



Emeliana Isa Gagas  
 Patalas<sup>1</sup>  
 Hery Kresnadi<sup>2</sup>  
 Asmayani Salimi<sup>3</sup>

## PENGEMBANGAN COMIC BOOK SEBAGAI BAHAN AJAR ALTERNATIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS V SDN 01 MENJALIN

### Abstrak

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar alternatif berupa comic book dengan mengangkat materi sistem pencernaan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk peserta didik kelas V SDN 01 Menjalin dalam bentuk printout. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Sumber data penelitian ini adalah guru wali kelas V, 24 orang peserta didik kelas V SDN 01 Menjalin, dan dua orang validator ahli, yaitu ahli desain dan ahli materi, dilakukan validasi tahap I dan Tahap II oleh ahli desain dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara, angket dan observasi. Hasil tingkat kevalidan produk berdasarkan penilaian para ahli, presentase rata-rata berdasarkan validasi tahap I dan II yaitu 4,13 dengan kategori "sangat valid" pada aspek desain, sedangkan dari aspek materi memperoleh presentase rata-rata berdasarkan validasi tahap I dan II yaitu 4,35 dengan kategori "Sangat Valid", serta hasil respons peserta didik berdasarkan presentase rata-rata dari kelompok kecil dan kelompok besar yaitu 3,74 dengan kategori "Sangat Baik".

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, Comic Book

### Abstract

This research generally aims to produce alternative teaching materials in the form of comic books by highlighting the digestive system material in the Natural Sciences subject for class V students at SDN 01 Menjalin in printout form. The method used in this research is Research and Development (RnD) with the ADDIE model. The data sources for this research were the class V homeroom teacher, 24 class V students at SDN 01 Menjalin, and two expert validators, namely design experts and material experts. Stage I and Stage II validation was carried out by design experts and material experts. Data collection techniques include interviews, questionnaires and observations. The results of the product validity level are based on expert assessments, the average percentage based on validation stages I and II is 4.13 with the category "very valid" in the design aspect, while from the material aspect the average percentage obtained based on validation stages I and II is 4.35 in the "Very Valid" category, as well as student response results based on the average percentage of the small group and large group, namely 3.74 in the "Very Good" category.

**Keywords:** Development, Teaching Materials, Comic Book

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai pembentukan pribadi manusia. Untuk mencapai sistem pendidikan yang baik dan berkualitas dan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam bidang pendidikan yang dapat membuat kualitas seseorang mampu menguasai suatu keterampilan khusus, tetapi terlebih lagi agar dapat menjadi manusia dengan memiliki kepribadian yang terbentuk dengan sangat baik yang dapat diandalkan. Seiring dengan pendidikan saat ini dimana kehidupan sudah mulai

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak  
 email: emelianaisa@student.untan.ac.id

menyatu dengan kecanggihan teknologi. Sebagai pendidik yang berada di masa ini maka kreativitas dan inovasi sangat dibutuhkan.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari semenjak peserta didik belajar di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah yang idealnya logis dan bermanfaat, selama ini justru cenderung kurang diminati. Peserta didik beranggapan bahwa ilmu pengetahuan alam menjadi pelajaran yang sulit dipahami dan bersifat abstrak. Pemilihan bahan ajar yang tepat sangatlah penting dilakukan oleh guru agar peserta didik tertarik dan senang saat mengikuti pembelajaran.

Guna mencapai sistem pendidikan yang baik dan berkualitas dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang juga masih digunakan pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 01 Menjalin sebagai pedoman dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan saat ini, terdapat harapan yaitu sebagai wujud dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, dimana dalam kendala tersebut adalah keterbatasan bahan ajar yang fungsi utamanya sebagai sumber penunjang diluar buku paket dari kemendikbud. Beberapa masalah telah teridentifikasi dengan implementasi dilapangan seperti masih ada guru yang menyampaikan materi secara tekstual, bahan ajar yang hanya menggunakan buku siswa tanpa ada bahan ajar alternatif yang memancing keingintahuan peserta didik ketika melihat sesuatu yang baru untuk menumbuhkan semangat dalam belajar apalagi digunakan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Buku siswa yang digunakan di sekolah saat ini jumlahnya juga sangat terbatas sehingga harus menggunakan buku LKS yang dirasa akan membosankan sehingga belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajarnya dikarenakan tampilan materi yang terdapat pada buku LKS tersebut berwarna hitam putih.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 01 Menjalin selama proses belajar mengajar sampai saat ini dan mengenai bahan ajar yang ada disekolah dengan salah satu guru wali kelas khususnya pada peserta didik kelas V menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan sebagaimana yang dikehendaki, hal itu disebabkan oleh guru dan peserta didik yang hanya berpegang pada buku siswa yang terbatas, serta buku LKS yang dirasa belum cukup untuk mendukung proses pembelajaran. Pada sekolah tersebut, buku siswa tidak dibagikan langsung kepada peserta didik karena jumlahnya yang terbatas sehingga sebagian besar pembelajaran menggunakan buku LKS. LKS yang digunakan dirasa belum cukup dalam membangkitkan semangat belajar mereka, penyebabnya materi yang disajikan tercetak pada kertas yang buram dan menggunakan gambar yang tidak berwarna sehingga gambar terlihat tidak jelas. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang kreatif, inovatif dan berwarna agar konsep pemahaman peserta didik khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi sistem pencernaan dapat meningkat. Alternatif bahan ajar yang akan digunakan adalah komik. Komik memiliki gambar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik itu sendiri.

Komik adalah gambar yang menyampaikan suatu bentuk informasi sehingga mampu memberikan respon kepada pembacanya. Komik bergambar mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, komik juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan ingatan, serta penggunaan bahan ajar komik sangat diminati peserta didik. Penggunaan komik sebagai bahan ajar secara tidak sadar peserta didik diajak untuk mempelajari materi dari cerita komik tersebut, karena komik dapat menggiatkan belajar peserta didik dikarenakan penyusunan antara warna dan cerita yang menarik dan lucu. Selain itu juga, komik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih membangkitkan semangat dan daya tarik belajar peserta didik lebih terpusat pada pembelajaran.

Menurut Ratnawuri (2016), Komik yang digunakan yaitu comic book/buku komik karena dalam penyampaian materinya akan menjadi lebih mudah dan menarik perhatian peserta didik” (h.9). Peserta didik juga dapat belajar dengan mandiri dimanapun dan kapanpun tanpa harus ada guru atau orang lain yang mendampingi. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Comic Book Sebagai Bahan Ajar Alternatif pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas V SDN 01 Menjalin”.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar comic book adalah metode penelitian kombinasi (mixed method), karena pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Langkah pertama analysis Tahapan awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan untuk mengetahui sebuah produk bahan ajar seperti apa yang akan penulis kembangkan. Langkah kedua design, tahap perancangan ini adalah langkah-langkah dalam merancang desain pembuatan bahan ajar comic book. Langkah ketiga development, merupakan langkah dalam pembuatan produk comic book sebagai bahan ajar alternatif materi sistem pencernaan. Langkah keempat implementation, tahap implementasi adalah menerapkan bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan catatan dari ahli desain dan ahli materi dan sudah mendapatkan hasil bahwa produk layak untuk digunakan. Penggunaan bahan ajar ini dilakukan sebanyak dua kali uji coba pada peserta didik dalam skala kecil yang berjumlah 6 orang peserta didik dan uji coba dalam skala besar yang berjumlah 24 orang peserta didik. Tahap kelima evaluation, pada tahap evaluasi, peneliti mengetahui respon dari peserta didik terhadap bahan ajar tersebut saat digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini peneliti menyebarkan, kemudian menghitung hasil dari angket respon peserta didik terhadap bahan ajar comic book sebagai bahan ajar alternatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada tahap analysis ini untuk mengetahui bahan ajar yang dibutuhkan peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V Informasi yang diperoleh dari wawancara bersama guru kelas V yaitu, bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran merupakan buku siswa yang terbatas dan tambahan buku LKS. Saat proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar yang mampu membantu peserta didik dalam belajar dengan gambar yang menarik karena proses pembelajaran menggunakan LKS, tampilan isinya berwarna hitam putih saja sehingga gambar yang terlihatpun tidak jelas dan buram. Dengan demikian maka perlunya pengembangan bahan ajar sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik kelas V sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan comic book sebagai bahan ajar alternatif yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar dan memberikan tampilan dan gambar dalam bahan ajar yang menarik serta berwarna menggunakan karakter kartun seperti yang disukai dan disesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar khususnya peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan sapi. Pada sekolah tersebut, buku siswa tidak dibagikan langsung kepada peserta didik karena jumlahnya yang terbatas sehingga sebagian besar pembelajaran menggunakan buku LKS. LKS yang digunakan dirasa belum cukup dalam membangkitkan semangat belajar mereka, penyebabnya materi yang disajikan tercetak pada kertas yang buram dan menggunakan gambar yang tidak berwarna sehingga gambar terlihat tidak jelas khususnya mata pelajaran IPA, karena pada tahap anak di usia sekolah dasar, mereka akan senang belajar dengan berbagai inovasi baru yang mereka rasa mudah untuk mereka pahami.

Langkah kedua pada tahapan desain dimulai dengan melakukan perancangan bahan ajar yang dilakukan oleh peneliti didasarkan pada tahapan desain Mentaling (2019), yaitu: (a) perumusan tujuan (b) perumusan format tokoh, (c) Perumusan sinopsis, (d) pemilihan tokoh, dan (e) format buku.

Langkah ketiga, pada tahapan pengembangan ini yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan comic book sebagai bahan ajar alternatif dengan menggunakan sebuah aplikasi yaitu aplikasi canva. Setelah menyelesaikan tahap pembuatan produk bahan ajar selanjutnya yang dilakukan adalah proses validasi produk kepada validator yaitu ahli desain dan ahli materi, kemudian melakukan revisi produk sesuai komentar dan saran yang diberikan validator. Rekapitulasi penilaian desain dan materi bisa dilihat pada tabel 1 dan 2.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi oleh ahli desain dan ahli materi diperoleh data akhir dari validasi desain yaitu 4,13 dengan keterangan sangat valid. Hasil rekapitulasi

penilaian dari validasi ahli materi yaitu 4,35 dengan keterangan sangat valid. Hasil akhir produk setelah divalidasi akan mendapatkan komentar dan saran sebelum layak untuk diujicobakan sampai validator menyatakan layak ujicoba dilapangan.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Penilaian Oleh Validator ahli Desain

No	Validasi	Rata-rata	Keterangan
1	Tahap I	3,81	Valid
2	Tahap II	4,45	Sangat Valid
	Jumlah	8,26	
	Rata-rata	4,13	Sangat Valid

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Penilaian Oleh Validator Ahli Materi

No	Validasi	Rata-rata	Keterangan
1	Tahap I	4,1	Valid
2	Tahap II	4,6	Sangat Valid
	Jumlah	8,7	
	Rata-rata	4,35	Sangat Valid

Langkah keempat adalah implementasi, setelah produk dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh validator, maka selanjutnya dilakukan tahapan implementasi. Uji coba dilakukan di kelas V SDN 01 Menjali sebanyak dua kali yaitu pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 6 orang peserta didik. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan dengan 24 orang peserta didik.

Langkah kelima adalah tahap evaluation terhadap produk bahan ajar dengan membagikan angket respons kepada peserta didik yang telah dibuat dan digunakan atau diujicobakan. Angket respons terhadap peserta didik dibagikan secara langsung. Berikut hasil respons peserta didik terhadap bahan ajar comic book. Hasil rekapitulasi terhadap angket respon berdasarkan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar terhadap bahan ajar comic book yaitu 3,74 dengan kriteria sangat baik. Dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Data hasil rekapitulasi angket respon peserta didik terhadap bahan ajar

No	Uji Coba	Rata-rata	Kriteria
1	Kelompok Kecil	3,77	Sangat Baik
2	Kelompok Besar	3,72	Sangat Baik
	Jumlah	7,49	
	Rata-rata	3,74	Sangat Baik

## Pembahasan

### Tingkat Validitas Comic Book sebagai Bahan Ajar Alternatif pada Materi Sistem Pencernaan

#### a. Ahli desain

Dari hasil validasi ahli desain dan penilaian pada lembar validasi mengenai kelayakan produk, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan peneliti memperoleh penilaian dari ahli desain pada tahap I dengan nilai rata-rata 3,81 dengan keterangan sangat valid. Hal ini dikarenakan produk yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik bahan ajar, seperti yang dikemukakan oleh Pannen (dalam Prastawo, 2014) yang mengatakan bahwa “Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun masih ada beberapa tampilan produk yang belum sesuai dengan karakteristik bahan ajar, maka dilakukan proses revisi sesuai yang telah disarankan oleh ahli desain. Adapun yang harus diperbaiki yaitu; jenis font yang kurang menarik pada cover, menambah header dan footer pada setiap halaman comic book, ukuran font yang terlalu besar, dan menambah foto pada biodata pengembang. Berdasarkan perbaikan yang dilakukan sesuai saran validator, perlu dilakukan validasi kembali agar memperoleh hasil validasi yang lebih baik, sehingga proses validasi dilakukannya validasi tahap II.

Setelah perbaikan produk yang dilanjutkan pada validasi tahap ke II, rata-rata penilaian dari tahap ke II adalah 4,45 yang menunjukkan kualifikasi sangat valid. Rata-rata penilaian tahap ke II lebih tinggi dari penilaian tahap I. Untuk mengetahui produk dapat dikatakan valid atau tidak, mengacu pada tingkat interval menurut (Widoyoko, 2018, h.111), yaitu  $4,2 < x \leq 5,0$  "Sangat Valid",  $3,4 < x \leq 4,2$  "Valid",  $2,6 < x \leq 3,4$  "Kurang Valid",  $1,8 \leq 2,6$  "Tidak Valid",  $1,00 < x \leq 0,8$  "Sangat Tidak Valid". Berdasarkan pengukuran interval tersebut, maka hasil validasi desain produk comic book sebagai bahan ajar alternatif pada materi sistem pencernaan termasuk kedalam kategori "Sangat Valid". Dimana menurut Nieveen "the componen of material should be based on state the art knowledge (content validity) and all componen should be consistently linked to each other (construct validity)" Hal tersebut dapat dipahami bahwa kualitas produk dikatakan valid yaitu dengan melihat keterkaitannya, serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut. Dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk. Dengan demikian produk comic book sebagai bahan ajar alternatif pada materi sistem pencernaan "Sangat Valid" dan untuk layak untuk diimplementasikan pada peserta didik kelas V SD.

#### **b. Ahli Mareri**

Berdasarkan tabel validasi ahli materi dan penilaian pada lembar validasi mengenai kelayakan materi, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti pada tahap I memperoleh hasil dengan nilai rata-rata 4,1 dengan keterangan valid dan masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki.

Perbaikan pada tahap I berupa menambahkan latar atau setting sebagai unsur pembangun awal cerita yang akan dimuai. Serta pada setiap halaman pada isi diberikan nomor pada bagian pojok kanan bawah.

Setelah melalui proses revisi sesuai dengan saran yang diberikan, maka selanjutnya dilakukan validasi tahap ke II. Hasil nilai rata-rata pada penilaian validasi ahli materi pada tahap ke II adalah 4,6 dengan keterangan sangat valid. Nilai rata-rata yang diperoleh dari tahap ke II lebih tinggi dari penilaian tahap pertama. Hal ini dikarenakan telah melalui perbaikan produk sehingga validator ahli materi menyatakan bahwa produk tersebut layak untuk diujicobakan tanpa revisi

#### **Respon Peserta Didik Terhadap Comic Book Sebagai Bahan ajar Alternatif pada materi Sistem Pencernaan**

Setelah comic book sebagai bahan ajar alternatif dinyatakan layak menurut ke dua ahli, produk tersebut diujicobakan pada peserta didik kelas V SDN 01 Menjalin. Tahap ujicoba pertama dengan kelompok kecil dilakukan bersama 6 orang peserta didik. Lembar ngket dibagikan kepada peserta didik untuk dapat mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Angket respons terhadap bahan ajar pada peserta didik mendapatkan nilai rata-rata yaitu 3,77 dengan kriteria sangat baik

Selanjutnya pada tahap ujicoba kelompok besar dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang mendapatkan nilai rata-rata yaitu 3,72 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap pengembangan comic book sebagai bahan ajar alternatif pada materi sistem pencernaan. Respons yang baik tidak terlepas dari bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik seperti yang dikatakan Greene dan Petty (dalam Koesasih 2021) bahan ajar itu haruslah menarik minat para peserta didik yang mempergunakannya. Bahan ajar yang dikembangkan menyajikan gambar dan warna yang dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan comic book sebagai bahan ajar alternatif pada materi sistem pencernaan dikelas V SDN 01 Menjalin, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil validasi produk oleh ahli desain memperoleh hasil rata-rata 4,13 "sangat valid" dan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi sebesar 4,35 (sangat Valid)
2. Ujicoba produk dengan skala kecil memperoleh rata-rata 3,77 dengan kriteria sangat baik dan ujicoba dengan skala besar memperoleh rata-rata 3,72 dengan kriteria sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Z, Ernalida, & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10-21. Diunduh di.
- Arafat, L, & Maulana. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 25, No.2.
- Daryanto, A. D (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar . Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas, Diunduh dari
- Estiningtyas, Dyah. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Tema 7 Energi dan Perubahannya Kelas 3 Sekolah Dasar. Diunduh di
- Gumelar, M, S. (2011). Cara Membuat Komik. Jakarta: PT. Indeks Permata Puti Media.
- Handayani, S., Halidjah, S., & Ghasya, D. a. V. (2021). Deskripsi Kemampuan Guru Membuat Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3),10 Diunduh Di
- Nieveen, N. (1999). *Design Approaches and Toolsin Education anda Training*, Jerman: Springer Science BusinessMedia
- Prastowo, A. (2011). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta:DivaPerss.
- Prasrowo, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktikum. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, A. D. (2018). Pengembangan Buku Ajar Pendamping Tematik Tema Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngalik 01 Batu. Diunduh di
- Putra, N. (2012). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septy, L. (2015). Pengembangan Media Komik pada Materi Peluang Kelas VIII. *Jurnal Dedaktik Matematika*. Vol.2, No. 2.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Widodo, S, C, & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Widoyoko. E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.