



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Komik pembelajaran Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Seno Setia Budi R¹, Edi Hendri Mulyana², Resa Respati³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
email: anggiedu23@gmail.com

Abstract

This research background of the absence of interesting learning materials and motivate students in accordance with thematic learning, especially on the subtheme of the earth part of the universe of learning one. Researchers provide solutions to problem solving is to develop learning materials that can attract students' interest to learn. The purpose of this research is to (1) Produce instructional comic design on Earth subtema part of universe Learning One; (2) To know the feasibility of the learning comic design on the Earth Sub-section of the Universe of Learning One, and; (3) Examine the final form of learning comics on Earth's subtheme part of the One Learning universe. Learning comics are expected to make learning materials more interesting. Comics are picture books that are very popular with many students. Therefore, the purpose of the researchers to conduct this research is to describe the design, feasibility, and implementation of learning materials of grade 3 primary school students. The research method used is Design Based Reseach (DBR) with research procedures according to Reeves. Data collection using interview technique, Expert Judgment, observation, questionnaire / questionnaire documentation study. Research produces Learning material products Comic Learning Thematic Subthemes Earth part of the universe Lesson One with the title Main Yuk! To the Planetarium. The contents of the teaching materials are pictorial stories and contents of materials that have been validated and revised according to the advice of experts. The test results illustrate that learning materials can be used by students and can guide students in carrying out learning activities so that learning is more effective and fun.

Keywords: Learning Materials, Comics, Elementary School Students.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi belum adanya bahan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa yang sesuai dengan pembelajaran tematik khususnya pada subtema bumi bagian dari alam semesta pembelajaran satu. Peneliti memberikan solusi untuk pemecahan masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan bahan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) Menghasilkan rancangan komik pembelajaran pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu; (2) Mengetahui kelayakan rancangan komik pembelajaran pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu, dan; (3) Menguji coba bentuk akhir komik pembelajaran pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu. Komik pembelajaran diharapkan dapat menjadikan bahan pembelajaran lebih menarik. Komik merupakan buku cerita bergambar yang sangat digemari oleh banyak siswa. Oleh karena itu, tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan rancangan, kelayakan, serta implementasi bahan pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design Based Reseach* (DBR) dengan prosedur penelitian menurut Reeves. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, *Expert Judgment*, observasi, kuesioner/angket studi dokumentasi. Penelitian menghasilkan produk bahan Pembelajaran berbentuk Komik Pembelajaran Tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu dengan judul *Main Yuk! Ke Planetarium*. Isi bahan ajar tersebut adalah cerita bergambar dan isi materi yang telah divalidasi dan direvisi sesuai saran para ahli. Hasil uji coba menggambarkan bahwa bahan pembelajaran dapat digunakan oleh siswa dan dapat membimbing siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Bahan Pembelajaran, Komik, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu perbuatan secara sengaja oleh manusia dan mengalami perubahan dalam hal tertentu. Sagala (2006, hlm, 61) menyatakan arti pembelajaran yaitu.

“Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa”.

Dalam proses pembelajaran guru sebagai pengajar tidak harus selalu jadi penyampai pesan atau informasi, tetapi siswa harus dituntut aktif selama proses pembelajaran maka dari itu pembelajaran harus direncanakan dengan matang.

Dalam Perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari aspek strategi, metode, bahan pembelajaran, media pembelajaran, ataupun aspek lain yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan strategi, metode dan bahan pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa menurut Windura, S. (2014, hlm, 13) “kalau belajar sudah menjadi kegiatan yang menyenangkan seperti halnya saat mereka membaca komik, menonton film kartun, atau bermain games,

siswa-siswa akan termotivasi untuk belajar. Belajar tidak perlu diminta-minta atau dimarahi terlebih dahulu”.

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan secara terpadu menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam sebuah tema dengan kata lain kurikulum 2013 mendukung dan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Daryanto (2014, hlm. 31) menyatakan pengertian pembelajaran tematik yaitu “suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dari kurikulum atau standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema”. Keterkaitannya antar mata pembelajaran akan membuat siswa berpikir secara menyeluruh.

Pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut guru harus kreatif menyiapkan dan mengatur pembelajaran supaya menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Selain itu Daryanto (2014, hlm. 35) juga menyebutkan pembelajaran tematik “Perlu memanfaatkan sumber belajar baik yang sifatnya didesain khusus untuk keperluan pembelajaran, maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar”. Jadi guru harus bisa memilih sumber belajar yang bersangkutan dengan tema yang diajarkan.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas III SD, peneliti menemukan masalah pada pembelajaran tematik khususnya pada Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta pada pembelajaran satu. Sumber yang digunakan oleh guru di sekolah dasar untuk pembelajaran tematik guru menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa yang di dalamnya terdapat KD dan indikator berdasarkan kurikulum dan silabus. Pada buku siswa hanya tertera teks bacaan dan gambar yang terpisah-pisah tidak beruntun membentuk sebuah cerita dan guru belum pernah menggunakan sumber lain karena tidak ada sumber lain yang lebih menyenangkan yang sesuai dengan tema hal ini membuat kurangnya motivasi belajar bagi siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas dengan topik keantusiasan siswa dalam belajar, peneliti menemukan beberapa masalah. Masalah tersebut yaitu yaitu siswa sering membaca selain buku pelajaran seperti menyembunyikan komik di bawah meja dan membacanya secara diam-diam ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut pendapat guru, yang membuat siswa melakukan hal tersebut dikarenakan buku sumber yang digunakan sudah tidak menarik lagi bagi siswa. Meskipun

pembelajaran yang dilakukan berbeda tetapi siswa tetap jenuh ketika belajar karena buku sumber yang digunakan guru setiap hari dalam pembelajaran yaitu buku sumber yang sama. Bagi guru hal yang membuat siswa termotivasi sangatlah dibutuhkan tetapi suatu bentuk bahan pembelajaran yang membuat siswa termotivasi belajar sangat sulit untuk didapatkan oleh guru dan bahkan tidak ada dan belum pernah menggunakannya.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut maka peneliti melakukan inovasi baru yaitu membuat sebuah produk berupa bahan pembelajaran yang didesain khusus dan sesuai dengan tema dan subtema pada kurikulum 2013, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa konsep materi pembelajaran ke dalam wadah berupa bahan pembelajaran.

Bahan pembelajaran komik diharapkan akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti komik memiliki daya tarik bagi siswa maupun orang dewasa. Dalam hal ini pembelajaran tertuju pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran), proses pembelajaran akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara menarik.

Komik merupakan mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Menurut Rohani (1997, hlm, 78) Komik merupakan “Suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk”. Sedangkan menurut Santoso (2015, hlm, 1) mengatakan “Komik adalah Visualisasi dari kehidupan”. Komik yang sesuai dengan tema yang diajarkan akan menyampaikan pesan berupa materi yang sesuai dengan tema akan memberikan siswa pengetahuan tanpa siswa sadari seolah-olah mereka sedang bermain dengan komiknya di rumah.

Berdasarkan definisi di atas, komik pembelajaran merupakan media yang tepat untuk membantu guru dan siswa sebagai media dan sumber belajar selain sumber-sumber yang sudah ada, penggambaran dalam sebuah cerita akan menyampaikan materi pada siswa secara menarik. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui komik pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran, dengan adanya bahan pembelajaran berupa komik pembelajaran, akan membuat siswa jadi lebih termotivasi untuk belajar agar tercapainya kompetensi dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode desain berbasis penelitian atau *Design Based Reseach* (DBR). Menurut Barab dan Squire (dalam Herrington, 2007, hlm. 2) *Design Based Reseach* adalah “serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan model praktis dalam menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang dialami (*naturalistic*)”. Sedangkan menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4) *design research* adalah:

“suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, prosuk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi – intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya”.

Metode desain berbasis penelitian (*design based research*) dipilih oleh peneliti karena metode tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang dan mengembangkan suatu produk yaitu komik pembelajaran tematik pada Subtema Bumi

bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu.

Pengembangan produk dilakukan berdasarkan pada potensi dan masalah. Setelah mengetahui potensi dan masalah yang terjadi, maka dikembangkanlah suatu produk. Tujuannya adalah untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Produk yang dikembangkan harus di uji terlebih dahulu keterpakaiannya melalui penelitian.

Peneliti memilih metode ini karena sesuai dengan tujuan peneliti yaitu merancang bahan pembelajaran berupa komik pembelajrana tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah penelitian yang harus dilakukan secara sitematis sesuai dengan metode penelitian yang di gunakan. Pengembangan komik pembelajrana tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu mengacu pada langkah-langkah desain berbasis penelitian (*desgn based researc*) menurut Revees (dalam Herrington, 2007, hlm, 3) sebagai berikut:



Gambar 1
Tahapan Penelitian

1. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif.

Tahap ini merupakan tahap awal penelitian. Peneliti melakukan studi pendahuluan ke sekolah dasar untuk mencari tahu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Setelah mengetahui permasalahannya selanjutnya peneliti melakukan analisis masalah serta berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Selanjutnya peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan komik pembelajaran tematik pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu adalah solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

2. Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle yang ada dan inovasi teknologi*

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan desain produk yang akan dikembangkan. Peneliti mengaitkan dengan teori-teori atau konsep-konsep yang relevan dan mendukung dalam pengembangan komik pembelajaran tematik pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu.

3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis.

Setelah rancangan produk (*prototype*) dibuat, kemudian produk tersebut dinilai melalui proses validasi ahli. Pakar atau tenaga ahli yang akan dihadirkan dalam validasi produk merupakan orang yang

berpengalaman dalam hal pengembang komik pembelajaran tematik pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu. Selanjutnya dilakukan uji coba pertama pemakaian produk serta melakukan pengumpulan dan analisis data. Apabila hasil uji coba tersebut masih terdapat kelemahan dan kekurangan maka dilakukan revisi produk.

4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

Uji coba kedua kembali dilakukan untuk menindaklanjuti hasil revisi sebelumnya. Apabila hasil dari uji coba kedua juga masih terdapat kekurangan, maka revisi dilakukan kembali. Kekurangan tersebut selanjutnya dievaluasi agar sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan pada akhirnya menghasilkan bentuk akhir produk berupa komik pembelajaran tematik pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu yang siap digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan pembelajaran komik pembelajaran tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu dikembangkan berdasarkan tahapan *design based research* model reeves. Tahapan tersebut terdiri dari: 1). Identifikasi masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, 2) mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori dan, *design*

principle yang ada dan inovasi teknologi, 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis, 4) refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

Komik pembelajar yang dikembangkan secara khusus yang nantiya akan digunakan dalam pembelajaran tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu kelas III sekolah dasar. Berikut akan dijelaskan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dari penjabaran tahapan penelitian yang dilakukan:

1. Identifikasi Masalah oleh Peneliti dan Praktisi Secara Kolaboratif

Pada tahap ini mengidentifikasi masalah akan menjadi awalan bagi peneliti dalam proses penelitian, pada proses pembelajaran peneliti mengidentifikasi masalah dan potensi yang ada, yaitu dengan dilakukannya observasi pada proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru kelas yang bersangkutan yaitu guru kelas III sekolah dasar. Peneliti mengidentifikasi kegiatan pembelajaran tematik kurtilas, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema supaya pembelajaran lebih efektif, maka agar memenuhi ketercapaian SK dan KD dan tersampainya materi yang

disampaikan sehingga dipahami oleh peserta didik, upaya-upaya yang dapat dilakukan yaitu salah satunya perlu ditunjang dengan bahan ajar yang bersifat menyenangkan, menarik dan mudah di pahami

2. Pengembangan Prototype sebagai Solusi yang Didasarkan Pada Patokan Teori, Design Principle yang Ada dan Desain Teknologi.

Berikut penjelasan pembuatan bahan pembelajaran komik pembelajaran pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu di kelas III SD:

Rancangan bahan pembelajaran komik pembelajaran Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu.

a. Garis besar program bahan ajar

Tahap awal dalam membuat rancangan komik pembelajaran adalah merancang garis besar program bahan pembelajaran yang akan dibuat.

b. Pengembangan produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah bahan pembelajaran untuk pembelajaran tematik yaitu komik pembelajaran komik merupakan suatu bacaan yang didalamnya berupa cerita bergambar, peneliti memilih komik karena komik sangat digemari oleh siswa maupun orang dewasa, pembuatan bahan pembelajran berupa komik pembelajran ditujukan supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menjadikan bahan pembelajaran lebih

menyenangkan karena memiliki alur cerita jadi siswa tertarik untuk membaca buku tersebut. Komik yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik book yaitu komik yang berbentuk buku. Adapun aspek yang disesuaikan meliputi komik yang akan dikembangkan peneliti untuk komik sehingga menjadi bahan pembelajaran untuk siswa kelas III.

1. Cerita

Komik yang dibuat berisikan cerita bergambar dan isi materi. Menurut Laisaroh (2015, hlm, 78) mengatakan bahwa "Cerita merupakan salah satu karya sastra yang dapat dijadikan sebagai bahan bacaan bagi anak". Cerita bergambar dibuat berdasarkan tema yang telah ditentukan cerita beserta gambar tersebut diambil berdasarkan kehidupan sehari-hari yang ada dalam dunia nyata. Cerita bergambar juga dibuat sebagai cara penyampai pesan materi yang ada dalam komik karena penyampaian melalui cerita lebih menarik bagi siswa dan lebih menggambarkan konsep materi.

2. Gambar dan Huruf

Gambar yang mendukung isi cerita adalah gambar berwarna, gambar yang memiliki warna akan lebih terlihat menarik bagi siswa. Selain gambar hal yang mendukung dalam komik adalah dialog. Dialog dalam komik disampaikan

melalui tulisan. Pemilihan jenis huruf yang tepat dapat menambah daya tarik komik bagi pengguna. Peneliti memilih jenis huruf comic sans MS karena jenis huruf tersebut memberikan kesan yang santai, tidak seperti kebanyakan buku sumber pembelajaran lain yang menggunakan jenis huruf yang lebih formal.

3. Isi Materi

Selain cerita bergambar komik yang dirancang peneliti memiliki isi materi diambil berdasarkan bahan pembelajaran yang telah ada sebelumnya isi materi tersebut telah disesuaikan dengan SK dan KD. isi materi yang sesuai dan berkaitan dengan cerita membuat materi tersampaikan secara keseluruhan dan lebih menyenangkan bagi siswa jadi meski siswa sedang membaca cerita secara tidak disadari siswa sedang membaca materi yang harus dicapai dalam SK dan KD.

c. *Storyboard*

Setelah membuat garis besar dari komik yang akan dibuat selanjutnya adalah membuat *storyboard* komik pembelajaran Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu. *Storyboard* adalah urutan dari rancangan awal multimedia berupa sketsa, dan berisikan keterangan mengenai bentuk tampilan, informasi materi, animasi, dan jenis media yang digunakan. *Storyboard* komik pembelajaran terdiri dari tiga

komponen utama. Ketiga kompone utama tersebut yaitu; (a) cerita/naskah, (b) gambar, (c) isi materi.

1. Ceritanaskah

Sebelum ke proses menggambar atau membuat sketsa, naskah harus sudah tersedia naskah dalam komik pembelajaran ini berisikan alur cerita dan dialog yang disesuaikan dengan materi pembelajaran cerita dibuat agar menuntun pembaca ke dalam isi materi yang nantinya akan disampaikan.

2. Gambar

Setelah memiliki cerita/naskah langkah selanjutnya adalah membuat gambar kasar berupa sketsa, sketsa disesuaikan dengan latar tempat dan adegan pada naskah yang telah dibuat.

3. Isi Materi

Karena komik dibuat sebagai komik pembelajaran maka didalam komik tersebut ada materi-materi yang disampaikan melalui cerita maupun teks. Isi materi dalam komik pembelajaran diambil dari buku tematik tema delapan khususnya pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu.

d. Pembuatan Komik

Aplikasi yang digunakan untuk merealisasikan *storyboard* komik pembelajaran pada subtema bumi bagian dari alam semesta pembelajaran satu

adalah *Corel DrawX7* dan *Software* lainnya. Berikut langkah-langkan dalam pembuatan komik:

- a) Menentukan tema
- b) Menentukan Tokoh
- c) Membuat Plot
- d) Membuat Draf
- e) Membuat Pnael
- f) Menggambar
- g) Membuat Balon Kata
- h) Membuat Cover

3. Deskripsi Hasil Melakukan Proses Berulang untuk Menguji dan Memperbaiki Solusi Secara Praktis

Dari rancangan awal yang telah dibuat selajutnya dilakukan uji coba kelayakan uji kelayakan dilakukan oleh tiga ahli, ahli yang pertama adalah ahli dalam bidang komik oleh guru seni rupa, ahli yang kedua ahli dalam bidang isi bahan pembelajaran oleh Dosen dan yang ketiga adalah ahli oleh guru sekolah dasar. Validasi dilakukan sebelum komik pembelajaran digunakan di sekolah dasar sebagai uji coba hasil akhir berupa produk. Validator akan melakukan penilaian dan memberikan tanggapan terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan pada lembar validasi dan proses diskusi.

a. Validasi Ahli Komik

Nama : Agus Budi. S. Pd.
 Bidang : Guru Seni Rupa
 Tanggal Validasi : 15 Mei 2017

Tempat Validasi : Ruang Guru SMA
 Negeri 1 Mnonjaya

Tabel 1
Angket Hasil Penilaian Ahli 1

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			Keterangan
		B	C	K	
1	Kesesuaian tema.	√			
2	Kesesuaian tokoh.	√			
3	Ketercapaian plot mencakup 4 poin yaitu: <i>introduction, problem, solution, ending.</i>	√			
4	Panel memiliki sifat sederhana sebagai komik pembelajaran	√			
5	Gambar sudah menggambarkan situasi cerita	√			
6	Balon kata jelas, terbaca, dan menggambarkan adegan	√			
7	Cover sudah menggambaraka isi komik	√			

Berdasarkan penilaian kelayakan rancangan validator menilai keseluruhan komik sudah dikatakan layak, hal itu ditujukan berdasarkan kriteria yang validator isi keseluruhan aspek yang ada dalam penilaian rancangan awal yang dibuat oleh peneliti dikatakan baik . dalam penilaiana seluruh aspek yang ada dalam komik seperti cerita, gambar, tokoh, latar tempat, panel dan balon kata dikatakan baik.

b. Validasi Ahli Isi Buku

Nama Dosen : Dr. E. Kosasih. M. Pd.
 Dosen Mata Kuliah : Bahasa dan Sastra
 Tanggal Validasi : 17 Mei 2017

Tempat Validasi : UPI Tasikmalaya

Tabel 2
Angket Hasil Penilaian Ahli 2

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			Keterangan
		B	C	K	
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√			
2	Keterpaduan antar mata pelajaran	√			
3	Bahasa dalam komik mudah dimengerti dan dipahami	√			
4	Bahasa yang digunakan efektif dan komunikatif	√			
5	Keterbacaan dan kejelasan teks	√			
6	Kejelasan gambar		√		
7	Kesesuaian gambar dengan materi	√			
8	Kesesuaian cerita dengan materi	√			
9	Media mudah di gunakan, tidak terlalu besar atau kecil	√			

Berdasarkan penilaian validator rancangan awal yang dibuat oleh peneliti dikatakan cukup baik dan dapat digunakan di sekolah dasar sebagai bahan pembelajaran pada Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu. Tetapi masih ada beberapa aspek kriteria yang masih harus diperbaiki, diantaranya:

- a. Kejelasan gambar hanya beberapa gambar ang terlihat jelas

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahan pembelajaran, rancangan produk dinyatakan layak setelah perbaikan terlebih dahulu.

- b. Validasi Guru Sekolah Dasar

Nama Guru : Rohayati. S. Pd.

Guru Kelas : III

Tanggal Validasi : 20 Mei 2017

Tempat Validasi : SD N 4 Manonjaya

Tabel 3
Angket Hasil Penilaian Ahli 3

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria			Keterangan
		B	C	K	
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√			
2	Keterpaduan antar mata pelajaran	√			
3	Materi yang disajikan mendalam dan menyeluruh sesuai dengan materi subtema 8 pembelajaran 1	√			
4	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi	√			
5	Kemudahan menggunakan komik	√			
6	Kemenarikan komik	√			
7	Kesesuaian gambar dengan materi	√			
8	Kesesuaian latar dengan materi	√			
9	Kesesuaian cerita dengan materi	√			

Dari penilaian rancangan awal yang telah dilakukan keseluruhan komik sudah baik sebagai bahan pembelajaran untuk pembelajaran tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu.

Rancangan awal yang dibuat peneliti layak diuji cobakan dengan revisi terlebih dahulu. Setelah melakukan serangkaian validasi kepada tiga orang ahli, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap rancangan produk berdasarkan hasil dari validasi. Berikut perbaikan yang dilakukan peneliti:

Berdasarkan validasi oleh Bapak Kosasih ahli bahan pembelajaran salasatu indikator kejelasan gambar cukup baik hal ini membuat peneliti melakukan perbaikan untuk memperjelas gambar.

Sebelum Validasi



Gambar 2
Sebelum Perbaikan Desain

Sesudah Validasi



Gambar 3
Sesudah Perbaikan Desain

Setelah dilakukan proses perbaikan sesuai dengan validasi tim ahli tahap selanjutnya adalah uji coba produk berbentuk produk akhir yang sudah siap digunakan dalam pembelajaran tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu. Uji coba dilakukan di dua Sekolah Dasar. Adapun Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SD Negeri II Cibeureum dan SD Negeri Sukamulya.

a. Pelaksanaan Uji coba Produk

Proses uji coba dilakukan di dua sekolah pembelajaran dilakukan pada jam pertama sampai jam akhir pembelajaran karena menurut guru kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran tematik kurtilas satu pembelajaran untuk satu hari. Pembelajaran dilakukan oleh guru kels masing-masing.

Berikut hasil respon yang diperoleh dari guru dan peserta didik pada uji coba:

1) Respon guru terhadap produk

a. SD Negeri II Cibeureum

Setelah dilakssiswaannya uji coba peneliti memperoleh respon dari guru kelas yang melakukan proses pembelajaran di kelas. Respon terhadap penggunaan komik pembelajaran sangat positif dapat disimpulkan. Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. SD Negeri Sukamulya

Pada tahap uji coba kedua yang dilakukan di SD Negeri Sukamulya setelah dilakukannya proses pembelajaran Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu, respon guru terhadap komik pembelajaran tidak jauh berbeda komik dikatakan sudah menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan komik memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan menjadikan proses pembelajaran lebih berpariatif dan membuat siswa tidak jenuh.

2) Respon Peserta Didik Terhadap Produk

Dari kuesioner tersebut diperoleh respon peserta didik yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Sekolah
Petama

Butir Penilaian	Pilihan			
	Ya		Tidak	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1. Apakah komik yang di gunakan menambah pengetahuan?	20	100%	0	0%
2. Belajar dengan komik jadi menyenangkan?	20	100%	0	0%
3. Belajar dengan komik materi jadi lebih udah di pahami?	20	100%	0	0%
4. Apakah komik mudah di gunakan?	20	100%	0	0%
5. Apakah gambar komik menarik dan lucu?	20	100%	0	0%
6. Apakah kalian senang belajar dengan komik?	20	100%	0	0%

Dari hasil uji coba pertama yang diisi oleh siswa di SD Negeri II Cibureum menunjukan keseluruhan siswa sangat tertarik belajar menggunakan komik dari hasil respon keterpakaian komik mencapai 100%. Komik sangat digemari oleh siswa karena dalam proses pembelajaran siswa pertama kali menggunakan komik sebagai bahan pembelajaran.

Tabel 4.6
Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Sekolah
Kedua

Butir Penilaian	Pilihan			
	Ya		Tidak	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1. Apakah komik yang di gunakan menambah pengetahuan?	25	100%	0	0%
2. Belajar dengan komik belajar menjadi menyenangkan?	25	100%	0	0%
3. Belajar dengan komik membuat materi jadi lebih mudah dipahami?	25	100%	0	0%
4. Apakah komik mudah digunakan?	25	100%	0	0%
5. Apakah gambar komik menarik dan lucu?	25	100%	0	0%
6. Apakah kalian senang belajar dengan komik?	25	100%	0	0%

Hasil respon yang kedua adalah respon dari pesertadidik SD Negeri Sukamulya. Pada tahap kedua respon siswa terhadap komik menunjukan bahwa komik sangat digemari oleh siswa dan senang belajar dengan menggunakan komik, hasil respon ketercapaian komik mencapai 100% .

Dari hasil rangkaian uji coba ada beberapa hal dari produk menunjukan hasil yang memuaskan seluruh siswa sangat senang belajar dengan komik, tidak ada hal yang perlu diperbaiki terhadap hasil akhir berupa

komik sudah cukup layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Deskripsi Hasil Refleksi untuk Menghasilkan Design Principle Serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi Secara Praktis.

Dari serangkaian uji coba yang dilakukan oleh peneliti dan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan kekurangan peneliti menghasilkan produk akhir berupa komik pembelajaran yang sesuai dan layak untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan produk berupa komik pembelajaran tematik Subtema Bumi bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu merupakan bahan pembelajaran berdasarkan hasil analisis masalah yang didapat peneliti di lapangan yang didesain untuk maenarik minat siswa belajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.komik memiliki sifat sederhana dibuat agar menyajikan sesuatu yang berbeda dengan bahan pembelajaran lain bisa digunakan secara personal dengan atau tanpa bimbingan guru. Keterpaduan gambar dan ceita sebagai penyampai pesan berupa materi pelajaran diharapkan agar membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, dan pembelajaran

berjalan dengan menyenangkan tanpa harus diminta-minta layaknya sedang membaca buku cerita atau menonton film yang digemari oleh siswa-siswa.

2. Rancangan produk komik pembelajaran dan kemudian rancangan produk validasi oleh ahli untuk mengukur kelayakan media sebelum diuji cobakan di Sekolah Dasar. Hasil dari validator berupa kritik dan saran akan menjadi bahan pertimbangan dalam perbaikan produk. Berdasarkan validator yang dinilai oleh para ahli dikatakan layak untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya di Sekolah Dasar dengan perbaikan.
3. Uji coba produk dilakukan di dua Sekolah Dasar, pada uji coba pertama produk dikatakan sudah baik dan guru memberikan respon positif terhadap penggunaan komik pembelajaran. Dalam proses pembelajaran respon siswa juga menunjukkan komik sudah baik, respon positif yang diberikan oleh siswa terhadap komik mencapai 100%. Pada uji coba kedua tidak jauh berbeda dengan uji coba pertama. Guru dan siswa memberikan respon positif, respon siwa yang di proleh menunjukkan hasil yang sama 100%. Dari serangkaian uji coba yang dilakukan peneliti berdasarkan respon guru dan siswa terhadap komik pembelajaran tematik subtema bumi bagian dari alam

semesta sudah baik dan dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga ketercapaian kompetensi terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Herrington, dkk. (2007). *Design Based Research and doctoral students: guidelines for preparing a dissertation proposal*. Jurnal: Ecu Publication.
- Kurniawati, Ika. Tanpa tahun. *Pengembangan Bahan Belajar*. Modul: Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Belajar.
- Laisaroh, A. dkk. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Anak Dengan Pendekatan Saintifik pada Subtema Keberagaman Mahluk Hidup di Lingkunganku. Artikel: S1 PGSD
- Lidinillah, D. A. M. 2012. *Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia – Kampus Tasikmalaya.
- Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV ALFABETA
- Santoso, Aaron Luhung. *Comic Center*. Jurnal: Bidang Seni Rupa dan Desai
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Windura, S. 2016. *Brain Management Series For Learning Strategy Mind Map Langkah Demi Langkah Cara Paling Mudah & Benar Mengajarkan dan Membiasakan Siswa Menggunakan Mind Map Untuk Meraih Prestasi*. Jakarta : Kelompok Gramedia.