

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 152 Rantau Panjang

Yulia Darniyanti^{1*}, Lika Apreasta², Nur Khofifah³

^{1,2,3}Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia

Email : Nurkhofifah289@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (desseminate). Tahap pendefinisian meliputi analisis kebutuhan, analisis Karakteristik siswa, dan analisis materi. Tahap perancangan dilakukan perancangan terhadap perangkat pembelajaran yaitu rancangan instrument, rancangan kerangka, rancangan awal, tahap pengembangan dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas, dan tahap penyebaran dilakukan di SDN 152 Rantau Panjang. Hasil penilaian validasi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik pada uji validitas oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 89,7%, Termasuk dalam kategori sangat valid, uji praktikalitas dengan skor rata-rata 86,5% angket respon guru dan 92% angket respon siswa dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil efektifitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dengan skor rata-rata 88,9% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III SD sangat sesuai dengan ketentuan di SDN 152 Rantau Panjang dan memudahkan siswa memahami pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efek.

Kata Kunci: *Minat baca, Bahasa Indonesia, Bahan ajar komik*

Abstract

The type of research is development research, which uses a 4-D development model consisting of the definition, design, and design stages, development (development), and dissemination (desseminate) The definition stage includes needs analysis, student characteristics analysis, and material analysis Taliap design is carried out on the design of learning devices, namely the design of the franework hand instrument, the initial design, the development stage is carried out by testing the validity, practicality, and testing effectiveness, and the deployment stage is carried out at SDN Rantau Panjang. The results of the validation assessment of Indonesian cimic-based teaching materials on the validity test by three experts had an average score of 89.7%, included in the very valid category, unpractical with an average score of 86,5%, teacher response questionnaires and 92% response questionnaires. Sisiva is categorized as very practical, while the results of the effectiveness of Indonesian comic-based teaching materials with an average score of 88,9% are categorized as very effective. Based on the results of the analysts above, it can be concluded thar the Indonesian language teaching materials in the form of comics for class III SD are very In accordance with the provision at SDN 152 Rantau Panjang and make it easier for people to understand leaming, and very smart.

Keywords: *Reading interest, Indonesian langguage, comics teaching materials*

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu hal yang terpenting di dalam kehidupan seseorang. Karena dengan adanya pendidikan seseorang bisa mengembangkan potensi yang ia miliki seperti pengetahuan, keterampilan, keagamaan dan kreativitas. Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 dimasyarakat. Dengan adanya Undang-Undang diatas menjelaskan bahwa dengan adanya pendidikan itu membantu untuk mengembangkan potensi peserta didik

dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Sesuai kemajuan dan tuntutan zaman, pendidik harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai keunikan agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, pendidik dituntut memahami berbagai model pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing peserta didik secara optimal untuk mengatasi permasalahan dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal. Berdasarkan kurikulum yang dipakai saat ini yaitu kurikulum 2013. Diantaranya melalui standar kompetensi dari setiap mata pelajaran, dimana proses pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan pendekatan konvensional. Sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam proses belajarnya, salah satunya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki tiga poin yaitu pembangunan karakter, membentuk peserta didik dan menjadikan warga negara yang baik dalam berbahasa. Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang wajib di sekolah dasar (Tarigan, 2015). Bahasa Indonesia dapat menjadikan peserta didik memiliki rasa mencintai bahasa negara nya sendiri, mengetahui tentang cara berbahasa indonesia yang baik dan benar (Wijaya dan Rohmawi, 2011). Hal itu sangat berguna bagi generasi muda. Komponen pendidik dalam pendidikan kehidupan bangsa, yang dirancang khusus mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik agar dapat memahami materi yang baik dan mampu memecahkan masalah (Lia Portanata, 2017:339). Pembelajaran Bahasa Indonesia ini pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik, karena semua pembelajaran yang dilakukan tersebut semuanya ada kaitan dengan kegiatan sehari-hari kita. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini tidak terlepas bahan ajar yang menarik yang harus digunakan agar proses belajar menjadi aktif dan efektif. Di samping itu, keaktifan peserta didik merupakan bentuk pembelajaran mandiri, yaitu peserta didik berusaha mempelajari sesuatu atas kehendak dan kemampuannya atau usahanya sendiri (Aini et al., 2019).

Penggunaan bahan ajar yang sesuai sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Dengan bahan ajar yang menarik dapat membangun keinginan dan minat peserta didik dalam belajar (Rahaya et al, 2019). Bahan ajar pembelajaran adalah alat yang mendukung pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dalam belajar membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah bahan ajar pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk membaca, salah satunya menggunakan komik. Komik dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan minat membaca peserta didik.

Komik adalah gambar dalam bentuk kartun yang dilengkapi dengan warna dan teks yang tersusun berurutan (Handayani dan Koaswanti, 2020). Media komik merupakan cerita yang memiliki gambar dan warna yang menarik, serta didalam komik terdapat bacaan yang disusun dengan gambar yang mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Anak-anak kebanyakan menyukai sebuah gambar yang menarik dikarenakan pada masa anak-anak ini mereka dipenuhi dengan imajinasi dan kreasi yang tinggi. Komik dapat dijadikan bahan ajar yang menarik untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dari bulan 09 Agustus 2021 sampai tanggal 24 Desember 2021 di kelas III SDN 152 Rantau Panjang , ternyata masih banyak sekali peserta didik yang kurang minat membaca. Karena di dalam buku peserta didik hanya ada sedikit gambarnya selebihnya hanya teks yang panjang, kurang kreatif, dan kurang menarik. Sehingga banyaknya peserta didik kurang paham saat proses pembelajaran yang disampaikan pendidik, peserta didik sering mengganggu temannya, sering keluar masuk kelas, dan susah memahami penjelasan dari pendidik dikarenakan peserta didik jadi malas membaca. Adapun hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas III SDN 152 Rantau Panjang , Wali kelas III tersebut mengatakan bahwa kelas III berjumlah 16 orang, dengan keterampilan membaca peserta didik yang rendah disebabkan buku pembelajaran anak yang monoton. Oleh karena itu peserta didik sulit memahami isi buku dan peserta didik tidak tertarik untuk membaca buku tersebut. Peserta didik hanya sibuk membolak-balik buku pelajaran, dikarenakan buku pembelajaran yang banyak teks panjang, sehingga membuat peserta didik bosan untuk membaca teks tersebut. Pendidiknya juga masih menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah saja. Dengan bahan ajar yang disediakan oleh pendidik yang seadanya, Untuk mengatasi bahan ajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat baca peserta didik perlu dilakukan sebuah upaya untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik. Karena bahan ajar yang akan dibuat peneliti dipenuhi gambar menarik, dan warna menarik (Handayani dan Kaswanti, 2010).

Rumusan Masalah Berdasarkan uraian latar belakang yang telah ditemukan dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah “ Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang yang valid, praktis dan efisien. Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan “ Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 12 Koto Baru yang valid, praktis dan efisien.

Spesifikasi produk yang diharapkan produk yang dikembangkan nantinya adalah bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis pada tema 1 pertumbuhan hewan dan perkembangan makhluk hidup Subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III Sekolah Dasar. Spesifikasi yang diharapkan pada produk pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran tema 1 pertumbuhan hewan dan perkembangan makhluk hidup Subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III Sekolah Dasar. (2) bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang dikembangkan sesuai KI dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan dalam materi pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. (3) isi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang dikembangkan tema pertumbuhan hewan dan perkembangan hewan kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut: (1) Manfaat Teoritis, bagi pembaca membantu peserta didik untuk menambah minat baca dan pengetahuan dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia Tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Subtema 3 pertumbuhan hewan. Bagi Penelitian sebagai acuan dan menambah pustaka bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Dharmas Indonesia. (2) manfaat praktis, bagi peserta didik Memberikan kemudahan dan meningkatkan minat baca peserta didik dan memberikan motivasi kepada peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran secara mandiri membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. Bagi guru, buku cerita berbasis komik ini bisa digunakan guru saat pembelajaran, yaitu khususnya pelajaran bahasa Indonesia pada Tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Subtema 3 pertumbuhan hewan kelas 3 sekolah dasar. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah tersebut khususnya dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development) mendefinisikan penelitian dan pengembangan research and development Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg and Gall, 1989). Sedangkan menurut (sugiyono, 2019 : 297) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Gay, 1990) merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan disekolah, dan bukan untuk menguji teori.

Dari beberapa menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan research and development adalah penelitian pengembangan dan memvalidasi produk pendidikan yang dapat berfungsi dimasyarakat luas. Model pengembang, metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi untuk peserta didik belajar mandiri diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran (Arywiantari et al, 2015:2). Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar yang dalam hal ini adalah peserta didik SDN 12 Koto Baru. Salah satu kelebihan 4D yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran.

Prosedur pengembangan, perancangan pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik pada siswa kelas III SD menggunakan model 4D berdasarkan langkah pengembangan menggunakan model 4D dimulai dari pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap penyebaran (disseminate). Berikut ini gambaran proses dalam perancangan bahasa Indonesia berbasis komik peserta didik kelas III SD.

Jenis data yang diambil yaitu kualitatif diambil dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan data praktikalitas yang diambil dari perilaku individu dengan merespon pendidik. Data kualitatif menggunakan skala likert untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan ganda setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Budiaji, 2013). Pengembangan instrument, instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain menyusun komik pembelajaran bahasa Indonesia, disusun juga instrument penelitian yang digunakan untuk menilai komik yang dikembangkan. Berdasarkan pada tujuan penelitian maka dirancangkan disusun instrument sebagai berikut: (1) instrumen analisis kebutuhan, analisis kebutuhan suatu proses untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan guru dan peserta didik yang diinginkan. Peneliti menggunakan instrumen jenis non tes yaitu kuesioner, wawancara, dan observasi untuk menganalisis kebutuhan siswa. (2) instrumen validitas, validitas ini untuk melihat valid atau tidaknya produk yang dihasilkan, lembar validasi yaitu komik. Lembar validasi tersebut diberikan kepada tenaga ahli/pakar (validator) bersama perangkat yang akan divalidasi untuk memperoleh masukan dan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang akan dibuat. Lembar validasi pengembangan komik akan dinilai oleh pakar/ahli dari dosen untuk memvalidasi produk yang akan dibuat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis komik ini menggunakan tiga jenis, yaitu: (1) observasi, observasi dilakukan lewat pengamatan langsung, peneliti melakukan observasi lapangan dari bulan 09 Agustus 2021 sampai tanggal 24 Desember 2021 di kelas 3 SDN 12 Koto Baru, peneliti menemukan karakter peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini ternyata masih banyak sekali peserta didik yang kurang minat membaca. Karena di dalam buku peserta didik hanya ada sedikit gambarnya selebihnya hanya teks yang panjang, dan kurang kreatif. Sehingga banyaknya peserta didik jadi malas membaca dan kurang paham saat proses pembelajaran yang disampaikan pendidik, sering mengganggu temannya, dan sering keluar masuk kelas, sehingga tidak mematuhi prosedur dalam pembelajaran.

(2) wawancara, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dari jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2016: 121). Adapun hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas III SDN 152 Rantau Panjang, Wali kelas III tersebut mengatakan bahwa kelas III berjumlah 16 orang, dengan keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang rendah disebabkan buku pembelajaran anak yang monoton. Oleh sebab itu membuat peserta didik sulit memahami isi bacaan itu dan hanya melihat sekilas cerita tersebut sehingga membuat peserta didik tidak tertarik untuk membaca. Pendidik nya juga masih menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah saja, dengan bahan ajar yang disediakan oleh pendidik yang seadanya membuat proses pembelajaran tidak menarik dan kreatif di dalam proses pembelajaran. Peserta didik hanya sibuk membolak-balik buku pelajaran, dikarenakan buku pembelajaran yang banyak teks panjang sehingga membuat peserta didik bosan untuk membaca teks tersebut. (3) Kuesioner (Angket), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugioni, 2016: 142). Angket yang digunakan dalam penelitian adalah angket minat membaca. (4) dokumen, dokumentasi yang didapat oleh peneliti ini berupa foto yang diambil dengan menggunakan handphone sebagai alat dokumentasinya.

Teknik analisis data, analisis data dilakukan dengan tujuan untuk melakukan pengolahan data yang dihipung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas, kepraktisan dan efektifitas dari bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang dikembangkan. Validitas merupakan lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dengan melihat valid atau tidaknya produk yang dibuat. Dapat dikatakan valid dilihat dari beberapa aspek lain yaitu dari segi antara lain segi perancangan, segi materi, dan segi skala likert, Validasi

dikatakan selesai, apabila validator menyatakan valid terhadap produk yang dibuat, sehingga sudah siap untuk diuji cobakan. Selanjutnya kepratisan merupakan tingkat ketercapaian bahan ajar, pembelajaran dikatakan paraktis apabila pendidik dan peseeta didik tidak mengalami kesulitan di dalam proses pembelajaran dan dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang dilakukan pendidik di SDN 12 Koto Baru kemudian efektifitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sasaran yang telah ditentukan. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran yang telah ditentukan lembar efektifitas digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik (Sugiyono, 2016).

Hasil validasi dianalisis dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan kedalam bentuk tabel perhitungan data nilai (0-100). Kategori validitas pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III SDN yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap *Define, Design, Develop, Disseminate (4D)*. Proses pengembangan dimulai dari uji validitas sampai pada proses uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut:

Define (Pendefinisian)

Tahap define ini mencakup tiga langkah pokok, yaitu analisis kurikulum, Analisis kebutuhan, Analisis peserta didik.

Design (Perancangan)

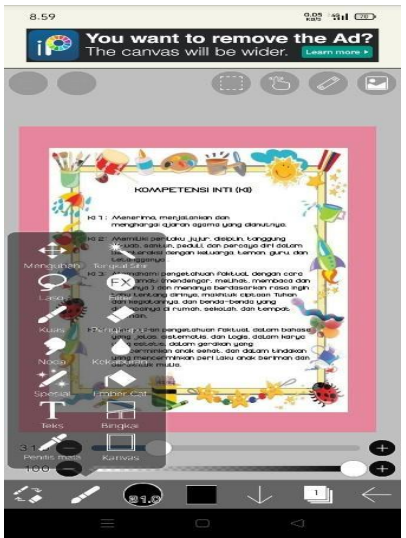


Pada tahap ini peneliti merancang bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN. Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:
Lembar Validasi

Pada lembar validasi terdapat petunjuk pengisian 4 aspek penilaian diantaranya aspek komponen konstuk, komponen kelayakan isi, komponen bahasa, validasi rpp, angket praktikalitas dan angket minat membaca pemahaman.




Perancangan kerangka bahan ajar Bahasa Indonesia Berbasis komik adalah sebagai berikut:



Tabel 1. Langkah-Langkah Pembuatan Bahan Ajar Komik

No	Gambar	Keterangan
1.		Pembuatan cover

<p>2.</p>		<p>Pembuatan kompetensi inti</p>
<p>3.</p>		<p>Pembuatan kompetensi dasar</p>
<p>4.</p>		<p>Pembuatan indikator</p>

<p>5.</p>		<p>Pembuatan pembelajaran 1 materi tentang pertumbuhan dan perkembangan ayam</p>
<p>6.</p>		<p>Pembuatan pembelajaran 2 materi tentang pertumbuhan dan perkembangan kucing</p>
<p>7.</p>		<p>Pembuatan pembelajaran 3 materi tentang pertumbuhan dan perkembangan ikan</p>

<p>8.</p>		<p>Pembuatan pembelajaran 4 materi tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu</p>
<p>9.</p>		<p>Pembuatan pembelajaran 5 materi tentang pertumbuhan dan perkembangan katak</p>
<p>10.</p>		<p>Pembuatan pembelajaran 6 materi pertumbuhan dan perkembangan nyamuk</p>

11.		Pembuatan kesimpulan
12.		Pembuatan latihan

Development (Pengembangan)

Tujuan tahap pengemabangan adalah untuk menghasilkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang yang valid. Praktis dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian validatot terhadap lembar validasi, yang terdiri dari 1 ahli/dosen matematika FKIP UNDHARI sebagai validator konstuk, 1 orang pakar/dosen PGSD FKIP UNDHARI ahli isi, 1 orang pakar/dosen PGSD Bahasa Indonesia sebagai ahli Bahasa, 2 orang praktisi yaitu guru kelas III dan siswa kelas III sekolah dasar 152 Rantau Panjang sebagai praktikalitas guru dan siswa. Berikut ini bahasan dan analisis data dari tahap pengembangan.

Uji Coba Validitas data validasi bahan ajar bahasa Indonesia berbasis komik Penyajian data validasi pada uji coba produk bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang berguana untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi bahan ajar komik dimuat 3 aspek yaitu validasi konstruk, isi dan bahasa. Hasil validasi terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang telah dihasilkan dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2 Data Validasi Produk Bahan Ajar Komik

Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
Suci Rahma Putri, M.Pd	$V = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$	Sangat valid
Ahmad Ilham Apryadi, M.Pd	$V = \frac{21}{28} \times 100\% = 75\%$	Sangat valid
Aprimadedi, M.Pd	$V = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,7\%$	Sangat valid

Jumlah	251%	
Rata- rata	83, 7%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 2 data hasil validitas bahwa persentase rata-rata penilaian ketiga validator terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dengan kategori sangat valid persentasinya 83,7% jadi berdasarkan kategori validasi akhir maka bisa diterapkan di sekolah dasar.

Validasi RPP oleh ahli Data yang diperoleh dari validasi RPP yang dilakukan oleh validator. Data hasil validator dapat dilihat tabel 3 berikut :

Tabel 3 Data Validasi RPP

Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd	$V = \frac{f}{n} \times 100\% = 75\%$	Sangat valid

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat hasil dari RPP yang dilakukan oleh dua validator terlihat dengan kategori sangat valid persentasinya 75% jadi berdasarkan kategori validitas rpp sangat valid yang dibuat oleh peneliti dapat melanjutkan pada tahap validitas.

Uji Coba Praktis hasil uji praktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan mengisi angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui hasil kepratisan bahan ajar Bhasa Indonesia berbasis komik. Data angket respon guru uji coba perorangan ditunjukkan keguru dengan mengisi angket respon guru yang bertujuan untuk mengetahui data kepratisan nahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Data Hasil Kepratisan Respon Guru

Nama	Keterangan	Hasil $p = \frac{f}{n} = 100\%$	Kategori
Yanuarti, S.Pd	Wali kelas III	$p = \frac{f}{n} = 100\% = 86, 5\%$	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4 data dilihat bahwa hasil renspon guru yang dilakukan oleh praktisi dapat dilihat hasil dari angket respon guru terlihat dengan kategori sangat praktis persentasinya 86,5% jadi berdasarkan kategori praktikalitas angket respon guru sangat praktis yang dibuat oleh peneliti dapat melanjutkan pada tahap praktikalitas.

Analisis Akhir Setelah melakukan analisis validasi ahli, praktis, dan efektifitas. Maka terdapatlah analisis akhir sebagai berikut:

Validasi ahli berdasarkan hasil penilaian validasi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata 83,7% dikategorikan sangat valid. Jadi hasil akhirnya bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

Uji coba praktis berdasarkan hasil penilaian angket praktisi guru kelas III dan angket siswa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata 86,5% angket respon guru dan 92% angket respon siswa dikategorikan sangat praktis. Jadi hasil akhirnya bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik bisa membantu guru dan siswa dalam proses belajar dan membaca. Bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik bisa diterapkan di sekolah dasar.

Uji coba efektif berdasarkan uji coba angket minat baca pemahaman kepada siswa peneliti mendapatkan hasil penilaian, minat baca siswa awal dengan rata-rata 65,5% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak minat baca siswa akhir dengan rata-rata 88,9% di kategorikan sangat efektif. Jadi hasil akhirnya bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik sangat efektif untuk membantu proses belajar dan membaca siswa di sekolah maupun di rumah.

Desseminate (penyebaran) tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan dan merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini penyebaran di lakukan di SDN 12 Koto

Baru dan SDN 152 Rantau Panjang dengan cara mempromosikan bahan ajar tersebut terlebih dahulu.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III. Maka didapatkan dengan kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Validitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik

Hasil dari validasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas III ini diisi oleh tiga validator yaitu dosen FKIP. Validator adalah yang memvalidasi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, diantaranya adalah aspek isi atau materi, aspek konstruksi atau komponen penyajian serta aspek bahasa, dari tiga aspek tersebut mencakup 10, 7, 8 pertanyaan. Berdasarkan hasil dari ke 3 validator Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik didapatkan dengan jumlah persen 83,7% yaitu dikategorikan sangat valid.

Menurut Sugiyono (2016), menyatakan bahwa "suatu instrument dikatakan valid bila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Uji validitas yang dilakukan meliputi: validitas isi, validitas konstruk, dan validitas bahasa. Berdasarkan isinya perangkat dinyatakan sangat valid oleh validator karena perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan. Menurut Azwar (2013) Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Uji validitas ini digunakan untuk menunjukkan sejauh mana media yang kita kembangkan sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik sesuai kegunaan dan kebutuhan untuk siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang. Walaupun demikian bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik ini tetap dilakukannya revisi, dikarenakan hasil akhir dari ke tiga validator dua memberi keputusan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik sangat valid dan satu validator valid dengan sedikit revisi. Setelah melakukan perbaikan maka bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dikategorikan sangat valid.

Praktikalitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik

Hasil dari praktikalitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik kelas III ini didapatkan dari hasil analisis penilaian angket respon guru dan angket respon siswa. Guru dan siswa diminta mengisi angket praktikalitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh guru dan siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang Yanuarti S.Pd, mendapatkan persen nilai 86,5% maka bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dikategorikan sangat praktis. Praktis dalam KBBI didefinisikan dengan berdasarkan, mudah, dan senang memakainya dan praktisan diartikan perihal dapat disimpulkan bahwa praktikalitas dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penilaian. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan siswa dengan menggunakan bahan ajar, maupun produk lainnya.

Hal ini sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh Santri Yuli Ernica dan Hardeli (2019:1) bahwasanya didapatkan hasil rata-rata dari aspek penilaian yaitu kemudahan penggunaan, kebahasaan dan kesesuaian konsep dan keterlaksanaan. Didapatkan persen nilai sebesar 92% dengan kriteria sangat tinggi. Jadi bahan ajar komik yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan harapan dan penilaian.

Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik

Hasil dari efektifitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dapat dilihat dari minat baca kelas III SDN 152 Rantau Panjang, dengan jumlah 16 orang siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan persen nilai 88,9% yang mana terdiri dari 16 orang siswa yang minat, maka bahan ajar komik ini dikategorikan sangat efektif. Dalam KBBI efektifitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Handyaningrat (1998:16) efektifitas ialah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran yaitu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca siswa SDN 152 Rantau Panjang pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, pengumpulan data dan penyajian data kelas III SDN 152 Rantau Panjang, dapat disimpulkan

sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik dengan menggunakan model 4-D dapat diuji cobakan di kelas III SDN 152 Rantau Panjang.
2. Validitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik memperoleh persen 83,7% dengan kategori sangat valid, bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN 152 Rantau Panjang.
3. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik yang berjumlah 1 orang guru dan siswa berjumlah 16 di SDN 152 Rantau Panjang yaitu memperoleh persen 86,5% angket respon guru dan 92% angket respon siswa dengan kategori sangat praktis sehingga bahan ajar Bahasa Indonesia mampu memudahkan siswa dalam pembelajaran dan meningkatnya minat membaca pemahaman siswa.

Efektifitas yang dinilai dari minat baca siswa memperoleh persen 65,5% angket minat baca pemahaman awal dan 88,9% angket minat baca pemahaman akhir dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan digunakan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik mampu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatnya minat baca pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jakarta: Diva Press.
- Andi Prastowo. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jakarta: Diva Press.
- Andi Prastowo. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Arywiantari et al. (2015:2). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singgaraja. Jurnal Edutech Undiksha. Vol 3, No 1.
- Arywiantari et al. (2015:2). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singgaraja. Jurnal Edutech Undiksha. Vol 3, No 1.
- Budianti, Y, dkk. (2017). Pengaruh Metode KWL (Know Want to Learn) Terhadap Keterampilan dan Minat Membaca Siswa. Indonesian Journal of primary Education, 1(2), 13. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9311>.
- Fausih & Danang, 2015) Amauklis, M. (2012), PEMBELAJARAN TEMATIK Fenomena, IV(20), 63-76.
- Nurul Hidayah, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif dan, R&D Bandung: Alfabeta, CV.