

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK KELAS V SDN 1 KURIPAN UTARA

Lisa Aprianti¹, Nurhasanah², Hasnawati³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Jurusan Ilmu Pendidikan,

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ⁴Universitas Mataram

lisaaprianti64@gmail.com, nurhasanah_fkip@unram.ac.id,

hasnawati@unram.ac.id

ABSTRACT

The use of creative and innovative teaching materials in learning has a very important role so that it can increase students' interest in learning and be able to make it easier to understand learning materials, especially in social studies learning. *This study aims to produce a product in the form of comic-based educational materials for IPS lessons that cover various types of community economic activities for Class V of SDN 1 Kuripan Utara, which are valid and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) with a research model used being the 4D model, which consists of four stages: Define (definition), Design (design), Development (development), and Disseminate (dissemination). This study was conducted at SDN 1 Kuripan Utara. The subjects of the study were 8 fifth-grade students at SDN 1 Kuripan Utara. The object of the study was comic-based educational materials for IPS lessons on the topic of types of community economic activities. The research methods used in this study are questionnaires, in the form of expert media and material validation questionnaire and teacher and student response questionnaire. The results of this study are based on expert media validation tests, which yielded a score of 83.63% with a very valid criterion. The results of the expert material validation test yielded a score of 81.25% with a very valid criterion. Then, based on the practicality test according to the teacher's response, the result was 89% with a very practical criterion. Similarly, the result of the student's response was 81% with a very practical criterion. Therefore, it can be concluded based on the research results that the comic-based educational materials developed are feasible to used for teaching IPS lessons on the topic of types of community economic activities for Class V of SDN 1 Kuripan Utara.*

Keywords : *Development, Teaching Materials, Comic Education*

ABSTRAK

Penggunaan bahan ajar yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis komik edukasi pada pembelajaran IPS yang memuat materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk kelas V SDN 1 Kuripan Utara yang valid dan praktis. jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model penelitian yang digunakan yaitu model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Dessiminate* (penyebaran).

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kuripan Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Kuripan Utara sebanyak 8 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah bahan ajar berbasis komik edukasi pada pembelajaran IPS materi tentang jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner (angket) berupa lembar angket validasi ahli media dan materi serta lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan uji validasi ahli media sebesar 83,63% dengan kriteria sangat valid sedangkan hasil uji validasi ahli materi mendapatkan hasil sebesar 81,25% dengan kriteria sangat valid. Kemudian berdasarkan uji kepraktisan menurut respon guru mendapatkan hasil 89% dengan kriteria sangat praktis sedangkan hasil respon siswa mendapatkan hasil 81% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa bahan ajar berbasis komik edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran IPS materi tentang jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat pada kelas V SDN 1 Kuripan Utara.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Komik Edukasi

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan sejak awal pada tingkat sekolah dasar yang mengkaji suatu ilmu sosial yang memuat berapa cabang ilmu diantaranya sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi dan ekonomi yang dikaitkan dengan kehidupan masyarakat sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Susanto (2013), IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di sekolah dasar.

Pembelajaran IPS penting menggunakan bahan ajar supaya dalam kegiatan pembelajarannya yang memuat beberapa bidang ilmu sosial, peserta didik lebih terbantu dan mampu memahami dengan mudah segala peristiwa, fakta, konsep maupun generalisasi mengenai isu sosial di masyarakat. Menurut Irawan (2023), pembelajaran IPS diharapkan dapat diterapkan dengan menggunakan proses pembelajaran yang tepat sehingga dapat mengasah keterampilan sosial peserta didik, dan dikembangkan sesuai dengan kondisi realita sosial budaya yang terdapat pada lingkungannya supaya pembelajaran lebih bermakna dan memberikan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bahan ajar yang memiliki tampilan yang menarik dari segi gambar dan warna dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Eka et al (2021), peserta didik lebih suka mempelajari materi menggunakan bahan ajar yang memuat materi sederhana dengan disajikan menggunakan buku yang bergambar karena memiliki alur cerita yang koheren dan mudah diingat seperti bahan ajar dalam bentuk komik edukasi yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dibandingkan menggunakan bahan ajar yang berisi tulisan saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru di SDN 1 Kuripan Utara terkait bahan ajar yang digunakan ditemukan permasalahan yaitu belum adanya bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan bahan ajar yang digunakan di kelas masih sangat kurang, selama ini siswa hanya mengandalkan LKS yang dibagikan oleh guru. Selain itu, buku tema yang dimiliki oleh sekolah jumlahnya masih terbatas sehingga tidak cukup jika dibagikan kepada masing-masing

peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran. Menurut Ningsih (2023), Lembar Kerja Siswa (LKS) hanya menampilkan gambar diam dan gambar disajikan dalam bentuk hitam putih sehingga peserta didik terkadang kurang dapat memahami materi dengan cepat, selain itu peserta didik yang kurang aktif biasanya sering tertinggal dengan peserta didik yang aktif.

Dilihat dari permasalahan di sekolah tersebut sangat mendorong dilakukannya pengembangan bahan ajar bahan ajar yang inovatif bagi peserta didik, seperti bahan ajar berbasis komik edukasi. Azizul et al (2020) menyatakan bahwa bahan ajar berupa komik merupakan jenis media pembelajaran cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik menjadi alternatif dalam suatu pembelajaran. Selanjutnya menurut Subroto et al (2020), komik sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik karena pemakaian gambar kartun didalamnya serta memuat halaman yang berwarna warni.

Keunggulan komik sebagai bahan ajar adalah desain yang berupa kumpulan gambar-gambar

yang bersambung dengan karakter antar tokoh yang disajikan sesuai dengan materi untuk memperkuat konteks atau isi didalamnya. Zahra (2023) menyatakan bahwa komik memiliki keunggulan dalam pembelajaran karena memiliki daya tarik yang dilihat dari gambar visual yang kuat serta dapat merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik. Komik edukasi dapat menjadi suatu inovasi baru dalam pengembangan bahan ajar pada pembelajaran IPS, sehingga dapat memberikan kemudahan, dan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk dipelajari oleh peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif berupa pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi. pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran IPS. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar (2019) dikatakan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran IPS setelah melalui uji coba kepada peserta didik,

baik digunakan secara perorangan maupun kelompok bahan ajar berbasis komik memberikan kemudahan dalam memahami materi serta praktis digunakan. Selain itu, bahan ajar berbasis komik edukasi ini dapat memberikan inovasi kepada guru dalam menyusun bahan ajar sehingga dapat menjadi salah satu variasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (research and development) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru. Menurut Yuliani et al (2021), penelitian dan pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Model pengembangan 4-D memiliki empat tahapan yang meliputi: pendefinisian

(*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Kuripan Utara yang terletak di jl. Tgh. Ibrahim Al-Khalidy, Kuripan Utara, Kec. Kuripan, Kab. Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Kuripan Utara sebanyak 8 orang untuk uji coba kelompok kecil. Sedangkan objek penelitian ini adalah bahan ajar berbasis komik edukasi pada pembelajaran IPS kelas V SD.

Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan kuisisioner yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa dan angket respon guru. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert 1 sampai 5 yang meliputi analisis data kevalidan dan analisis data kepraktisan. Analisis kevalidan menggunakan rumus persentase kevalidan dan analisis kepraktisan menggunakan rumus persentase kepraktisan. Kriteria kevalidan dan kepraktisan berdasarkan persentase disajikan pada tabel 1 dan 2 dibawah ini.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Angka	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Nuraeni (2021).

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

Angka	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Nuraeni (2021).

Adapun rumus persentase yang digunakan untuk mencari persentase tingkat kevalidan menurut Arikunto pada bahan ajar berbasis komik edukasi berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media dan ahli materi disajikan pada persamaan berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Sedangkan rumus persentase untuk mencari persentase tingkat kepraktisan berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik disajikan pada persamaan berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kepraktisan

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk hasil dari penelitian ini berupa bahan ajar berbasis komik edukasi yang valid dan praktis dalam menunjang proses pembelajaran IPS mengenai materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang terdapat pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 untuk kelas V sekolah dasar. Pengembangan Bahan ajar berbasis komik edukasi ini dilakukan dengan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4-D yang meliputi beberapa tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Adapun hasil tahap pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan yaitu analisis mengenai permasalahan yang ditemukan di sekolah yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan didapatkan informasi berdasarkan wawancara yang dilakukan yaitu sekolah memerlukan bahan ajar tambahan karena bahan ajar yang digunakan masih terbatas. Sementara itu, belum adanya bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga kurangnya penggunaan bahan ajar yang bervariasi. menurut Rasya (2023) bahwa guru seharusnya dapat menggunakan bahan ajar lebih bervariasi dan menarik agar peserta didik tidak jenuh pada saat belajar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahapan analisis peserta didik diperoleh informasi berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas V yaitu peserta didik menyukai buku yang memiliki banyak gambar dan berwarna seperti komik. Menurut Sudjana & Rifai (2011) komik dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik, bahan ajar komik dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan minat apresiasi siswa. Selanjutnya Hidayah et al (2023) menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik

lebih menyukai bahan ajar yang memiliki banyak gambar dan warna untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

c. Analisis Kurikulum

Pada kegiatan analisis kurikulum dilakukan dengan memfokuskan pada kurikulum yang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar, materi, dan tema yang berlaku. Menurut Saputra (2021), media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku akan menunjang keterlaksanaan proses belajar mengajar yang diinginkan.

Kompetensi dasar yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis komik edukasi ini yaitu KD 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan KD 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. Kompetensi Dasar tersebut kemudian dianalisis

untuk menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan. Bahan ajar berbasis komik edukasi ini membahas materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang terdapat pada buku tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.

2. Design (Perancangan)

Bahan ajar berbasis komik edukasi dibuat dengan mendesain rancangan produk menggunakan aplikasi canva. Desain pada bahan ajar dibuat dengan tampilan yang *full* gambar dan warna. Beberapa tahapan pada perancangan bahan ajar ini antara lain:

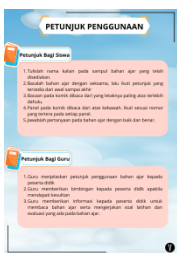
a. Halaman Sampul



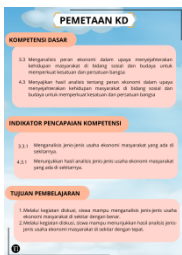
b. Pendahuluan (Redaksi, kata pengantar, dan daftar isi)



c. Petunjuk Penggunaan



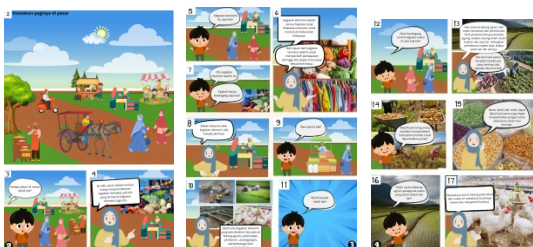
d. KD, Indikator dan TP



e. Peta Konsep



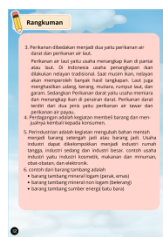
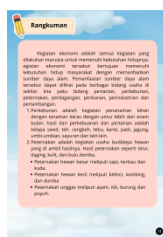
f. Penjelasan Materi



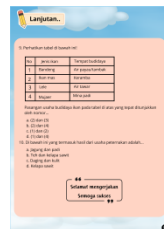
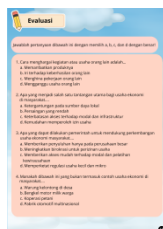
g. Latihan



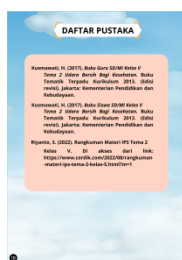
h. Rangkuman



i. Evaluasi



j. Penutup



3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan produk dalam bentuk bahan ajar berbasis komik edukasi yang kemudian akan dilakukan pemeriksaan dengan memvalidasi bahan ajar kepada ahli media dan ahli materi sebelum ke tahap uji coba. Bahan ajar yang telah di validasi akan direvisi atau melalui tahap perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator sehingga

produk yang dikembangkan layak digunakan. Adapun hasil validasi, hasil respon dari bahan ajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
Tampilan	4,36	87,27 5%	Sangat Valid
Kebahasaan	4	80%	Valid
Persentase Keseluruhan			83,63%
Kriteria			Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui perolehan nilai dari validator ahli media pada aspek tampilan diperoleh hasil rerata penilaian 4,36, dan aspek kebahasaan diperoleh hasil 4 sehingga diperoleh hasil persentase secara keseluruhan aspek sebesar 83,63% yang termasuk kriteria sangat valid digunakan dengan revisi sesuai saran dari ahli media yaitu pada halaman redaksi, halaman kata pengantar, halaman pada latihan soal dan evaluasi serta daftar pustaka. Menurut Nuraeni (2021) kriteria penilaian Bahan ajar yang memenuhi syarat kevalidan dari angket yang diberikan oleh dosen ahli media adalah dapat dikategorikan sangat valid atau valid jika mendapatkan

persentase dari 61% sampai dengan 100%.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli materi

Aspek	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
Kelayakan Isi Kebahasaan	4 4,25	80% 85%	Valid Sangat Valid
Penyajian Belajar Mandiri	4 4	80% 80%	Valid Valid
Persentase Keseluruhan			81,25%
Kriteria			Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui perolehan nilai dari validator ahli materi pada aspek kelayakan isi diperoleh hasil rerata penilaian 4, aspek kebahasaan diperoleh hasil 4,25, karena telah memenuhi syarat dalam aspek kebahasaan. Sesuai dengan aturan pengembangan bahan ajar dari Departemen Pendidikan Nasional (2009) bahwa bahan ajar harus menggunakan bahasa yang lugas, sederhana, dan komunikatif sesuai dengan tahap perkembangan berfikir siswa. Kemudian pada aspek penyajian mendapatkan rerata penilaian 4, dan aspek belajar mandiri diperoleh hasil 4 sehingga persentase secara keseluruhan sebesar 81,25 dengan kriteria sangat valid digunakan setelah melalui tahap

perbaikan sesuai saran dari validator ahli materi.

Menurut Rozalia (2018) suatu bahan ajar dikatakan valid apabila bahan ajar yang digunakan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tabel 5 Hasil Respon Siswa

Aspek	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
Materi	4,2	84%	Sangat Praktis
Media	3,9	78%	Praktis
Persentase Keseluruhan		81%	
Kriteria			Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 hasil angket siswa pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 responden, Menurut Ulfah, Wahyuni & Nurtaman (2021) yang menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil berjumlah diantara 6-9 orang untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar berbasis komik edukasi yang dikembangkan. kemudian diperoleh skor rata-rata dari 8 siswa yaitu aspek materi sebesar 4,2 dan aspek media 3,9 dengan persentase keseluruhan sebesar 81% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, peserta didik menganggap bahwa bahan ajar berbasis komik edukasi materi

tentang jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat praktis digunakan dalam pembelajaran. Menurut Indriani & sakti (2022) menyatakan bahwa bahan ajar komik dinyatakan layak menunjukkan bahwa gambar dan penulisan sudah sesuai sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Respon Guru

Aspek	Rerata penilai an	Persentase	Kriteria
Materi	4,5	90%	Sangat Praktis
Media	4,4	88%	Sangat Praktis
Persentase keseluruhan		89%	
Kriteria			Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6 diketahui hasil angket respon guru pada uji coba respon guru didapatkan perolehan nilai tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis komik edukasi yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 89% dengan kriteria “sangat praktis”.

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran produk merupakan tahap terakhir dari penelitian yang dilakukan. Menurut Heryadi et al (2023) menyatakan bahwa tahap penyebarluasan produk sangat penting karena sebagai upaya

transfer ilmu pengetahuan dan pemberian manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan. Tahap penyebaran produk yang dikembangkan dilakukan dalam jumlah terbatas kepada sekolah terkait berupa bahan ajar berbasis komik edukasi yang disebarakan kepada guru dan peserta didik kelas V SDN 1 Kuripan Utara. Peneliti mencetak dan menyebarkan bahan ajar berbasis komik edukasi tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V materi tentang jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat sebanyak 5 buah buku karena keterbatasan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Adapun akses lain yang bisa dikunjungi yaitu dengan mengakses link *flipbook* sebagaiberikut:

<https://online.fliphtml5.com/cppbf/lfoa/>

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi pada pembelajaran IPS materi tentang jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat kelas V dapat disimpulkan bahwa:

Bahan ajar berbasis komik edukasi ini dikembangkan dengan menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yang meliputi 4 tahapan

yaitu 1) tahap pendefinisian (*define*), dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis kurikulum, 2) tahap perancangan (*design*), yaitu merancang bahan ajar dengan menentukan KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi kegiatan pembelajaran, 3) tahap pengembangan (*development*), dilakukan dengan pencetakan bahan ajar yang telah dirancang sebelumnya yang kemudian melalui tahap validasi. Pada validasi ahli media didapatkan persentase sebesar 83,63% dengan kriteria sangat valid dan validasi materi sebesar 81,25% dengan kriteria sangat valid. Setelah bahan ajar telah di revisi dan dinyatakan valid, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar kepada 8 orang siswa dengan mendapatkan penilaian sebesar 81% dengan kriteria sangat praktis dan respon guru mendapatkan penilaian sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. 4) tahap penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini dilakukan penyebaran produk setelah dinyatakan valid dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2): 548-560.
- Depdiknas. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Heryadi, Y., Fathurrahman, M., & Yuhana, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6): 4157-4163.
- Hidayah, N., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2023). Analisi Bahan Ajar Terhadap Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, X(2): 128-142.
- Indriani, F. I., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 8(1): 65-77.
- Irawan, A., & Dadi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1): 74-85.
- Iskandar, R. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2): 237-246.
- Ningsih, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa(LKS) Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu. Uin Fatmawati Sukarno, Bengkulu.
- Nuraeni, M. I., & Habibi, M. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbentuk Komik Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk SMP/MT's Kelas VIII. *Experiment: Journal of Science Education*, 1(1): 35-43.
- Rasya, G. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Suku sasak Pada Materi IPS Kelas IV di SDN 22 Ampenan, Universitas Mataram.
- Rozalia, A. (2018). Pengembangan Handout Biologi Materi X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(2): 44-51.
- Saputra, H. S., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 2019. *Supremum Journal Of Mahematics Education*, 5(1): 85-96.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2): 135-141.
- Sudjana, N., & Rifa'i, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo press.

- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Press.
- Ulfah T. A., Wahyuni, E. A. , & Nurtaman, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya, Jurusan Matematika FMIPA*.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (Rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3): 111-118.
- Zahra, H. A. M. (2023). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Untuk Siswa di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1(1): 12-14.