

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK BERORIENTASI
PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD**

Mita Rosada¹, Ali Fakhruddin², Patricia H. M. Lubis³
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang,
³ Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Palembang
¹mitarosada123@gmail.com , ²alifakhruddin@gmail.com ,
³patricialubis@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The objective of this research is to produce the development of educational materials based on comic oriented approach Contextual Teaching and Learning (CTL) on material changes the nature of objects of class V Basic School valid and practical as well as to know the effectiveness of students' learning interests. The type of research used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. Data collection techniques are observation, survey or questionnaire, test, and documentation. The data analysis technique carried out in this study is to determine the validity, practicality, as well as the effectiveness of comics on material changes in the nature of objects. The results of the study, namely the development of comic-based teaching materials based on contextual teaching and learning (CTL) approaches, were highly valuable, based on the validation results according to media experts of 86.73%; material experts 84.43%; and linguists of 81.7%. Context-oriented teaching and learning (CTL) teaching materials were also declared practical based on practicality research results in a small field trial (small group) 72.18%. A large group field test result of 0.74 was improved and comic-based teaching materials were categorized as effective.

Keywords: Research and Development (R&D), Educational materials, Comics

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis serta juga untuk mengetahui keefektifan terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket atau kuesioner, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menentukan validitas, kepraktisan, serta keefektifan komik pada materi perubahan wujud benda. Hasil penelitian yaitu pengembangan bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) dinyatakan sangat layak, berdasarkan hasil kevalidan menurut ahli media sebesar 86,73%; ahli materi 84,43%; dan ahli bahasa sebesar 81,7%. Bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil penelitian kepraktisan pada uji lapangan kecil (*small group*)

72,18%. Hasil uji lapangan kelompok besar (*large group*) diperoleh 0,74 mengalami peningkatan dan bahan ajar berbasis komik dikategorikan efektif.

Kata Kunci: *Research and Development* (R&D), Bahan Ajar, Komik

A. Pendahuluan

Secara garis besar dalam kehidupan manusia pendidikan adalah hal yang paling penting. Manusia dan pendidikan sangat berkaitan erat, itulah sebabnya pendidikan merupakan proses seseorang untuk memperoleh wawasan yang lebih luas (Hikmah et al., 2022). Pendidikan merupakan hal yang terpenting agar sumber daya manusia (SDM) makin meningkat dan berkembang demi terjaminnya sebuah kemajuan suatu Bangsa dan Negara.

Kemajuan dari suatu Negara selalu berkaitan dengan sistem pendidikan pada Negara tersebut, sebagaimana telah disebutkan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang di

perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan, diharapkan potensi pada siswa dapat dikembangkan agar mereka menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa mempunyai akhlak mulia, cerdas, sehat, berkemauan, berprasaan, dan dapat berkarya untuk memenuhi kebutuhan secara wajar, berkepribadian. Untuk memenuhi tujuan pendidikan yang telah dijelaskan di atas, maka seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam usaha mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri siswa (Rosyida, 2018).

Seiring perkembangan pendidikan, perkembangan teknologi juga ikut berkembang. Dengan kemajuannya, pada dunia pendidikan sangat dibutuhkan suatu pembaharuan berupa media dan strategi pembelajaran. Berbagai penelitian dan pengembangan dilakukan demi tercapainya tujuan tersebut terutama pada jenjang Sekolah Dasar (Saptiadi, 2017).

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka di didik orang tua di dalam rumah. Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan formal di Indonesia untuk mempersiapkan peserta didik mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut. Dalam kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik terpadu (N. A. Sari et al., 2018). Pembelajaran tematik muatan terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran salah satunya muatan IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu muatan materi pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang sekolah dasar. IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran di SD yang mempelajari hubungan manusia dengan alam dengan cara pengamatan dan pengumpulan konsep-konsep alam yang logis, sistematis dan bertujuan untuk

sebuah penemuan (Ariyanto, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Ansel & Arafat (2021) pembelajaran IPA ialah salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk sikap ilmiah siswa karena IPA berkaitan dengan ilmu alam yang terstruktur berlandaskan pada prinsip, konsep, serta fakta sistematis yang dapat dibuktikan melalui eksperimen serta penyelidikan sederhana. Tercapainya suatu ketrampilan proses dan penguasaan materi IPA selalu menekankan pada tujuan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar (Winangun, 2020). Sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pada materi pembelajaran IPA masih sulit karena beberapa materi sifatnya masih abstrak serta memerlukan pemahaman sedangkan karakteristik siswa SD selalu berkaitan dengan hal-hal yang nyata. Dengan kata lain, maka pentingnya peranan seorang guru dalam membantu siswa agar materi pembelajaran yang awalnya sulit menjadi mudah dan sederhana dengan mengaitkan suatu kehidupan sehari-hari dalam materi pembelajaran (Dasi & Putra, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dengan wali kelas V SD Negeri 67

Palembang didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran IPA dilihat bahwa rendahnya minat belajar siswa terutama pada materi Perubahan Wujud Benda dikarenakan pendekatan pembelajaran yang digunakan masih monoton dan bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajar hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sehingga belum mencapai pembelajaran yang optimal. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal tentunya dibutuhkan pendekatan yang tepat dan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang menarik selalu berkaitan dengan pendekatan yang tidak monoton. Salah satunya menggunakan Pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL).

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang membantu guru serta menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh agar dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan yang nyata, sehingga dapat mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka (Nanda et al., 2017). Pembelajaran berbasis

Contextual Teaching and Learning (CTL) bukan hanya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, melainkan lebih menekankan pada proses keterlibatan siswa menemukan pengalaman belajar yang lebih nyata (Haryani et al., 2022). Dengan adanya pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diharapkan siswa menjadi lebih memahami pembelajaran sesuai dengan situasi yang konkret.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang konkret dan lebih menarik dibutuhkan sumber belajar. Salah satu bagian dari sumber belajar adalah bahan ajar (Anggraini & Lubis, 2023). Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, bahan ajar dapat mempermudah siswa dalam menambah sumber belajar yang dimiliki serta dapat memperluas pemahaman materi yang dipelajari (Dita et al., 2021). Penggunaan bahan ajar seperti buku paket kurang menarik karena pada umumnya buku paket hanya berupa tulisan dan sedikit gambar sehingga siswa cenderung merasa bosan jika hanya membaca buku paket tersebut.

Dengan demikian dalam proses pembelajaran siswa lebih cenderung mendengarkan, mencatat dan belum mampu memahami konsep yang dipelajari. Guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru juga harus melibatkan siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPA. Terbatasnya bahan ajar pada muatan pembelajaran IPA menyebabkan siswa kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran khususnya materi perubahan wujud benda (Dasi & Putra, 2022). Sehingga diperlukan bahan ajar agar materi tersebut dapat tersampaikan dan bisa dipahami siswa dengan baik (Nuraini & Wedi, 2021). Namun ada beberapa guru yang masih belum mampu mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu bahan ajar yang menarik perhatian siswa adalah komik. Komik merupakan bahan ajar yang dituangkan kedalam cerita yang memiliki alur cerita yang menarik dengan berbagai karakter tokoh serta menggunakan visualisasi atau ilustrasi bergambar. Menurut Budiarti dan Haryanto (2016) menjelaskan

bahwa bahan ajar komik suatu hal yang menunjukkan gambar-gambar yang berwarna mempunyai daya tarik sendiri bagi anak-anak sehingga dapat menarik anak-anak menjadi lebih senang dalam membaca. Gambar-gambar dalam komik dapat membangkitkan kembali semangat belajar siswa. Dengan demikian, penjelasan yang kompleks dari buku teks dapat dipresentasikan dengan baik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam sebuah komik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya (Rahim et al., 2022). Komik berperan sebagai pilihan praktis untuk mengembangkan bahan ajar meningkat.

Bahan ajar berbasis komik dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (ctl) pada pembelajaran IPA khususnya materi perubahan wujud benda diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk termotivasi serta membantu memahami materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Ferania (2022) dengan judul "Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”, menyimpulkan bahwa media KOMPAS (Komik IPA SD) layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sehingga mampu memberi dorongan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar PAK”, menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran PAK dapat meningkatkan minat belajar anak dalam belajar mata pelajaran (Novalis et al., 2019). Menurut Mujahadah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili”, menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika layak digunakan untuk minat belajar yang memperoleh interpretasi rata-rata dari seluruh responden yang tergolong baik sekali. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat disimpulkan bahwa komik berorientasi pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) ini sangat cocok digunakan

untuk bahan ajar agar dalam proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan bahan ajar IPA pada materi perubahan wujud benda yang dapat menarik minat belajar siswa. Dengan demikian, dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Berorientasi Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Development Research* yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis buku komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar. Menurut Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk

memvalidasi dan mengembangkan produk.

Untuk mempengaruhi kualitas data hasil penelitian perlu menggunakan ketepatan cara untuk dilakukannya sebuah penelitian dan pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2021). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan.

Menurut Riduwan (2018, p. 57) observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat yang dilakukan. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V. Tes ini tentunya juga diperlukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik. Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari

tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian (Riduwan, 2018 p. 58).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah suatu cara pengolahan data bentuk kalimat, kategori mengenai suatu objek sehingga memperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018). Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menentukan validitas, kepraktisan, serta keefektifan komik pada materi perubahan wujud benda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menyajikan data hasil-hasil yang diperoleh peneliti saat berada dilapangan. Hasil penelitian ini menyajikan sebuah produk bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar diperoleh beberapa tahapan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D (*Research &*

Development) dengan menggunakan beberapa tahapan yang mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri (1) tahap *analysis*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) *tahap implementation*, dan (5) tahap *evaluation*. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar 67 Palembang.

Tahap analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru berguna untuk memahami permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Informasi yang diperoleh dari guru kelas V SD Negeri 67 Palembang didapatkan dari obeservasi dan wawancara. Pembelajaran IPA di kelas berpedoman pada buku paket. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V bahwa metode pengajaran yang dilakukan guru ialah menggunakan metode konvensional atau biasa disebut dengan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta tidak adanya sumber belajar lain yang menunjang dalam proses belajar mengajar, guru masih menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar sehingga guru merasa sulit dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Guru berharap dengan adanya

bahan ajar yang lebih inovatif seperti bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2023 di SD Negeri 67 Palembang, permasalahan yang paling banyak ditemui pada SD Negeri 67 Palembang yaitu pada kelas V masih banyak siswa kurang semangat pada saat proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih kurang, dibuktikan dengan terdapat beberapa nilai rapot siswa yang masih dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa siswa menganggap pelajaran IPA sulit untuk dipahami serta metode pelajaran yang membuat siswa kurang bersemangat. Siswa masih membutuhkan tambahan bahan ajar dan juga pendekatan dalam pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar yaitu berupa bahan ajar dengan pendekatan yang menarik.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis

komik berorientasi pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda yang dimana didalam bahan ajar berbasis komik ini terdapat gambar-gambar menarik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa mudah memahaminya. Pada produk yang dihasilkan nantinya dapat dimanfaatkan oleh siswa dan digunakan oleh guru sebagai sumber belajar yang menarik.

Setelah melakukan analisis kemudian dilanjutkan pada tahap desain. Tahap ini yaitu menyusun rancangan awal membuat bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang akan dikembangkan, agar dapat memberikan kebutuhan pembelajaran kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Isi bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tokoh dan prolog. Selain itu tokoh komik terdiri dari 4 tokoh yaitu Bu Ima, Sita, Lara, dan Fajar. Berdasarkan hal itu digunakan untuk desain bahan ajar komik yang berpedoman pada kurikulum, silabus

dan RPP yang berlaku dimana hasil pengembangan akan diimplementasikan.



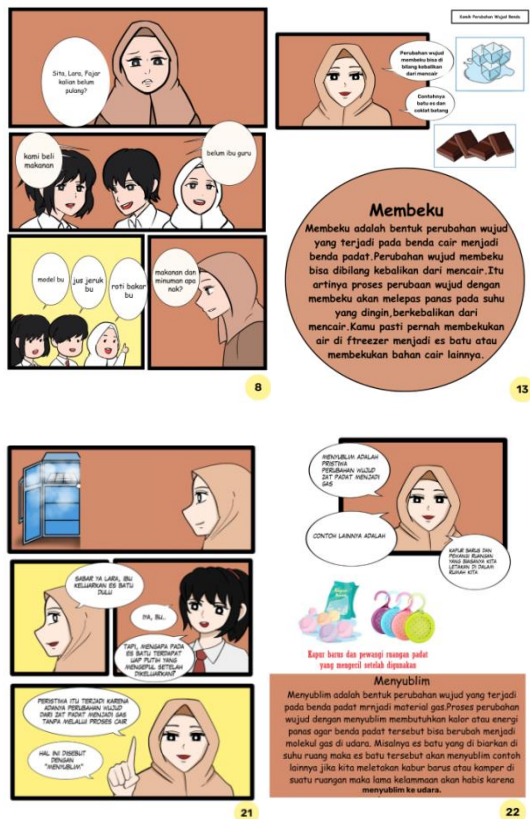
Gambar 1. Cover Bahan Ajar



Gambar 2. Materi Sebelum Masuk Cerita



Gambar 3. Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Isi Materi

Pada tahap ini, pengembangan bahan ajar berbasis komik dari *storyboard* kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa bahan ajar berbasis komik. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan bahan ajar misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Setelah bahan telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi *Clip Studio Paint* (CSP) dan *Canva*.

Proses validasi produk dilakukan setelah pembuatan bahan

ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) ini sudah selesai. Pada tahap ini, para ahli akan menilai kevalidan dari bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang akan dikembangkan. Setelah produk telah berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi ini dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi ahli materi, bahasa, dan media.

Tabel 1. Perolehan Data Keseluruhan Ahli Media

No	Nama Validator	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Validator 1	Media	82,2%
2.	Validator 2	Media	82%
3.	Validator 3	Media	96%
Jumlah			260,2%
Rata-rata Keseluruhan Presentase			86,73%
Kategori			Sangat Layak

Tabel 2. Perolehan Data Keseluruhan Ahli Materi

No	Nama Validator	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Validator 1	Materi	75%
2.	Validator 2	Materi	83,3%
3.	Validator 3	Materi	95%
Jumlah			253,3%
Rata-rata Keseluruhan Presentase			84,43%
Kategori			Sangat Layak

Tabel 3. Perolehan Data Keseluruhan Ahli Bahasa

No	Nama Validator	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Validator 1	Bahasa	70%
2.	Validator 2	Bahasa	82,5%
3.	Validator 3	Bahasa	92,5%
Jumlah			245%
Rata-rata Keseluruhan Presentase			81,7%
Kategori			Sangat Layak

Tabel 4. Perolehan Data Keseluruhan Oleh Validasi Ahli

No	Nama Validator	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Validator 1	Media	82,2%
		Materi	75%
		Bahasa	70%
2.	Validator 2	Media	82%
		Materi	83,3%
		Bahasa	82,5%
3.	Validator 3	Media	96%
		Materi	95%
		Bahasa	92,5%
Jumlah			758,5%
Rata-rata Keseluruhan Presentase			84,28%

(Sumber: Olah data,2022)

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa keseluruhan validasi bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) mendapat nilai 84,28% yang berarti termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Pada tahap implementasi ini peneliti akan melakukan ujicoba produk bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual*

Teaching And Learning (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar di SD Negeri 67 Palembang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keterlaksanaan dari pengembangan bahan ajar berbasis komik ini pada saat proses pembelajaran. Terdapat 2 tahap yang akan dilaksanakan peneliti yaitu uji kelompok kecil (*Small Group*) terdiri dari 8 peserta didik dan uji kelompok besar (*Large Group*) yang terdiri dari 22 peserta didik. Berikut adalah rekapitulasi hasil angke respon siswa dari uji kelompok kecil (*small group*) yang dilakukan kepada 8 siswa.

Tabel 5. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa *Small Group*

No	Nama Siswa	Pernyataan								Persentasi (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MFA	5	5	5	4	4	5	4	5	92,5%	Praktis
2	GSH	4	4	5	4	4	4	4	5	85%	Praktis
3	AS	5	4	4	4	4	4	3	4	72,5%	Praktis
4	AA	4	4	5	5	5	4	4	5	90%	Praktis
5	FS	4	3	4	4	4	3	4	3	72,5%	Praktis
6	HN	5	5	3	4	4	5	4	4	85%	Praktis
7	MAH	4	5	4	4	4	5	5	4	87,5%	Praktis
8	FS	4	4	3	3	5	4	4	4	77,5%	Praktis
Jumlah										577,5%	Praktis
Rata-rata Keseluruhan										72,18%	

(Sumber: Olah data,2022)

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil angket respon siswa diperoleh kesimpulan secara keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap bahan ajar berbasis komik berorientasi

Contextual Teaching And Learning (CTL) yang dikembangkan rata-rata keseluruhan angket respon siswa diperoleh sebesar 72,18% dengan kriteria "Praktis".

Tahap selanjutnya yaitu menghitung pretest dan posttest untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan menggunakan rumus *N gain score*. Hasil rata-rata skor pretest dan posttest diatas mendapatkan hasil akhir dari pengembangan bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar tepatnya di SD Negeri 67 Palembang yaitu rata-rata nialianya 0,74 dikategorikan tinggi.

Berdasarkan hasil uji coba produk dilapangan maka nilai *N-Gain* yang didapatkan sebesar 0,74. Pada bab III sesuai kriteria dan klasifikasi interpretasi *N-Gain* mengalami peningkatan dan bahan ajar dikategorikan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari (Dasi dan Putra ,2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi

Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD". Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu : persamaan dari penelitian ini adalah terletak pada pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda muatan kelas V. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada pengembangan media pembelajaran e-komik sedangkan peneliti menggunakan pengembangan bahan ajar komik.

Saptiadi (2017). dengan judul "Pengembangan Media Komik SAINS Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Sistem Pernapasan Kelas V Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian menyatakan komik yang dihasilkan valid dari segi media dan materi dengan persentase masing-masing 91,25 % dan 83,8% serta media komik IPA yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan persentase respon guru 87,5% dan respon siswa 88,5%. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Saptiadi, 2017) terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian. Artinya kesamaan penelitian ini terdapat pada pengembangan bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL). Disisi lain, terdapat perbedaan

pada materi pembelajaran yaitu perubahan wujud benda.

W. W. Sari dan Ritonga (2021) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Komik Muatan Matematika Materi Satuan Berat Di Sekolah Dasar". terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian lakukan yaitu: persamaan dari penelitian ini adalah terletak dari pengembangan bahan ajar berorientasi komik. Perbedaannya adalah terletak pada pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) muatan IPA.

Berdasarkan perolehan analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan (1) hasil validasi ahli media, materi dan bahasa diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 84,28% sangat layak; (2) hasil uji coba *small group* bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang dikembangkan praktis ditunjukkan hasil lembar angket siswa dengan persentase nilai pada tahap *small group* 72,18%; (3) hasil uji coba *n gain* uji lapangan kelompok besar menggunakan *pretest* dan *posttest* diperoleh 0,74 mengalami peningkatan dan bahan ajar berbasis komik dikategorikan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil kevalidan menurut ahli media sebesar 86,73%; ahli materi 84,43%; dan ahli bahasa sebesar 81,7%. Bahan ajar berbasis komik berorientasi pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil penelitian kepraktisan pada uji lapangan kecil (*small group*) 72,18%. Hasil uji lapangan kelompok besar (*large group*) diperoleh 0,74 mengalami peningkatan dan bahan ajar berbasis komik dikategorikan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, N., & Lubis, P. H. M. (2023). *Pengembangan Bahan*

- Ajar Fisika Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas XI SMA. 6(1), 105–114.
- Ansel, M. F., & Arafat, S. (2021). Jurnal PGSD. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dasi, N. L. K., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Al-Irsyad*, 4(3), 354.
<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Dita, K., Puji, A., Zuliani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Media Komik Di Kelas Iii Sdn Doyong 2 Kota Tangerang. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(November), 189–197.
- Ferania, M., Wardani, K. W., Satya Wacana, K., Keguruan, D. F., Pendidikan, I., Kristen, U., Wacana, S., & Abstract, S. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- Haryani, P., Fakhrudin, A., & Lubis, P. H. (2022). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING LEARNING MATERI GEOMETRI MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(3), 95-102.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137-148.
- SAPTIADI, H. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SAINS BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN SISTEM PERNAPASAN KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 05(1), 88–99.
- Novalis, D., Sumarno, Y., & Paruntung, J. P. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 10(2), 27–39.
<http://sttbi.ac.id/journal/index.php>

/edukasi

Nuraini, M. F., & Wedi, A. (2021).
*PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATERI.* 4(1), 33–40.
<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p033>

Rahim, R., Suhariyanti, S., & Rahman, M. A. (2022). The development of comic-based teaching material using contextual approach to students of amalyatul huda elementary school medan. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 1.
<https://doi.org/10.25273/pe.v12i1.10416>

Sari, W. W., & Ritonga, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Muatan Matematika Materi Satuan Berat Di Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 217–227.
<https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1338>

Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (Bandung). ALFABETA.