PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI KOMIK MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 36 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

OLEH
NUNUNG WAHYUNI
F1081211042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI KOMIK MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 36 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
NUNUNG WAHYUNI
F1081211042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI KOMIK MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 36 PONTIANAK KOTA

Penanggung jawab

NUNUNG WAHYUNI
NIM F1081211042

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Siti Halidjah, M. Pd	Andang Firmansyah, M.Pd
NIP. 197205282002122002	NIP. 198904142015041001

Disahkan,
Dekan FKIP UNTAN

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP.196604011991021001

Lulus Tanggal : 26 Mei 2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI KOMIK MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 36 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

NUNUNG WAHYUNI
NIM F1081211042

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Siti Halidjah, M. Pd	Andang Firmansyah, M.Pd
NIP. 197205282002122002	NIP. 198904142015041001

Penguji I	Penguji II
Rio Pranata, S.Pd, M.Pd	Bayu Prasodjo, M.Pd
NIP. 198810052019031010	NIP. 199507282024061001

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd
NIP. 199207192019032024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nunung Wahyuni

NIM : F1081211042

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Nunung Wahyuni

NIM. F1081211042

ii

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berorientasi komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar yang teruji validitasnya oleh ahli materi dan ahli desain, serta mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, namun hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi. Subjek implementasi terbatas melibatkan 15 siswa kelas IVA di SD Negeri 36 Pontianak Kota. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi oleh ahli materi dan ahli desain, serta angket respon guru dan siswa. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor kelayakan sebesar 100%, sedangkan validasi oleh ahli desain memperoleh skor sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak digunakan. Respon guru terhadap bahan ajar menunjukkan kepraktisan dengan persentase sebesar 94,64%, dan respon siswa sebesar 85,33%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, bahan ajar berorientasi komik ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Komik, IPAS, Pengembangan

MOTTO

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"

(Q.S Al Insyirah: 5-6)

"*Dream big. Start small. Act now*"

(Robin Sharma)

"Satu langkah kecil hari ini lebih baik daripada seribu rencana tanpa aksi"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdullilahirabbil Allamin, karya ini merupakan bentuk syukrur saya kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini.

Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Eko Purwanto dan Ibu Jumidah yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian dan tak kenal lelah mendoakan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa mengusahakan yang terbaik untuk peneliti. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi untuk kesehatan, kebahagiaan, keberkahan dan umur panjang. Semoga segala doa yang kalian panjatkan untuk peneliti menjadi jembatan menuju kesuksesan dunia dan akhirat. Saudara dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan kebahagiaan dalam setiap langkah peneliti. Teman seperjuangan yang telah menjadi tempat berbagi tawa, keluh kesah dan semangat di masa-masa sulit. Diri saya sendiri atas kerja keras, kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Komik Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota".

Penyusunan Skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak sedikit hambatan dan tantangan yang dihadapi. Secara khusus, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Siti Halidjah, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I sekaligus dosen pembimbing akademik dan Bapak Andang Firmansyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah dengan sabar memberikan waktu, perhatian, serta bimbingan yang tulus sejak awal penyusunan hingga skripsi ini selesai. Segala saran, kritik, dan ilmu yang diberikan sangat berarti dan menjadi bagian penting dalam proses penyusunan skripsi ini. Berkat dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Prof. Dr. Hairida, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
4. Rio Pranata, M.Pd., selaku dosen penguji I pada ujian skripsi atas perhatian, kritik, serta saran yang telah diberikan selama proses ujian skripsi sekaligus yang telah berkenan menjadi validator ahli materi dalam penelitian ini. Validasi yang diberikan sangat penting untuk memastikan bahwa teori dan konsep yang digunakan dalam skripsi ini sesuai standar ilmiah yang berlaku. Peneliti sangat menghargai waktu, perhatian, dan keahlian yang telah diberikan untuk meningkatkan kualitas dan keakuratan materi yang disajikan dalam penelitian ini.
5. Bayu Prasodjo, M.Pd., selaku dosen penguji II pada ujian skripsi, atas perhatian, kritik, serta saran yang telah diberikan selama proses ujian skripsi. Masukan Bapak sangat berarti dalam memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini.
6. Dr. Ricka Tesa Muskania, M.Pd., yang telah berkenan menjadi validator ahli desain dalam penelitian ini. Bantuan dan validasi yang diberikan sangat penting untuk memastikan keakuratan dan kualitas data yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti sangat menghargai waktu dan perhatian yang

telah diberikan untuk memastikan bahwa skripsi ini sesuai dengan standar akademik yang diharapkan.

7. Aspendi, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 36 Pontianak Kota yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.
8. Dyah Meisaroh, S.Pd., selaku guru kelas IVA di Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota yang telah bersedia untuk diwawancarai keperluan pra-riset dan sebagai kolaborator penelitian.
9. Siswa kelas IVA SDN 36 Pontianak Kota yang telah bersedia menjadi bagian dari penelitian ini yang telah meluangkan waktu dan memberikan data yang sangat berharga. Partisipasi dan kejujuran mereka dalam mengikuti proses penelitian memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang banyak memberikan bekal ilmu selama perkuliahan.
11. Staf Tata Usaha Program pendidikan Guru Sekolah Dasar yang turut membantu dalam urusan administrasi.
12. Sahabat serta rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Pontianak, 5 Mei 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
ABSTRAK v
MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Permasalahan dan Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
F. Terminologi (Peristilahan) 10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 12
A. Kajian Teori 12
1. Bahan Ajar 12
a. Pengertian Bahan Ajar 12
b. Jenis-jenis Bahan Ajar 13
c. Fungsi Bahan Ajar 15
d. Prinsip Penyusunan Bahan Ajar 17
e. Kriteria Bahan Ajar 18
2. Komik 19
a. Pengertian Komik 19
b. Jenis-jenis Komik 20
c. Unsur-unsur Komik 21

d. Komponen Komik 22
3. Mata Pelajaran IPAS 23
B. Kerangka Berpikir 25
BAB III METODE PENELITIAN 28
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 28
B. Prosedur Pengembangan 29
1. Analisis (*Analysis*) 31
2. Desain (*Design*) 32
3. Pengembangan (*Development*) 32
4. Implementasi (*Implementation*) 33
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 34
1. Teknik Pengumpulan Data 34
2. Instrumen Pengumpulan Data 35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 41
A. Hasil Penelitian 41
B. Pembahasan 68
1. Validitas Ahli Materi Bahan Ajar Berorientasi Komik 71
2. Validitas Ahli Desain Bahan Ajar Berorientasi Komik 76
3. Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berorientasi Komik 78
BAB V PENUTUP 79
A. Kesimpulan 79
B. Saran 80
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran..... 25
Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara untuk Guru..... 35
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara untuk Siswa 36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi 37
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain..... 37
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru..... 38
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa 39
Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan Bahan Ajar 40
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru 41
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Siswa..... 42
Tabel 4. 3 Capaian dan Tujuan Pembelajaran..... 44
Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Pertama Ahli Materi 48
Tabel 4. 5 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Materi..... 49
Tabel 4. 6 Kriteria Validasi Ahli Materi..... 50
Tabel 4. 7 Saran dan Catatan Akhir Validator Materi..... 51
Tabel 4. 8 Data Hasil Validasi Ahli Desain..... 51
Tabel 4. 9 Saran dan Catatan Akhir Validator Desain 53
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Bahan Ajar Berorientasi Komik 54
Tabel 4. 11 Data Hasil Angket Respin Guru..... 65
Tabel 4. 12 Data Hasil Angket Respon Siswa 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir 27
Gambar 3. 1 Tahap Pendekatan ADDIE 30
Gambar 4. 1 Ilustrasi Desain Cover..... 45
Gambar 4. 2 Ilustrasi Desain Komik 45
Gambar 4. 3 Ilustrasi Gambar Tokoh "Flora"..... 45
Gambar 4. 4 Ilustrasi Gambar Tokoh Siswa..... 46
Gambar 4. 5 Ilustrasi Gambar Tokoh "Bu Guru" 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi..... 86
Lampiran 2 Surat Izin Pra-Riset..... 87
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara Guru..... 88
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara Siswa..... 90
Lampiran 5 Dokumentasi Pelaksanaan Pra-Riset 91
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 92
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 1 93
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 2 95
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Desain..... 97
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Desain 98
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian..... 100
Lampiran 12 Surat Tugas 101
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Guru 1 102
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru 2 104
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Siswa..... 106
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba Produk..... 107
Lampiran 17 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian di SD Negeri 36 Pontianak Kota.....110
Lampiran 18 Storyboard Bahan Ajar Berorientasi Komik.....111
Lampiran 19 Bahan Ajar Berorientasi Komik.....113

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang digunakan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman di era globalisasi. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Sehingga, implementasi pendidikan harus dilaksanakan secara optimal dan efektif agar mampu menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi, sesuai dengan tuntutan zaman dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia secara menyeluruh, baik dari segi kecerdasan intelektual maupun emosional, serta keterampilan yang diperlukan dalam beradaptasi dengan perubahan yang terus berlangsung.

Dunia pendidikan terus mengalami evolusi yang cepat seiring dengan perkembangan teknologi dan pemahaman manusia tentang proses belajar-mengajar. Dalam konteks ini, peran manusia sebagai subjek dan objek penelitian telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran meliputi unsur-unsur dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal seperti guru, fasilitas,

lingkungan, serta media pembelajaran. Proses belajar juga sangat terkait dengan media yang digunakan, metode pengajaran, dan pencapaian hasil belajar (Pamungkas et al., 2021).

Menurut Reigeluth (dalam Syamsuar & Reflianto, 2018) inovasi pendidikan dalam metode pembelajaran mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik siswa sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran. Namun, dalam penerapannya terdapat beberapa hambatan, salah satunya adalah kurangnya bahan ajar sebagai penunjang di luar buku paket yang disediakan oleh pemerintah (Indriani et al., 2022). Bahan ajar yang dirancang dengan baik berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi siswa (Aisyah et al., 2020). Bahan ajar merupakan seluruh bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat diartikan sebagai berbagai jenis materi yang disusun dengan sistematis, memungkinkan siswa belajar secara mandiri, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar.

Bahan ajar tidak hanya terbatas pada format buku atau modul, melainkan dapat mengambil bentuk lainnya. Menurut Bernd Weidenmann bahan ajar dikelompokan tiga besar, pertama *auditiv* yang menyangkut radio (*Rundfunk*), kaset (*Tonkassette*), piringan hitam (*Schallplatte*). Kedua yaitu

visual (*visuell*) yang menyangkut *Flipchart*, gambar (*Wandbild*), film bisu (*Stummfilm*), video bisu (*Stummvideo*), program komputer (*Computer-Lern-programm*), bahan tertulis dengan dan tanpa gambar (*Lerntext, mit und ohne Abbildung*). Ketiga yaitu audio visual (*audiovisuell*) yang menyangkut berbicara dengan gambar (*Rede mit Bild*), pertunjukan suara dan gambar (*Tonbildschau*), dan film/video (Setiawan, 2023).

Bahan ajar memegang peran yang sangat penting dalam bidang pendidikan dan proses belajar-mengajar, terutama untuk para guru (Wati & Sukmayasa, 2024). Bahan ajar adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga mendukung keberhasilan belajar (Fatmawati et al., 2022). Bahan ajar adalah alat yang membantu guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan. Bahan ajar memiliki beberapa manfaat, antara lain: 1) Sebagai panduan bagi guru untuk mengarahkan seluruh kegiatan pembelajaran dan menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa; 2) Sebagai panduan bagi siswa dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran serta mempelajari kompetensi yang seharusnya dikuasai; 3) Menjadi alat ukur untuk menilai pencapaian pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar sangat bermanfaat bagi guru dan siswa karena memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Prastowo, 2015). Dengan memahami pentingnya bahan ajar, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Bahan ajar yang baik dapat menjadi

alat yang sangat berharga dalam mencapai tujuan pendidikan dan pengembangan siswa (Cahyadi, 2019). Dengan demikian, pendekatan yang tepat dalam pengembangan bahan ajar menjadi kunci utama dalam memastikan pemanfaatan optimal dari sumber daya pembelajaran yang tersedia.

Bahan ajar berorientasi komik dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep pendidikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Sejalan dengan Widyaningrum & Pratiwi (2019) mengungkapkan bahwa bahan ajar berupa komik ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang memudahkan siswa untuk memahami materi dan mendorong mereka untuk berpikir secara aktif. Gambar digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi dari guru kepada siswa. Selain itu, media gambar juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar dan memfasilitasi berbagai aktivitas yang mendukung pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik (Utami, 2020). Dengan penerapan teknologi dan desain grafis yang inovatif, cerita-cerita bergambar tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membangun pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam, memotivasi eksplorasi, dan membangkitkan imajinasi kreatif siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN 36 Pontianak Kota bersama dengan guru kelas dari kelas IVA (Lampiran 3) bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku pemerintah dan Lembar Kerja Siswa (LKS), namun sebagian besar pembelajaran mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Kosasih (2021) LKS merupakan bahan ajar yang

paling sederhana karena komponen-komponen utama di dalamnya bukan uraian materi, melainkan lebih kepada sejumlah kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa, sesuai dengan tuntutan KD dalam kurikulum ataupun indikator-indikator pembelajaran. LKS berfokus pada pengembangan soal-soalnya serta latihan. Berdasarkan permasalahan tersebut ditemukan kekurangan yaitu berupa bahan ajar yang kurang menarik dan belum adanya pengembangan bahan ajar berorientasi komik. Bahan ajar yang digunakan berupa LKS dianggap kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa karena kurangnya variasi dalam penyajian materi, gambar yang monoton dan tidak menarik, serta kurangnya warna. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu bahan ajar yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif.

Wawancara lebih lanjut dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada salah satu siswa kelas IVA di SDN 36 Pontianak Kota (Lampiran 4) terkait bahan ajar yang digunakan. Hasil wawancara mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan, yaitu LKS dianggap kurang menarik karena tidak berwarna dan membosankan. Dari observasi yang dilakukan juga dilihat bahwa LKS yang digunakan adalah tidak berwarna, monoton dan tidak bervariasi, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, desain visual LKS sering kali kurang menarik dan tidak memikat perhatian siswa, sehingga mengurangi minat mereka untuk belajar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Cahyani et al. (2021) untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media komik dikatakan layak digunakan

dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Azizul et al. (2020) untuk mengembangkan bahan ajar komik digital juga dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kualitas pengembangan bahan ajar menurut ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 76,89% dan menurut ahli media sangat layak dengan persentase sebesar 89,17%. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, hasil penelitian Izzatunnisa & Devianty (2024) mengenai pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan pemahaman struktur cerita rakyat terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut semuanya sama-sama memiliki fokus yang sama yaitu mengembangkan suatu bahan ajar. Hasil penelitian dari ketiga penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dikategorikan valid dan layak untuk digunakan serta mendapat respon yang sangat baik dari siswa maupun guru. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Komik Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota".

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan umum yaitu: bagaimana kelayakan bahan ajar berorientasi komik yang akan dikembangkan?.

Dengan adanya permasalahan umum tersebut, maka dapat diuraikan permasalahan khusus penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar berorientasi komik dari aspek materi pada mata pelajaran IPAS terkhususnya pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota?
2. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar berorientasi komik dari aspek desain pada mata pelajaran IPAS terkhususnya pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan bahan ajar berorientasi komik pada mata pelajaran IPAS terkhususnya pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan berdasarkan respon guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk menghasilkan bahan ajar berorientasi komik pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota terkhususnya pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan umum tersebut, maka penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

a. menghasilkan produk bahan ajar berorientasi komik yang teruji validitas berdasarkan ahli materi,

b. menghasilkan produk bahan ajar berorientasi komik yang teruji validitas berdasarkan ahli desain,
c. menghasilkan produk bahan ajar berorientasi komik yang praktis berdasarkan respon guru dan siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
    1) Untuk menambah referensi guru dalam mengembangkan pembelajaran dan untuk mengeksplorasi kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran.
    2) Hasil penelitian ini membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan membantu guru dalam mengajar.
2. Bagi Siswa
    1) Menambah pengalaman belajar siswa dengan memberikan konteks dan narasi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.
    2) Meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan rasa kepuasan ketika mereka dapat memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik.
    3) Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
    1) Hasil penelitian ini membantu sekolah terutama dalam hal pengembangan bahan ajar di sekolah.

2) Hasil penelitian ini memberikan perkembangan terhadap pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
    1) Belum tersedianya bahan ajar berorientasi komik mata pelajaran IPAS terkhusus pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan dikembangkan di Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Kota
    2) Dengan dikembangkannya bahan ajar berorientasi komik pada mata pelajaran IPAS terkhusus pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar.
    3) Bahan ajar ini dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar.
2. Keterbatasan Pengembangan
    1) Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada topik A. Bagian Tubuh Tumbuhan.
    2) Objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berorientasi komik dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA SDN 36 Pontianak Kota.
    3) Keterbatasan penyebarluasan bahan ajar yang dibatasi untuk 15 orang.

F. Terminologi (Peristilahan)

1. Pengembangan

   Pengembangan merujuk pada berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan dan memperbaiki sistem pendidikan, metode pengajaran, kurikulum, serta keterampilan dan pengetahuan siswa. Pengembangan dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

2. Bahan Ajar

   Bahan ajar merupakan seluruh bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat diartikan sebagai berbagai jenis materi yang disusun dengan sistematis, memungkinkan siswa belajar secara mandiri, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. Komik

   Komik adalah sebuah karya seni yang terdiri dari panel-panel berurutan yang memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita atau informasi kepada pembaca. Dalam komik, gambar diam disusun secara sistematis sehingga membentuk alur cerita yang jelas dan terhubung satu sama lain. Dialog antar karakter dalam komik disampaikan melalui balon kata, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi verbal di antara tokoh-tokoh yang ada. Komik bertujuan untuk menghibur pembaca dengan cerita yang menarik dan visual yang memikat, serta menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang mudah dipahami. Selain itu, komik

mendorong keterlibatan emosional pembaca melalui karakter dan situasi yang relevan.

4. Mata Pelajaran IPAS

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang disingkat dengan IPAS merupakan gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nuryani et al., 2023). Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Mata pelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di kelas IV SD/MI. Dalam mata pelajaran IPAS pada materi BAB 1 terdapat salah satu topik yang berjudul Bagian Tubuh Tumbuhan yang diberikan pada kelas IV semester ganjil. Topik Bagian Tubuh Tumbuhan yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dan manfaat tumbuhan bagi manusia.