

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA
SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5
KELAS V SD/MI**

Oleh:

**ANISA SEPTIANI
NPM 1801051009**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbitah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1447 H/ 2025 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA
SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5
KELAS V SD/MI**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Sebagai Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**ANISA SEPTIANI
NPM. 1801051009**

Pembimbing : Edo Dwi Cahyo, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1447 H/2025 M**

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK
BERBASIS KOMIK PADA SUB TEMA ORGAN GERAK
HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5 KELAS V SD/MI

Nama : Anisa Septiani

NPM : 1801051009

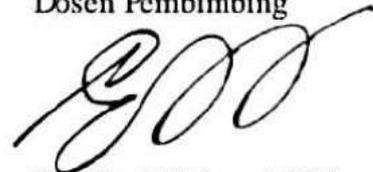
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Sudah dapat kami setujui untuk disidangkan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, Juni 2025
Dosen Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 199007152018011002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Permohonan untuk dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA SUB TEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5 KELAS V SD/MI**

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

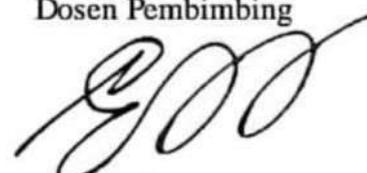
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui,
Kema Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd
NIP. 199403042018012002

Metro, Juni 2025
Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 199007152018011002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringsmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725)41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Nomor: B-2088/In.28.1/D/P.009/06/2025

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5 KELAS V SD/MI**
disusun oleh : **ANISA SEPTIANI, NPM. 1801051009, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal : Kamis, 5 Juni 2025**

TIM PENGUJI :

Ketua Sidang	: Edo Dwi Cahyo, M.Pd	(.....)
Penguji I	: Nurul Afifah, M.Pd.I	(.....)
Penguji II	: Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I	(.....)
Sekretaris	: Rahmad Ari Wibowo, S.Pd.I.,M.Fil.I	(.....)

Mengetahui

Dekan, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Siti Annisah
Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 198006072003122003

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5 KELAS V SD/MI

**Oleh:
ANISA SEPTIANI**

Keterbatasan informasi dalam buku utama yang digunakan dalam pembelajaran kerap menjadi kendala, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Banyaknya waktu yang digunakan untuk merangkum informasi atau materi dari sumber lain membuat peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang fokus mengikuti pembelajaran. Selain itu, masih dijumpai peserta didik yang mengalami kesulitan membaca setiap tahunnya, yang secara tidak langsung dapat menghambat pemahaman terhadap materi serta berdampak pada capaian hasil belajar dan nilai kelulusan. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi bahan ajar yang menarik dan praktis guna menunjang pembelajaran peserta didik baik di sekolah ataupun di rumah. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar tematik berbasis komik dengan memuat materi subtema Organ Gerak Hewan dan mengetahui kelayakan bahan ajar tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D (*define, design, development, dan dissemination*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan menyerahkan angket. Angket ditujukan untuk validasi ahli materi, validator ahli media dan praktisi guru dan peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap bahan ajar tematik berbasis komik diperoleh presentase sebesar 88% dengan kriteria —Sangat Layak. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 92% dengan kriteria —Sangat Baik. Kemudian hasil validasi oleh guru yaitu 93% dengan kriteria —Sangat Baik. Sedangkan hasil penilaian angket dari peserta didik yaitu 98% dengan kriteria —Sangat Baik.

Kata Kunci: Bahan Ajar Tematik, Komik, Subtema Organ Gerak Hewan

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Septiani

NPM 1801051009

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa hasil skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka,

Metro, 5 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Anisa Septiani
1801051009

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

Artinya: —Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (5),
sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (6)l.

(Q.S Al-Insyirah : 5-6)

Setiap hari adalah kesempatan baru untuk menjadi versi terbaik dari dirimu;

jangan pernah ragu untuk memperbaiki diri

“Let's walk slowly, enjoy every step of the journey”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa suatu halangan apapun. Dengan kerendahan hati penulis persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Bapak Marsiman dan Ibu Ismiati yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan doanya untuk saya.
2. Nenek Nasikah, Tante Novi Susanti, dan Paman Imam Muklas yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
3. Sahabat-sahabat tercinta Salwa Qonita Ikrima, Ani Latifah, Devia Meirita, Winda Cindy Antika, Chindi Indah Priswari, Lulu Seta Lituhayu Susanto, Putri Deva Nandya, Isna Rahmadian, dan Dini Oktaviani yang selalu memberikan motivasi.
4. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri Metro.

KATA PENGANTAR

Assalamu‘alaikum wr.wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI”* ini merupakan hasil dari proses panjang yang tidak lepas dari pertolongan Allah SWT.

Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir dan salah satu persyaratan ujian untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.

Dalam upaya menyelesaikan penelitian ini, penulis menerima banyak bantuan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons. selaku Rektor UIN Jurai Siwo Lampung
2. Dr. Siti Annisah, S.Si., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dea Tara Ningtyas, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penulisan penelitian ini.

5. Milizun, S.Pd selaku PLT Kepala Sekolah SDN 01 Sunsang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian disekolah terkait.
6. Nurlindayanti, A.Ma. selaku Guru Kelas 5 SDN 01 Sunsang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi yang ditulis ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pembaca.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Metro, 5 Juni 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan	7
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pengembangan.....	9
2. Bahan Ajar Tematik.....	13
3. Komik.....	16
4. Materi Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4.....	21
5. Materi Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 5.....	23
B. Kajian Studi Relevan	24

C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Prosedur Pengembangan.....	28
1. <i>Define</i> (Tahap Pendefinisian)	28
2. <i>Design</i> (Desain)	29
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	30
4. <i>Disseminate</i> (Tahap Penyebaran)	31
C. Desain Uji Coba Produk.....	31
1. Desain Uji Coba.....	31
2. Subjek Uji Coba	32
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
1. Teknik Pengumpulan Data	32
2. Instrumen Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	39
B. Hasil Validasi	47
C. Hasil Uji Coba Produk	54
D. Kajian Produk Akhir	55
E. Keterbatasan Penelitian	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Buku Teks Kelayakan Materi	38
Tabel 3.2 Penilaian Bahan Ajar Komik.....	38
Tabel 3.3 Penilaian Bahan Ajar Komik.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen pada peserta didik	39
Tabel 3.5 Interval Hasil Penilaian	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi.....	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Praktisi	54
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi	56
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Media.....	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover Komik	47
Gambar 4.2 Halaman Pengenalan Tokoh	48
Gambar 4.3 Peta Konsep	48
Gambar 4.4 Halaman materi dalam percapan	49
Gambar 4.5 Halaman materi dalam percakapan	49
Gambar 4.6 Halaman Latihan.....	50
Gambar 4.7 Halaman Informasi Menarik.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Pembelajaran	66
Lampiran 2 Silabus	74
Lampiran 3 Desain Media	83
Lampiran 4 Validasi Ahli Media	85
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 6 Validasi Guru Kelas	89
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik	91
Lampiran 8 Outline	105
Lampiran 9 Surat Izin Melaksanakan Prasurvey	107
Lampiran 10 Pengesahan Proposal	108
Lampiran 11 Surat Bimbingan Skripsi	109
Lampiran 12 Izin Research	110
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Research	111
Lampiran 14 Surat Tugas	112
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi	113
Lampiran 16 Bebas Pustaka Perpustakaan	124
Lampiran 18 Foto Kegiatan	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan peserta didik yaitu keterampilan membaca. Dengan keterampilan membaca yang baik peserta didik dapat menguasai pengetahuan dengan baik.¹ Selain itu, dengan keterampilan membaca dan pemahaman materi yang baik, peserta didik dapat mengasah kemampuan untuk berpikir kritis.² Keterampilan membaca yang baik dapat membuat peserta didik memahami materi sehingga dapat menguasai pengetahuan dengan baik dan dapat menstimulasi adanya pertanyaan-pertanyaan yang kritis. Dengan demikian peserta didik mendapatkan pengetahuan lebih luas lagi.

Untuk melatih keterampilan membaca dapat dilakukan dengan menumbuhkan minat membaca peserta didik terlebih dahulu. Minat merupakan rasa suka atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya suatu paksaan³. Minat membaca ialah keinginan kuat disertai usaha seseorang untuk membaca.⁴ Minat membaca bisa menjadi awal untuk melatih keterampilan membaca. Dengan adanya rasa suka dan keinginan

¹ Hilda Purba Melani dkk., —Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi,| *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (15 Juni 2023): 180

² Nella Agustin dan Ika Maryani, *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)* (UAD PRESS, 2021), 523.

³ Ina Magda Lena dkk., —Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran,| *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (30 Juni 2020): 23

⁴ Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia, —Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar,| *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (6 Agustus 2020): 996.

kuat, peserta didik akan memiliki kesadaran untuk membaca tanpa adanya rasa keterpaksaan.

Ada banyak hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat membaca pada peserta didik. Menyediakan suatu bahan ajar yang menarik merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan minat membaca peserta didik dalam pembelajaran. Bahan ajar secara garis besar berisikan pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik.⁵ Bahan ajar bermanfaat bagi peserta didik untuk memperoleh aktivitas pembelajaran yang menarik. Dengan kelengkapan pengetahuan yang ada dalam bahan ajar, peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri.

Jenis-jenis bahan ajar terdiri dari bahan ajar cetak (buku atau modul), bahan ajar audio, bahan ajar audio visual dan bahan ajar interaktif (kombinasi dari dua media atau lebih).⁶ Ada beberapa jenis bahan ajar yang bisa digunakan peserta didik. Namun dalam pemilihan bahan ajar, perlu adanya analisis kebutuhan agar dapat mengetahui bahan ajar apa yang diperlukan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil Pra-survey ulang pada tanggal 17 Juli 2024 pada kegiatan wawancara dengan Ibu Nurlindayanti, A.Ma., wali kelas 5 SDN 01 Sunsang, diketahui bahwa kurangnya bahan ajar yang ada di sekolah

⁵ Siti Aisyah, Evih Noviyanti, dan Triyanto Triyanto, —Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia,|| *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia* 2, no. 1 (1 Januari 2020): 62.

⁶ Ahmad Fajar Fadlillah, *Kurikulum Pelatihan Literasi Media Peningkatan Kompetensi Guru melalui Massive Open Online Course - Damera Press* (Jakarta Selatan: Damera Press, 2024), 39.

untuk kelas 5. Buku utama untuk belajar juga memiliki informasi yang belum cukup untuk diajarkan pada peserta didik. Sehingga guru harus mencari informasi dari buku lama yang jumlah bukunya sedikit.⁷ Keterbatasan bahan ajar menyebabkan peserta didik pasif dalam pembelajaran karena harus merangkum teks dari buku lama terlebih dahulu.

Pada kegiatan observasi di kelas V terdapat kurangnya tingkat kefokusannya peserta didik dalam belajar. Hal ini dapat dilihat ketika guru menjelaskan materi, peserta didik memperhatikan guru tetapi kurang merespon dan ketika ditanya atau ditunjukkan, peserta didik masih mencari halaman yang sedang dibahas. Kemudian terdapat kurangnya minat membaca peserta didik. Hal ini dapat dilihat ketika pendidik menunjuk salah satu peserta didik dan yang lain menyimak, sebagian besar peserta didik terlihat kurang tertarik dan tidak menyimak buku. Peserta didik juga cepat bosan karena waktu belajar tersita dengan kegiatan merangkum dan harus menunggu teman yang belum selesai menulis. Di kelas V terdapat 2 peserta didik yang lambat membaca dan tidak memahami apa yang sedang di baca, serta 1 peserta didik yang tidak bisa membaca dan menulis dari 14 peserta didik.

Ibu Nurlindayanti, A.Ma. menambahkan bahwa setiap tahunnya terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan membaca, tidak bisa membaca atau kurang memahami apa yang dibaca. Sehingga

⁷ Nurlindayanti, Wawancara dengan Guru kelas 5 SDN 01 Sunsang, 17 Juli 2024.

dikhawatirkan peserta didik kesulitan melaksanakan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dan mempengaruhi kelulusan peserta didik. Oleh karena itu, beliau memberikan respon baik bila ada pengembangan bahan ajar yang menarik dan informatif untuk kelas V. Beliau berharap dengan adanya bahan ajar yang menarik dapat mengurangi jumlah peserta didik yang kesulitan belajar karena keterampilan membacanya yang kurang dimasa mendatang.

Berdasarkan pernyataan dalam wawancara dan beberapa kendala yang terjadi di kelas V SDN 01 Sunsang, maka diperlukan adanya bahan ajar berisikan informasi yang cukup sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Selain itu, diperlukan adanya bahan ajar yang menarik agar peserta didik memiliki minat membaca untuk melatih keterampilan membacanya.

Komik yang menjadi bahan ajar alternatif bagi peserta didik serta dapat membantu tugas guru dalam memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik. Keefektifan komik sebagai bahan ajar dapat dilihat hasil penelitian dari Musnar Indra Daulay dan Nurmalina dengan judul Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru yang menyatakan media komik sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan berdasarkan penilaian ahli materi yang mendapatkan skor 4,56 masuk dalam kategori —sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan skor 4,59 masuk kategori —sangat layak, penilaian guru 4,68

dan uji lapangan operasional (uji coba awal dan uji coba utama) pada siswa mendapatkan rata-rata skor 4,43 dengan kategori —sangat layak.⁸

Dengan melihat efektifitas komik pada penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya dalam meningkatkan keterampilan membaca, maka penelitian ini ingin mengembangkan komik sebagai bahan ajar yang menarik dengan menggunakan materi pembelajaran tematik.

Memperhatikan uraian yang sudah dikemukakan sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Kurangnya fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kurangnya minat peserta didik dalam membaca.
3. Keterbatasan kemampuan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik.
4. Kurangnya informasi dalam buku utama dalam pembelajaran.
5. Kurangnya ketersediaan bahan ajar dan yang dapat digunakan peserta didik belajar mandiri di rumah.

⁸ Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina, —Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru,|| *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 7, no. 1 (1 Mei 2021): 33.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI.
2. Materi yang dibahas yaitu IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia.
3. Penelitian ini dilakukan hanya sampai validasi ahli dan praktisi dikarenakan keterbatasan waktu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V?
2. Apakah bahan ajar tematik berbasis komik pada materi subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V layak digunakan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, sekolah dan peneliti lain.

1. Bagi peneliti
 - a. Memberikan motivasi untuk melakukan penelitian bahan ajar berbasis komik
 - b. Dapat menjadi acuan, masukan atau pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi pendidik
 - a. Sebagai pengetahuan baru dan alternatif dalam menentukan rancangan pembelajaran pada bahan ajar tematik.
 - b. Memudahkan dalam penyampaian materi subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V.
3. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca dalam mempelajari materi subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V.

- b. Menambah pengalaman belajar dan memudahkan pemahaman materi subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V dengan bahan ajar komik baik disekolah atau dirumah.
4. Bagi sekolah
 - a. Menambah sumber pembelajaran Tematik di sekolah.
 - b. Dapat meningkatkan sumber daya manusia untuk kemajuan pendidikan.
5. Bagi peneliti lain
 - a. Mendorong untuk melakukan penelitian bahan ajar berbasis komik
 - b. Dapat menjadi acuan, masukan atau pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan produk untuk menunjang pembelajaran yang bermutu dan menarik serta dapat digunakan oleh guru ataupun peserta didik. Berikut adalah komponen yang terbentuk dalam bahan ajar tematik berbasis komik:

1. Bahan ajar tematik berbasis komik ini tampil dalam bentuk buku yang di dalamnya terdapat percakapan, materi, gambar, dan evaluasi dalam bentuk permainan.
2. Muatan dalam komik berkaitan dengan Kompetensi Dasar pada materi subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI.
3. Bahan ajar komik ini terbentuk hanya 1 bagian/bab.

4. Materi tersebar sesuai alur cerita dan pecakapan.
5. Halaman evaluasi terdapat 4 bagian. Dua diantaranya dalam bentuk permainan dan dua lainnya dalam bentuk analisis teks.
6. Bahan ajar tematik berbasis komik dapat digunakan secara mandiri di rumah ataupun dengan bimbingan guru di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan adalah proses, cara, dan perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah perbuatan menjadi bertambah, berubah sempurna seperti pikiran, pengetahuan dan sebagainya.⁹ Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.¹⁰ Pengembangan juga dapat diartikan sebagai proses mewujudkan *blue-print* alias desain menjadi kenyataan.¹¹

Sehingga dapat disimpulkan pengembangan merupakan kegiatan berkelanjutan yang dirancang menggunakan teori ilmu pengetahuan atau teknologi yang telah ada dan terbukti kebenarannya hingga menimbulkan perubahan dan peningkatan manfaat atau fungsi. Pengembangan juga bisa bersifat memperbaiki atau menghasilkan sesuatu yang baru.

⁹ Herika Muhamad Taki dan Anita Sitawati Wartaman, *Perpetaan untuk Perencanaan Wilayah dan Kota* (Makassar: Nas Media Pustaka, 2023), 100.

¹⁰ Syahrul Amsari dan Windu Anggara, *Ekonomi Kreatif* (Medan: UMSU press, 2023), 53.

¹¹ Eka Daryanto dkk., *Model Manajemen Pelatihan Pendidikan Vokasi* (Medan: UMSU press, 2022), 82.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan pendidik atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar¹². Panen mengartikan bahan ajar adalah materi pelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik yang disusun secara sistematis.¹³ Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.¹⁴

Bahan ajar bisa dalam bentuk apa saja namun di dalamnya tetap harus ada informasi yang memuat materi pelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

a. Karakteristik Bahan Ajar

Karakteristik pengembangan bahan ajar menurut Widodo dan Jasmadi yaitu:

1) *Self Instructional* (Pengajaran Mandiri)

Bahan ajar dapat membuat peserta didik mampu belajar sendiri maupun dengan bimbingan pendidik.

2) *Self Contained* (Mandiri)

¹² Ina Magdalena dkk., —Analisis Bahan Ajar,| *NUSANTARA* 2, no. 2 (30 Juli 2020): 314.

¹³ Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum, —Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,| *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (29 September 2020): 968,

¹⁴ Syamsurijal, *Tipologi Latihan Bahan Ajar Bahasa Jerman* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022), 41.

Memuat hal-hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.¹⁵

3) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain, tidak plagiarisme karya lain atau semacamnya.¹⁶

4) *Adaptive* (Adaptif)

Bahan ajar hendaknya mudah menyesuaikan keadaan terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

5) *User Friendly* (Membantu Pengguna)

Bahan ajar seyogyanya mudah digunakan. Memiliki petunjuk dan informasi yang mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁷

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berisi informasi yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri. Materi yang tersaji juga tidak plagiasi. Bahan ajar juga harus menyesuaikan perkembangan zaman. Bahan ajar yang dapat menyesuaikan dengan kegiatan sehari-hari lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jika karakteristik ini terpenuhi, bahan ajar akan membantu peserta didik dalam belajar dengan lebih mudah dan efektif.

¹⁵ Moh Fery Fauzi dan Irma Anindiati, *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UMMPress, 2020), 43.

¹⁶ Yulia Siska, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2023), 74.

¹⁷ Diani Ayu Pratiwi dkk., *Perencanaan pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 103.

b. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa jenis bahan ajar yang dapat digunakan yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak yang meliputi modul, buku, brosur, *handout*, selebaran, lembar kerja siswa (LKS), foto atau gambar, dan model atau *mock up*.¹⁸
- 2) Bahan ajar audio meliputi kaset, piringan hitam, *compact disc*, atau radio.
- 3) Bahan ajar audio visual meliputi video atau film dan orang/narasumber.¹⁹
- 4) Bahan ajar interaktif bisa berupa CAI (*Computer Assisted Instruction*), CD (*Compact Disc*), bahan ajar berbasis web.²⁰

Setiap bahan ajar memiliki kelebihan dan kekurangan tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta fasilitas yang tersedia. Misalnya bhaan ajar cetak lebih mudah digunakan tanpa memerlukan perangkat tambahan, sedangkan bahan ajar interaktif bisa meningkatkan keterliabtan peserta didik dalam belajar.

¹⁸ Mardiah Astuti dan Fajri Ismail, *Studi Inovasi Dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R & D Bahan Ajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 25.

¹⁹ Pristian Hadi Putra, *Monograf Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Kearifan Lokal* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022), 19.

²⁰ Bety Diana Serly Hetharion, *Strategi Belajar Mengajar* (Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2023), 55.

2. Bahan Ajar Tematik

Tematik adalah pembelajaran dengan mengkombinasikan berbagai mata pelajaran dan bidang studi berdasarkan topik tertentu.²¹ Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna dan memfasilitasi peserta didik untuk memenuhi rasa ingin tahu dengan alamiah tentang dunia di sekitar mereka kepada peserta didik.²² Sebagai contoh ‘_Organ Gerak Hewan’, pada materi ini dapat ditinjau dari beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar tematik yaitu bahan ajar yang terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau materi dalam satu kali pertemuan. Bahan ajar tematik dengan konsep mata pelajaran yang saling berhubungan mencerminkan dunia nyata di sekeliling peserta didik dan dalam rentang kemampuannya.

a. Karakteristik Tematik

Dengan konsep yang berintegrasi, tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik.

²¹ Idam Ragil Widiyanto Atmojo dkk., *Assesmen dalam Buku Tematik* (Surakarta: CV Pajang Putra Wijaya, 2022), 74.

²² Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Prenada Media, 2019), 3.

- 2) Muatan pelajaran menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan.
- 3) Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran.
- 4) Lebih mengutamakan proses dari pada hasil.²³
- 5) Bersifat luwes dengan keterpaduan berbagai pelajaran.
- 6) Pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik.²⁴

Konsep integrasi pada tematik mengutamakan proses belajar yang lebih banyak melibatkan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya berdasarkan minat dan kebutuhannya. Dengan proses belajar ini, guru juga bisa menilai secara langsung seberapa jauh pengetahuan peserta didik.

Dari pengetahuan peserta didik, guru bisa fleksibel atau luwes dalam menyesuaikan materi dan metode pembelajar dengan kondisi peserta didik serta lingkungan. Sehingga pembelajaran bisa lebih dipahami dan terkesan tidak kaku.

²³ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Prenada Media, 2020), 11.

²⁴ Endang Fatmawati dkk., *Pembelajaran Tematik* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 26.

b. Kekurangan dan Kelebihan Bahan Ajar Tematik

Adapun kelebihan yang bermanfaat dari bahan ajar dengan pembelajaran tematik bagi peserta didik dan pendidik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- 2) Memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik.²⁵
- 4) Pendidik dapat membantu peserta didik memperluas kesempatan belajar ke berbagai aspek kehidupan. Sehingga hasil belajar lebih bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik dalam bekerja, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap orang lain
- 6) Mampu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.²⁶

Adapun kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran dengan tematik diantaranya adalah:

²⁵ Ahmad Suryadi, *Memahami Ragam Strategi Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2022), 94.

²⁶ Moh Muklis, —Pembelajaran Tematik, | *Fenomena* 4, no. 1 (1 Juni 2012): 69.

- 1) Pendekatan mata pelajaran yang masih digunakan cukup menyulitkan guru untuk memadukan materi.
- 2) Guru dituntut untuk memiliki keterampilan yang tinggi.²⁷
- 3) Beberapa materi kurang sesuai dengan kondisi lingkungan tempat peserta didik belajar karena masih bersifat nasional
- 4) Dalam bahan ajar tematik masih memerlukan banyak bahan bacaan atau sumber informasi dan internet untuk menunjang wawasan peserta didik.
- 5) Banyak guru mengalami kendala dalam pencapaian pemahaman peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran tidak terpenuhi.²⁸

Setiap bahan ajar memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada bahan ajar tematik ini, guru harus memperbanyak sumber ajar dari internet atau buku-buku lain agar dapat mengoptimalkan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mengajarkan peserta didik untuk mengeksplorasi sendiri sumber belajar yang dibutuhkan ketika belajar mandiri. Sehingga peserta didik dapat menjawab rasa ingin tahu peserta didik.

3. Komik

Komik adalah bentuk media komunikasi visual dan merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang

²⁷ Arsyi Mirdanda, *Mengelola aktivitas pembelajaran di sekolah dasar* (PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery, 2019), 18.

²⁸ Sopan Adrianto, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2022), 26.

mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti dengan alur cerita dan dialog antar tokoh melalui balon-balon kata.²⁹ Komik adalah pesan visual yang kuat menyampaikan makna mendalam dan langsung dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh teks konvensional.³⁰ Komik juga diartikan sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya.³¹

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang memiliki cara bercerita melalui grafis dan membentuk menjadi sebuah karya seni gambar tidak bergerak. Komik bercerita melalui perpaduan gambar dan tulisan dalam beberapa urutan panel. Dengan alur cerita dan dialog antar tokoh dalam balon kata, komik menyampaikan informasi yang mudah dimengerti. Serta visualisasi dari komik dapat menyampaikan langsung perilaku yang tidak bisa disampaikan oleh teks pada umumnya.

a. Unsur Komik

Komik memiliki ciri khas atau sifat tertentu dalam proses pembuatannya. Berikut adalah unsur yang harus dimiliki komik:

- 1) Adanya karakter untuk menjelaskan tokoh.

²⁹ Helmi Fauzi Siregar, Yustria Handika Siregar, dan Melani, —Perancangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia, *Jurnal Teknologi Informasi* 2, no. 2 (Desember 2018): 114

³⁰ Husnul Khotimah, *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital: Pembelajaran Mandiri dalam Jaringan untuk Anak Sekolah Dasar* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), 37.

³¹ Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 23.

- 2) Ekspresi karakter untuk melukiskan perasaan sang karakter.
- 3) Garis gerak adalah garis yang membuat gambar terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 4) Latar sebagai penyampai konteks materi.³²
- 5) *Dialogue balloons* untuk menuliskan dialog antar tokoh.
- 6) *Sound effect* yaitu efek bunyi tertentu.
- 7) *Splash balloon* yaitu balon kata untuk kalimat yang ditonjolkan.
- 8) *Thought Balloon* yaitu kalimat pikiran tokoh.
- 9) *Bubbles* balon percakapan.
- 10) Panel untuk meletakkan setiap urutan gambar dan menjaga kelanjutan cerita yang berlangsung.
- 11) *Gutter* untuk menjaga jarak antar panel.
- 12) *The splash page* yang berguna untuk memperkenalkan muatan komik secara umum.
- 13) *Indica and credits* yaitu kru penerbit dan identitas komikus.
- 14) *Tittle* yaitu judul komik³³.

Unsur komik ini dibagi menjadi 3 bagian dalam peletakannya yaitu bagian depan/*splash page* yang berisi *tittle*, *indica* dan *credits*. Bagian akhir berisi ringkasan cerita yang dapat menggambarkan isi komik secara umum. Unsur ini bernama *blurb*.

³² Susi Susanti dkk., *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 72.

³³ Titin Setiartin Ruslan, *Membaca Apresiatif* (Jawa Barat: Langgam Pustaka, 2023), 120.

Kemudian, bagian isi komik ada *thought balloon*, panel, *gutter*, *dialogue balloons*, *splash balloon*, *bubbles* dan lain-lain.³⁴

Unsur-unsur komik ini adalah pembentuk adegan dalam komik sehingga komik dapat tersajikan secara sistematis. Dengan adanya unsur tersebut, adegan dalam komik dapat tersaji secara runtut. Selain itu, pembaca juga dapat merasakan emosi yang ada dalam setiap alur ceritanya.

b. Jenis-Jenis Komik

Berdasarkan dari bentuknya komik dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Komik strip dan komik buku. Komik strip hanya terdapat beberapa panel dan hanya ada sedikit gagasan dengan fokus satu pembicaraan mengenai isu terkini. Sedangkan komik buku dikemas untuk menampilkan sebuah cerita yang butuh.
- 2) Komik humor dan petualang. Komik humor menampilkan sesuatu yang lucu dan pembaca dapat menikmatinya dengan tertawa. Sedangkan komik petualang menampilkan sebuah cerita petualangan dengan tokoh yang membela, mencari, mengejar, memperjuangkan dan aksi lainnya.
- 3) Komik biografi. Komik ini menampilkan kisah hidup seseorang.

³⁴ Annisa Aura Lelyani dan Erman Erman, —Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar,|| *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sians* 9, no. 2 (31 Juli 2021): 140.

- 4) Komik online. Komik jenis ini bersumber dari internet dan hanya dapat diakses secara online.
- 5) Komik pendidikan. Komik pendidikan yaitu komik yang menampilkan sebuah pembelajaran dan berisi materi pembelajaran didalamnya.³⁵

Perbedaan bentuk pada komik juga memiliki fungsi yang berbeda. Pembuat komik ataupun pembaca dapat memilih jenis komik sesuai kebutuhan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Adapun kelebihan dari komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bersifat sederhana dalam penyajiannya.
- 2) Pesan dalam unsur cerita disajikan secara ringkas dan mudah dipahami.
- 3) Membuat pembaca tetap fokus dan tetap pada alur ceritanya³⁶
- 4) Visualisasi ekspresi pada komik membuat pembaca terlihat secara emosional dan mengakibatkan pembaca ingin terus membaca.
- 5) Menambah perbendaharaan kata-kata pembaca.³⁷
- 6) Membangkitkan potensi daya imajinasi.³⁸

³⁵ Susanti dkk., *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, 70.

³⁶ Putra Apriadi Siregar, Reni Agustina Harahap, dan Zuhrina Aidha, *Promosi Kesehatan Lanjutan Dalam Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Prenada Media, 2020), 41.

³⁷ Ni Ketut Desia Trisiantari dan Made Adi Mudita, *Pencegahan perundangan melalui komik* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), 75.

Selain kelebihan, komik sebagai bahan ajar juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

- 1) Tidak menjamin relevan dengan gaya belajar peserta didik karena setiap peserta didik memiliki cara tersendiri untuk belajar.³⁹

Pemahaman dan frekuensi fokus peserta didik dalam belajar berbeda-beda. Komik bisa menjadi salah satu alternatif jika peserta didik kesulitan fokus untuk belajar menggunakan bahan ajar yang dominan dengan tulisan. Karena komik memiliki banyak visualisasi.

d. Materi subtema organ gerak hewan pembelajaran 4

Denah adalah sketsa yang menunjukkan arah, letak tempat/benda. Biasanya denah digunakan untuk menunjukkan arah rumah (denah rumah), ruang kelas (denah ruang kelas), ruang kantor atau masalah arsitektur lainnya.⁴⁰

Berbeda dengan peta, peta merupakan gambar permukaan bumi untuk mendapatkan data ilmiah. Peta digambarkan dengan

³⁸ Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar* (Semarang: Athra Samudra Publisihing, 2017), 60.

³⁹ Maryana dkk., *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2024), 40.

⁴⁰ Tri Yulianto, *Denah dan Koordinat Posisi* (Jawa Tengah: Alprin, 2020), 4.

berbagai tanda dan simbol.⁴¹ Jenis peta terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya yaitu:

1) Peta Tematik

Peta tematik adalah peta khusus karena peta tematik hanya menggambarkan satu atau dua kenampakan pada permukaan bumi seperti iklim, kepadatan penduduk, hutan, jalan, atau perbatasan administratif saja. Dengan kata lain, peta tematik hanya menampilkan tema tertentu.⁴²

2) Peta Digital

Peta digital adalah peta yang dibuat menggunakan batuan komputar seperti google maps.⁴³

3) Atlas

Atlas adalah kumpulan peta yang mempunyai tema sama dan lebih beragam, kemudian tersusun dalam bentuk buku. Penggunaan Atlas sama dengan penggunaan peta. Hanya saja kita dapat melihat peta lebih jelas dengan menggunakan Atlas. Di dalamnya memuat berbagai informasi mengenai tanah, daerah, negara, hasil bumi, tambang, keadaan cuaca, dll.⁴⁴

⁴¹ Theo Kurniawan Sendow dan Longdong Jefferson, —Studi Pemetaan Peta Kota (Studi Kasus Kota Manado),*Jurnal Ilmiah Media Engineering* 2, no. 1 (12 April 2014): 37, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jime/article/view/4227>.

⁴² Taki dan Anita Sitawati Wartaman, *Perpetaan untuk Perencanaan Wilayah dan Kota*, 130.

⁴³ Yoyok Rahayu Basuki, *Dasar Survei dan Pemetaan* (Malang: Azhar Publisher, 2020), 17.

⁴⁴ Umi Kalsum, —Referensi Sebagai Layanan, Referensi Sebagai Tempat: Sebuah Tinjauan Terhadap Layanan Referensi Di Perpustakaan Perguruan Tinggi,*IQRA` : Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 10, no. 1 (3 Mei 2016): 139.

4) Globe

Globe adalah miniatur bumi bulat dengan struktur wilayah seperti peta. Bedanya dengan peta dan atlas, globe dapat menunjukkan kecondongan bumi terhadap bidang ekliptika atau garis lingkaran semu peredaran bumi mengelilingi matahari dalam 1 tahun. Jadi globe dapat menunjukkan perbedaan waktu, garis lintang, garis bujur dan letak kutub dalam bentuk 3 dimensi. Selain itu dengan globe kita dapat memahami pergantian siang dan malam lebih mudah serta dapat melihat letak negara benua atau luas suatu daerah secara akurat.⁴⁵

e. Materi subtema organ gerak hewan pembelajaran 5

Hewan memiliki organ gerak untuk bergerak atau berpindah tempat. Berdasarkan organ geraknya hewan terbagi menjadi 2 kelompok besar yaitu vertebrata dan avertebrata. Vertebrata yaitu hewan yang memiliki tulang belakang.⁴⁶ Sedangkan avertebrata atau invertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang serta memiliki struktur morfologi dan anatomi lebih sederhana dibandingkan dengan kelompok vertebrata.⁴⁷

⁴⁵ *Ibid.*, 4.

⁴⁶ Sri Maya dan Rizki Amalia Nur, *Zoologi Vertebrata*, 1 ed. (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 39.

⁴⁷ Rivanna Citraning R dkk., —Observasi Hewan Invertebrata Di Pantai Bandengan Jepara, *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* 1, no. 1 (3 November 2021): 139.

Selain tulang belakang, vertebrata juga memiliki ciri-ciri kerangka lainnya seperti memiliki tengkorak untuk melindungi otak, tubuh berbentuk simetris bilateral, memiliki kepala, leher badan dan ekor. Ciri-ciri lain avertebrata yaitu memiliki eksoskeleton atau kerangka luar, memiliki sistem peredaran darah terbuka dan mata majemuk.⁴⁸

Setelah memahami tentang klasifikasi hewan vertebrata dan avertebrata, materi kelas V yaitu menemukan ide pokok suatu teks. Ide pokok adalah gagasan utama yang dijadikan dasar atau inti masalah dalam suatu teks.⁴⁹ Ide pokok tersurat dalam paragraf, tetapi mungkin juga tersirat. Ide yang tersurat biasanya ada pada bagian awal paragraf, atau dipertegas lagi pada bagian akhir.⁵⁰

B. Kajian Studi yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang pertama penelitian oleh Nur Ngazizah dengan judul —Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu dengan model pengembangan ADDIE hasil dari penelitian ini yaitu 100% peserta didik mengatakan bahwa media

⁴⁸ Maryoto, *Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture pada Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup* (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022), 26.

⁴⁹ G. Sanyoto, —Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning Pada Materi Isi Pokok Laporan Hasil Observasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMAN 1 Batanghari, *Journal Education of Batanghari* 2, no. 11 (30 November 2020): 64

⁵⁰ Erdiana Abiyanti, —Pengaruh Keefektifan Membaca Cepat terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf, *Dikstrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (31 Agustus 2017): 205.

pembelajaran dengan komik sangat membantu meningkatkan motivasi dan semangat belajar.⁵¹

Kedua, penelitian dari Diani Syahfitri dengan judul —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura¹ dengan pengembangan *Research and Design* model ADDIE. Hasil dari validasi ahli media memperoleh hasil 85,3 dan hasil validasi materi dengan hasil 80,45 dengan kesimpulan layak untuk digunakan.⁵²

Ketiga, penelitian dari Fadila Aulia dengan judul —Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar¹ dengan pengembangan *Research and Design* model 4D. Hasil Kelayakan media ini mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 92% dari para ahli tersebut. Uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi, minat, berpikir kritis, dan pemahaman siswa, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.⁵³

Keempat, penelitian dari Izzatunnisa dengan judul —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur

⁵¹ Nur Ngazizah, —Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu,¹ *Scinece Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* 8, no. 2 (1 Agustus 2022): 15.

⁵² Diani Syahfitri dkk., —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura,¹ *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 4 (26 Desember 2023): 754

⁵³ Fadila Aulia, Candra Cuga, dan Aina Nurdiyanti, —Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar,¹ *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 6 (28 Desember 2024): 1.

Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar¹ dengan jenis pengembangan *research and design* model 4D. Validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase 89%. Validasi ahli media mendapatkan nilai persentase 80%. Validasi praktisi (guru) mendapatkan nilai persentase 98%. Kemudian respon peserta didik 91%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat Pulau Simardan terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁵⁴

Meninjau kembali penelitian yang relevan, penelitian ini dapat melengkapi kajian produk yang sudah ada sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan sebuah komik untuk pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nur Ngazizah yaitu komik dikembangkan sebagai media, muatan yang dipakai Kearifan Lokal dan model pengembangan menggunakan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Diani Syahfitri⁵⁵ yaitu terletak pada muatan untuk kreatifitas anak dan model pengembangan ADDIE. Namun persamaan penelitian ini dengan penelitian Diani yaitu pengembangan komik sebagai bahan ajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fadila Aulia yaitu terletak pada pengembangan komik sebagai media dan muatan yang digunakan yaitu pembelajara PKN. Sedangkan persamaannya ada pada model pengembangan menggunakan 4D. Perbedaan penelitian ini dengan

⁵⁴ Izzatunnisa dan Rina Devianty, —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar,¹ *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (30 Juli 2024): 2985.

penelitian Izzatunnisa yaitu ada pada materi pembelajaran tentang cerita rakyat. Persamaannya ada pada model pengembangan yang dipakai yaitu 4D dan mengembangkan komik sebagai bahan ajar.

C. Kerangka Berpikir

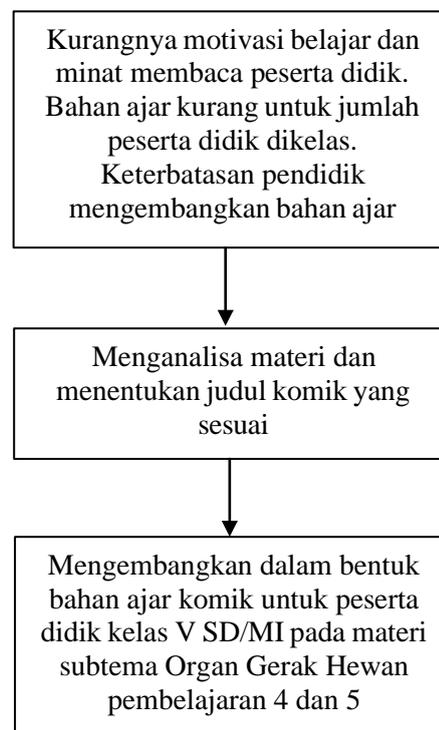
Pengembangan bersifat memperbaiki atau menghasilkan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya. Bahan ajar adalah informasi atau alat yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis. Pengembangan bahan ajar merupakan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengemas informasi atau alat yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sehingga menghasilkan bahan ajar baru atau memperbaiki bahan ajar yang sudah ada.

Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan lebih menarik dan mengesankan dengan adanya bahan ajar. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan bimbingan dari pendidik. Namun, ditinjau dari fakta lapangan penelitian, pembelajaran belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri atau masih *teacher center*. Sehingga materi disampaikan penuh oleh pendidik dan suasana kelas menjadi monoton. Serta kekurangan bahan ajar juga menjadi penyebab kesulitan meningkatkan minat membaca peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis komik sangat diperlukan untuk alternatif bahan ajar. Pengembangan bahan ajar berbasis komik dapat menjadi bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan minat membaca

peserta didik dan bisa membuat peserta didik belajar mandiri yang tentunya disertai dengan bimbingan dari pendidik serta peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

Bahan ajar berbasis komik juga memiliki keunikan alur cerita yang tertuang dalam balon percakapan dan gambar latar yang ada pada setiap panel. Peserta didik yang terlarut dalam ceritanya akan terfokus membaca sehingga pelajaran yang ada dalam cerita juga akan terbaca. Sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat belajar secara mandiri dan akan memahami materi dengan baik.

Berdasarkan kajian teori dan latar belakang, maka penulis mengajukan kerangka berpikir sebagai berikut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (RnD). Metode penelitian RnD merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk berdasarkan kajian literatur dan penelitian untuk menghasilkan produk yang tervalidasi dan teruji efektifitasnya.⁵⁵ RnD adalah sebuah metode penelitian untuk menciptakan suatu produk baru yang di dalamnya terdapat proses pengujian keefektifan terhadap produk yang diciptakan.⁵⁶

Karakteristik dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Masalah yang ingin dipecahkan terkait inovasi atau penerapan teknologi untuk memperoleh pembelajaran yang berkualitas.
2. Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media yang menunjang efektifitas pencapaian kompetensi peserta didik.
3. Pengembangan produk, proses validasi, dan uji coba lapangan terbatas digambarkan secara jelas agar dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

⁵⁵ Leon Andretti Abdillah dkk., *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive* (Cirebon: Penerbit Insania, 2021), 117.

⁵⁶ Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, dan I. Made Gunamantha, —Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI, | *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (18 Agustus 2021): 168.

4. Proses pengembangan model atau media pembelajaran perlu terdokumentasi dengan rapi dan dilaporkan secara sistematis.⁵⁷

Metode R&D dalam penelitian ini dipilih karena mampu mengakomodasi kebutuhan pengembangan produk pembelajaran secara sistematis dan teruji. Karakteristik utamanya mencerminkan pendekatan ilmiah yang terstruktur, mulai dari identifikasi masalah hingga uji coba produk. Dengan demikian, R&D menjadi metode yang tepat untuk menghasilkan bahan ajar inovatif yang tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata.

Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dengan 4 langkah yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*.⁵⁸

B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan yang merujuk pada model penelitian Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel yaitu sebagai berikut:

1. *Define* (Tahap Pendefinisian)

Pada tahap *define* terdapat beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

⁵⁷ Andri Wicaksono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2022), 268.

⁵⁸ Fatrima Santri Syafri, *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer di Program Studi Tadris Matematika IAIN Bengkulu* (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019), 23.

a. *Front-end analysis* (analisis awal-akhir)

Pada tahap ini analisis bertujuan untuk studi masalah mendasar dalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

b. *Learner analysis* (analisis pembelajaran)

Pada tahap ini analisis mengkaji karakteristik peserta didik. Karakter yang dimaksud adalah kompetensi dan latar belakang pengalaman peserta didik. Cara mengimplementasikan analisis pembelajaran.

- 1) *Recall* (mengingat) mempertimbangkan pengalaman dengan peserta didik target.
- 2) Wawancara dengan guru untuk berbagi pengalaman dengan guru.
- 3) Literatur penelitian. Literatur ini membantu memperoleh data karakteristik peserta didik.
- 4) Wawancara langsung dengan peserta didik.

c. *Task analysis* (analisis tugas)

Pada tahap ini tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik dianalisis agar peserta didik dapat mencapai kompetensi.⁵⁹

d. *Concept analysis* (analisis konsep)

⁵⁹ Emy Sohilait, *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika: Penelitian Pengembangan dan Desain Riset dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Penerbit Cakra, 2020), 108.

Analisis ini membantu mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan.

- e. *Specifying instructional objectives* (menentukan tujuan instruksional).

Merumuskan tujuan pembelajaran dan perubahan yang di harapkan.⁶⁰

2. *Design (Desain)*

Pada tahap ini peneliti merancang produk awal. Terdapat 4 langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Penyusunan standar tes untuk mengetahui *prior knowledge* peserta didik.
- b. Pemilihan media sesuai dengan analisis konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan tujuan pembelajaran agar produk dapat digunakan dengan optimal.
- c. Pemilihan format dengan cara mengkaji format bahan ajar yang ada disekolah dan format bahan ajar yang dikembangkan.
- d. Desain awal dengan merancang produk sesuai format yang dipilih.⁶¹

3. *Development*

Development adalah tahap pengembangan dalam menghasilkan suatu produk dengan 2 tahap yaitu *expert appraisal* dan *developmental*

⁶⁰ *Ibid.*, 109.

⁶¹ Indah Suciati Sartika Hajerina, Dewi Sri Wahyuni, Wahyuni H. Mailili, Nurhalida, *Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar* (Gowa: CV. Ruang Tentor, 2022), 42.

testing.⁶² Kegiatan *development* dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Pada tahap *expert appraisal* dilakukan validasi produk oleh ahli/pakar. Dalam proses validasi produk peneliti perlu melibatkan ahli teknologi/media, ahli materi/bidang studi, dan ahli evaluasi hasil belajar.
- b. Revisi produk berdasarkan saran dari para ahli.
- c. Pada tahap *developmental testing* produk akan diujicobakan secara terbatas.
- d. Revisi produk berdasarkan hasil uji coba.⁶³

4. Disseminate (Tahap Penyebaran)

Pada tahap ini merupakan penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas untuk pengujian validitas. Pengujian validitas dilakukan untuk menguji keefektifan produk dalam pembelajaran. Proses ini disebut juga dengan *validation testing*.

Tahap selanjutnya yaitu *packaging* atau pengemasan. Sebelum produk disebarluaskan maka produk dikemas atau dicetak terlebih dahulu. Kemudian tahap akhir yaitu *diffusion and adoption*. Tahap ini

⁶² Endang Widi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 260.

⁶³ *Ibid*, 261.

adalah tahap penyebaran produk agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain.⁶⁴

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini melalui tahap uji coba ahli, uji coba praktisi dan uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba ahli dilakukan oleh uji coba ahli materi dan uji coba ahli media. Uji coba praktisi dilakukan oleh guru kelas 5 SDN 01 Sunsang dengan menilai produk melalui angket. Sedangkan uji coba kelompok kecil akan dilakukan oleh peserta didik kelas 5 SDN 01 Sunsang dengan mengisi angket.

2. Subjek Uji Coba

Setelah produk mendapat validasi dari validator pada penelitian akan divalidasi oleh validator materi dan validator ahli. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pada subjek penelitian yang kelompok kecil pada peserta didik kelas V SDN 01 Sunsang yang berjumlah 14 orang.

⁶⁴ Sohilait, *Metodologi Penelitian.*, 112.

D. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket (kuisisioner)

Kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpul data berupa formulir beberapa pernyataan yang diberikan kepada beberapa subjek penelitian.⁶⁵ Angket merupakan sebuah pertanyaan yang disusun secara logis yang sehubungan dengan permasalahan penelitian.⁶⁶

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berupa formulir pertanyaan atau pernyataan dengan susunan yang logis dan sistematis kemudian diberikan kepada subjek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara menurut Rowley yaitu teknik pengumpulan data kualitatif untuk mendapatkan data berupa opini, sikap, pengalaman, proses, perilaku, atau prediksi.⁶⁷ Kegiatan wawancara yaitu memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber untuk menggali informasi. Pertanyaan yang diajukan harus relevan dengan topik dan kajian yang sedang diteliti.⁶⁸

⁶⁵ Karno Nur Cahyo, Martini Martini, dan Eri Riana, —Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika,| *Journal of Information System Research (JOSH)* 1, no. 1 (31 Oktober 2019): 45.

⁶⁶ Devi Nanda Efendi, Bambang Supriadi, dan Lailatul Nuraini, —Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor,| *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember* 10, no. 2 (2021): 50.

⁶⁷ Jogiyanto Hartono M, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018), 64.

⁶⁸ Leon Andretti Abdillah dkk., *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive* (Cirebon: Penerbit Insania, 2021), 111.

Teknik analisis wawancara terbagi menjadi 2 yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan oleh peneliti yang telah mengetahui secara pasti tentang informasi apa yang dibutuhkan. Sedangkan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang tidak berpedoman dengan pedoman wawancara yang sudah tersusun secara sistematis. Sifat dari wawancara tidak terstruktur yaitu bebas.⁶⁹

Wawancara adalah salah satu teknik analisis data dalam riset kualitatif. Dalam proses analisis peneliti melibatkan narasumber dengan menggali informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan yang harus relevan dengan topik yang diteliti. Hasil dari wawancara dapat berupa opini, proses, pengalaman, ataupun prediksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket dengan pengukuran skala likert yang menggunakan tipe jawaban berupa *checklist* (√).

a. Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli media berisi sebagai berikut.

⁶⁹ Sitti Nuralan, Muh Khaerul Ummah, dan Haslinda Haslinda, —Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi Di SD Negeri 5 Tolitoli, | *Madako Elementary School* 1, no. 1 (30 Juni 2022): 15.

Tabel 3.1 Penilaian Buku Teks Kelayakan Materi⁷⁰

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
Isi	Keluasan materi	1	1
	Keruntunan konsep	2	1
	Kemudahan penyajian konsep	4	1
	Relevansi materi	5,6,8	3
	Kesesuaian dengan prinsip keterbacaan	3	1
	Berorientasi pada peserta didik	7,10,11	3
	Penyajian pembelajaran	9,12,15	3

b. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen yang diberikan kepada ahli media berisi terdiri dari aspek fisik, aspek tokoh, dan aspek grafis. Kisi-kisi instrumen yang diberikan kepada ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Penilaian Bahan Ajar Komik⁷¹

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
Fisik	Bentuk buku	1	
	Ukuran buku	3,4	
	Kualitas kertas	14	
Tokoh	Ketepatan tokoh dengan karakteristik siswa	5	
	Kemenarikan desain karakter tokoh	6	
Grafis	Ketepatan jenis huruf	11	
	Ketepatan potongan panel	9	
	Koherensi balon kata dengan dialog	10	
	Kejelasan Ilustrasi	13	
	Keharmonisan warna isi buku	8	
	Kejelasan judul komik	2	
	Kemenarikan cerita	7	
	Keruntunan alur cerita	15	
Penggunaan bahasa	12		

⁷⁰ Septiana Purwaningrum dkk., *Inovasi Bahan Ajar Pengayaan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multidisipliner di Sekolah* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), 38.

⁷¹ Ogy Agiustora, Abdul Muktedir, dan Nani Yuliantini, —Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu, *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 5, no. 2 (25 Desember 2022): 191.

c. Instrumen untuk Guru

Kisi-kisi instrumen penilaian yang akan diberikan kepada guru sebagai berikut:

Tabel 3.3 Penilaian Bahan Ajar Komik⁷²

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
Kelayakan Isi	Materi sesuai KD dan Indikator	1	
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kebutuhan siswa	2,9	
Materi	Kemudahan penjelasan materi	3	
	Motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran	7	
Media	Penggunaan tulisan pada media	4	
	Penyajian komik menarik	5	
	Kemudahan penggunaan	10	
Kebahasaan	Kejelasan informasi dalam media	8	
	Bahasa yang digunakan dalam media	6	

d. Instrumen untuk Peserta Didik dan Guru (Praktisi)

Kisi-kisi instrumen yang akan dinilai oleh peserta didik dan guru sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen pada peserta didik⁷³

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
Komik	Kemudahan penggunaan bahan ajar	3,4	
	Ketepatan bahan ajar	2	
	Kemenarikan tampilan bahan ajar	1,9	
	Ketepatan isi materi	7,10	
	Bahasa	6	
	Ketertarikan membaca	5	
	Motivasi belajar	11	

E. Teknik Analisis Data

⁷² Agiustora, Muktadir, dan Yuliantini, 191.

⁷³ Pande Made Weda Angga, I. Komang Sudarma, dan I. Kadek Suartama, —E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,|| *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (30 September 2020): 98.

Penelitian ini memanfaatkan 2 jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif, untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai objek yang dikaji. Untuk pengumpulan data kualitatif, dilakukan penyebaran angket kepada validator. Kemudian, validator memberikan masukan dalam bentuk kritik serta saran yang bersifat deskriptif. Sementara pengumpulan data kuantitatif melalui penilaian yang dilakukan validator dan praktisi dalam penilaian objek penelitian.

Selanjutnya seluruh data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus analisis data deskriptif dengan persentase. Rumus yang digunakan untuk mengetahui proporsi atau distribusi data terhadap total sampel sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase fenomena yang diamati

F = Skor yang diperoleh dari sampel

N = Total sampel⁷⁴

Kemudian persentase yang dihasilkan dikategorikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 3.5 Interval Hasil Penilaian ⁷⁵

Presentase	Kriteria
81%>skor<100%	Sangat Setuju

⁷⁴ Said Maskur, *Praktis Belajar Metodologi Penelitian Bidang Psikologi Pendidikan dan Ilmu Pendidikan (Buku Ajar Mata Kuliah)* (Kepulauan Riau: Indragiri Dot Com, 2024), 176.

⁷⁵ Riza Amanda dan Umar Darwis, —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD, *Jurnal Inovasi Penelitian* 4, no. 5 (5 Oktober 2023): 985.

61%>skor<80	Setuju
41%>skor<60%	Cukup Setuju
21%>skor<40%	Tidak Setuju
0%>skor<20%	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan tabel interval penilaian yang telah disajikan sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa apabila persentase hasil penilaian instrumen berada pada rentang **61%>** - **<80%**, maka termasuk dalam kategori —**setuju**l, yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan secara umum. Selanjutnya, jika persentase hasil berada pada rentang **81%>** - **<100%**, maka dikategorikan sebagai —**Sangat Setuju**l, yang berarti produk dinilai sangat layak untuk digunakan.

Dengan demikian, apabila hasil penilaian berada dalam salah satu dari dua kategori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah mencapai kelayakan yang sesuai dan siap digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Berikut penjelasan setiap tahapan secara terinci:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap pendefinisian dengan meneliti konsep, evaluasi dan spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan sebagai berikut:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Berdasarkan wawancara dengan guru diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran buku untuk diajarkan kurang. Materi dalam buku utama kurang sehingga guru harus mencari informasi dari buku lain. Selain itu, setiap tahunnya masih ada peserta didik yang belum lancar membaca atau tidak bisa membaca sama sekali.

b. Analisis Pembelajaran (*Learner analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengkaji karakteristik peserta didik dengan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Dalam tahap observasi, terdapat peserta didik yang kurang fokus dalam

belajar. Ketika guru menjelaskan, peserta didik memperhatikan tetapi tidak ada yang membuka buku catatan. Ketika guru menanyakan inti pembicaraannya peserta didik masih mencari halaman yang sedang dibahas. Kemudian ketika ada kegiatan menyimak, peserta didik dari barisan kedua sudah mengobrol dan meletakkan kepala di meja. Ketika ditanya alasan mengapa meletakkan kepala di meja. Beberapa peserta didik mengatakan membosankan karena kegiatan belajar selalu seperti itu. Tidak ada pembelajaran interaktif dikelas dan bukunya tidak menarik.

c. Analisis Konsep dan Analisis Tugas

Materi diambil sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yaitu sebagai berikut.

1) Kompetensi Dasar Pembelajaran 4 dan 5

1.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografi Indonesia sebagai negara kepulauan atau maritim dan agraris.

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

2) Indikator Pembelajaran 4 dan 5

4.1.2 Menggambar tata letak geografis tempat tinggal masing-masing sesuai peta.

3.1.3 Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan avertebrata.

3.1.3 Menunjukkan pokok pikiran dari sebuah paragraf.

d. Menentukan Tujuan Instruksional

1) Peserta didik mampu menggambar letak geografis tempat tinggal masing-masing sesuai peta.

2) Peserta didik mampu menyebutkan hewan yang termasuk vertebrata dan avertebrata.

3) Peserta didik mampu menunjukkan pokok pikiran dari sebuah paragraf.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan komik dan mengumpulkan referensi gambar yang akan digunakan. Dalam tahap perancangan terdapat langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

a. Penyusunan standar tes

1) Tes menggambar denah rumah sesuai dengan titik bangunan yang ikonik.

2) Menuliskan hewan vertebrata dan avertebrata.

3) Menuliskan kalimat pokok pikiran dari sebuah paragraf.

b. Pemilihan Media

Media dalam penyampaian materi adalah teks dan visual. Teks dalam bahan ajar berupa percakapan dan teks paragraf. Di dalam percakapan terdapat beberapa teks materi pembelajaran yang bisa diambil garis besarnya. Kemudian teks paragraf adalah materi pembelajaran yang terpisah dari percakapan.

c. Pemilihan format

Format dalam penyusunan materi pembelajaran berdasarkan struktur cerita dan unsur dalam komik.

d. Desain awal

Tahap ini adalah tahap membuat naskah (*script*), sketsa panel dan sketsa tokoh. Dalam pembuatan sketsa panel terdapat perancangan tata letak penjelasan materi pokok dan beberapa soal latihan untuk melatih kemampuan peserta didik. Pembuatan naskah dibantu oleh web AI (*Artificial Intelligence*) bernama Chat GPT.





Gambar 4.1

e. Media gambar

Media gambar yang digunakan yaitu aplikasi ibis paint, pinterest, canva dan buku sketsa. Ibis paint digunakan untuk membuat gambar yang akan dicetak dan buku sketsa untuk menggambar sketsa. Canva digunakan untuk menyusun balon kata dan onomatope. Sedangkan pinterest digunakan untuk mencari referensi gambar anggota tubuh, referensi warna, dan kuas digital.

3. *Development* (Pengembangan)

Spesifikasi hasil *prototype* produk —Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk : Buku

Judul Komik : Lemari Tua Milik Kakek

Materi : Subtema Organ Gerak Hewan
Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

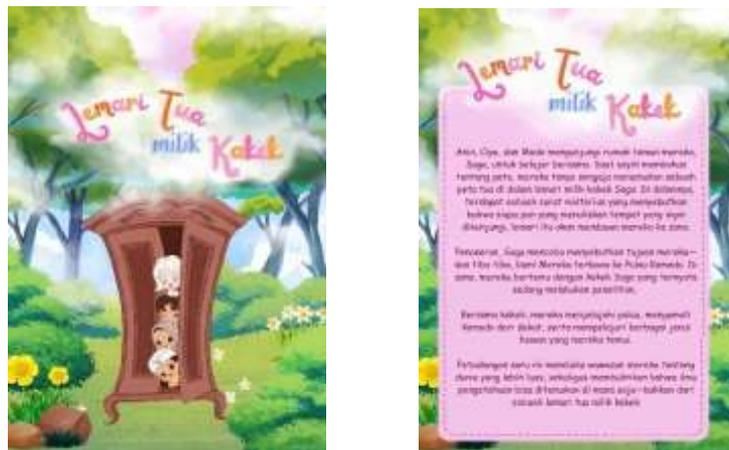
Nama Penulis : Anisa Septiani

Tahun Pembuatan : 2025

b. Deskripsi Produk

1) Halaman Cover

Tampilan halaman cover depan terdapat gambar lemari tua, dengan satu bagian terbuka dan terdapat empat tokoh utama muncul dibalik pintu. Pada bagian cover belakang terdapat sinopsis komik ‘Lemari Tua Milik Kakek’.



Gambar 4.1 Cover Komik

2) Halaman Pengenalan Tokoh

Pada halaman pengenalan tokoh terdapat empat tokoh utama yaitu Sagara, Made, Syifa, dan Anindita. Kemudian tokoh



pendukung ada Kakek Jo dan Kak Ais.

Gambar 4.2 Halaman Pengenalan Tokoh

3) Halaman Peta Konsep

Dalam peta konsep terdapat tiga mata pelajaran yang terintegrasi yaitu IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia.



Gambar 4.3 Peta Konsep

4) Halaman Materi

Halaman materi memuat sebagian materi yang berada dalam percakapan dan dilengkapi dengan gambar yang berhubungan dengan materi. Sebagian ada materi yang lebih banyak daripada percakapan.



Gambar 4.4 Halaman materi dalam percapan



Gambar 4.5 Malaman materi dalam percakapan

5) Halaman Latihan

Pada halaman latihan terdapat beberapa percakapan sebagai petunjuk. Latihan ini mungkin bisa dilakukan pada buku pelajaran peserta didik sendiri. Halaman latihan juga termasuk dengan halaman game.



Gambar 4.6 Halaman Latihan

6) Halaman informasi tambahan

Halaman ini berjudul *golden key* yang memuat

informasi tambahan dari materi sebelumnya untuk peserta didik.



Gambar 4.7 Halaman Informasi Menarik

4. Tahap Penyebaran

Pada tahap penyebaran ini penulis membatasi hanya sampai pada tahap pengembangan saja dikarenakan keterbatasan masalah biaya, waktu dan tenaga.

Untuk mengetahui kelayakan dan kualitas bahan ajar berbasis komik ini, penulis menggunakan instrumen berupa angket. Penilaian dianggap tercapai apabila skor yang didapat pada validasi memenuhi kriteria penilaian. Pengujian bahan ajar dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi serta peserta didik.

B. Hasil Validasi

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini berasal dari hasil validasi angket oleh ahli materi, hasil validasi angket oleh ahli media dan hasil validasi angket oleh praktisi atau pengguna berupa angka atau skor yang dianalisis dengan skala likert. Berikut adalah data kuantitatif dari hasil validasi angket:

a. Hasil Angket Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi ini komik divalidasi oleh tim ahli materi. Validasi ini dilakukan oleh dosen IAIN Metro yaitu Ibu Firma Adrian, M.Pd. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi

No	Pernyataan	Persentase Penilaian Ahli Materi
1	Materi memiliki informasi yang berwawasan luas untuk peserta didik	4
2	Konsep materi tersaji secara runtun	4
3	Materi sesuai KD dan Indikator	4
4	Penjelasan materi tidak berbelit dan mudah dipahami	5
5	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi	4
6	Contoh soal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	5
8	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
9	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas	4
10	Komik sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	5
11	Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	5
12	Penggunaan dialog/teks tepat dengan materi	4
13	Muatan materi dalam komik tersaji dengan jelas	4
	Jumlah	57
	Persentase	88%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar **88%**, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam komik telah memenuhi kriteria kelayakan isi dengan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Angket Ahli Media

Pada tahap validasi ini komik divalidasi oleh tim ahli media. Validasi ini dilakukan oleh dosen IAIN Metro yaitu Ibu Ayyesha Dara Fayola, M.Pd. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Persentase Penilaian Ahli Media
1	Cover terlihat menarik	5
2	Penulisan judul terlihat menarik	5
3	Buku ringan untuk dibawa peserta didik	5
4	Ukuran ketebalan buku mudah untuk dibawa peserta didik	4
5	Tokoh sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6	Setiap tokoh memiliki karakter yang menarik dalam cerita	4
7	Komik dapat menambah rasa ingin tahu episode selanjutnya	5
8	Komposisi warna pada komik harmonis	5
9	Letak panel proporsional	4
10	Gambar sesuai dengan balon kata dan teks materi	4
11	Ukuran huruf pada teks komik proporsional	5
12	Penggunaan bahasa mudah untuk memahami alur cerita	4
13	Penyajian ilustrasi jelas	5
14	Penggunaan kertas nyaman untuk belajar	5
15	Alur cerita tersaji secara runtun	5
	Jumlah	69
	Persentase	92%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar **92%**, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam komik telah memenuhi kriteria kelayakan isi dengan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran

c. **Hasil Validasi Praktisi**

Produk yang telah dilakukan pengembangan kemudian dilakukan validasi praktisi oleh guru kelas V SD 01 Sunsang yaitu ibu Nurlinda Yanti, A.Ma. Berikut adalah hasil validasi praktisi guru kelas V:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Praktisi

No	Pernyataan	Persentase Penilaian Peserta Didik
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya	5
2	Komik tepat untuk mempelajari materi yang akan saya pelajari	4
3	Komik membantu saya memahami materi	5
4	Saya bisa belajar sendiri dengan mudah menggunakan komik	4
5	Saya ingin membaca kelanjutan komiknya	5
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
7	Materi dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
8	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5
9	Gambar dan alur cerita menarik	4
10	Soal-soal dalam komik melatih kemampuan saya	4
11	Menggunakan komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	5

12	Komik membuat saya lebih tertarik untuk membaca materi	5
	Jumlah	56
	Persentase	93%

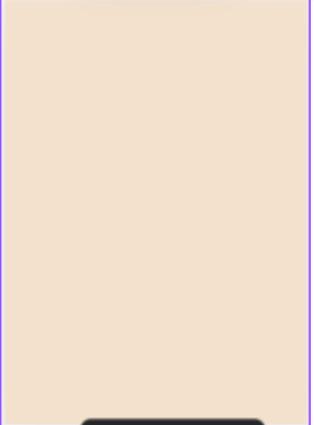
Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar **93%**, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam komik telah memenuhi kriteria kelayakan isi dengan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran

2. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil penilaian berupa komentar dan saran dari para validator, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Komentar dan saran tersebut dikumpulkan sebagai bagian dari proses validasi dan dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai kualitas dan kelayakan produk. Informasi kualitatif ini berfungsi sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk pengembangan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari para ahli sebagai berikut:

a. Komentar dan Saran Ahli Materi

Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi

Produk Awal	Produk
	
<p>Buat peta konsep dari KD dan Indikator</p>	
	
<p>Berikan tugas menggambar denah</p>	
	
<p>Sebaiknya FYI diletakkan dibelakang</p>	



Jelaskan dulu mengenai legenda baru diberikan quiz atau legenda dibuat kata kunci

b. Komentar dan Saran Ahli Media

Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Media

Produk Awal	Produk
<p>Cover seperti novel, diganti yang lebih cerah</p>	



C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah divalidasi oleh ahli dan dilakukan revisi, produk diuji coba kepada 14 peserta didik SDN 01 Sunsang. Peserta didik menilai produk menggunakan angket pernyataan positif dengan 5 skor. Berikut adalah nilai dari hasil uji coba peserta didik.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Persentase Penilaian Peserta Didik
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya	70
2	Komik tepat untuk mempelajari materi yang	70

	akan saya pelajari	
3	Komik membantu saya memahami materi	67
4	Saya bisa belajar sendiri dengan mudah menggunakan komik	66
5	Saya ingin membaca kelanjutan komiknya	70
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	70
7	Materi dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran	70
8	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	68
9	Gambar dan alur cerita menarik	68
10	Soal-soal dalam komik melatih kemampuan saya	68
11	Menggunakan komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	70
12	Komik membuat saya lebih tertarik untuk membaca materi	70
	Jumlah	827
	Persentase	98%

Berdasarkan hasil uji coba oleh kelompok kecil peserta didik berjumlah 14 peserta didik, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar **98%**, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Setuju”**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam komik telah memenuhi kriteria kelayakan isi dengan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menghasilkan produk komik dalam bentuk buku untuk materi Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI. Produk tersebut telah terbukti valid dan dinyatakan layak oleh beberapa ahli. Baik oleh ahli media ataupun ahli materi. Dengan demikian produk penelitian ini layak digunakan untuk pembelajaran.

Materi dalam bahan ajar komik ini mengacu pada pembelajaran tematik dengan gabungan dari beberapa mata pelajaran diantaranya ada Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Bahasa Indonesia. Materi yang disampaikan diantaranya ada peta untuk mata pelajaran IPS, avertebrata dan vertebrata untuk mata pelajaran IPA, dan teks membaca dan menulis ide pokok serta ide pendukung untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ada beberapa relevansi dengan penelitian dan pengembangan terdahulu diantaranya ada pengembangan media komik untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal seperti dalam penelitian Nur Ngazizah.⁷⁶ Selain itu, terdapat penelitian oleh Diani Syahfitri yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III dengan subtema 'Perkembangan Teknologi Komunikasi'.⁷⁷ Penelitian ini memiliki perbedaan dengan kedua penelitian terdahulu, terutama pada model pengembangan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan model 4D, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model ADDIE. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang dikembangkan. Sementara itu, perbedaan dengan penelitian Nur Ngazizah terletak pada pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat relevansi antara penelitian ini dan penelitian Diani Syahfitri, yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis komik.

⁷⁶ Ngazizah, —Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu,|| 15.

⁷⁷ Syahfitri dkk.,—Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura,|| 754.

Kemudian ada juga penelitian dari Fadila Aulia yang mengembangkan Media Komik Digital Bhinneka dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar.⁷⁸ Kemudian, penelitian dari Izzatunnisa yang mengembangkan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan pemahaman struktur cerita rakyat pada siswa sekolah dasar.⁷⁹ Relevansi dengan kedua penelitian terdahulu terletak pada model penelitian yang digunakan, yaitu model 4D. Kesamaan dengan penelitian Izzatunnisa terdapat pada pengembangan bahan ajar yang berbasis komik. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian Izzatunnisa terletak pada materi yang dikembangkan. Sementara itu, perbedaan dengan penelitian Fadila Aulia terletak pada posisi komik sebagai media pembelajaran serta perbedaan materi yang disampaikan.

Dengan demikian, produk yang dihasilkan pada penelitian ini berbeda dengan yang sudah ada dan dapat melengkapi kajian produk yang sudah ada meskipun dengan perbedaan tujuan.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini masih terdapat sejumlah keterbatasan. Salah satunya adalah masih perlunya peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan fitur-fitur perangkat lunak secara optimal, khususnya untuk menghasilkan perpaduan warna latar yang lebih harmonis dan berkesinambungan antar panel. Selain itu, alur cerita yang disajikan masih terkesan klise dan transisi antar adegan berlangsung terlalu cepat, sehingga

⁷⁸ Aulia, Cuga, dan Nurdiyanti, —Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar,| 1.

⁷⁹ Izzatunnisa dan Devianty, —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar,| 2985.

mengurangi kedalaman naratif. Pengujian bahan ajar juga baru dilakukan dalam lingkup terbatas, sehingga diperlukan uji coba lanjutan dalam skala yang lebih luas guna memperoleh data empirik yang lebih representatif terkait efektivitas produk dalam konteks pembelajaran. Di samping itu, cakupan pengembangan produk ini masih terbatas pada beberapa kompetensi dasar di tingkat Sekolah Dasar kelas V, sehingga dibutuhkan perluasan jangkauan materi agar produk dapat diimplementasikan secara lebih komprehensif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V sebagai berikut:

1. Bahan ajar Tematik berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI dikembangkan menggunakan model 4D yang melalui tahap *define, design, development* dan *dissemination*. Produk yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint dan Canva. Kegiatan pendahuluan berisi halaman sampul, halaman judul daftar isi, KD dan indikator. Pada bagian kegiatan belajar terdiri dari uraian materi, tugas dan juga kuis. Hasil akhir dari pengembangan dan penelitian bahan ajar ini berupa buku.
2. Hasil validasi produk oleh ahli materi yaitu 88% dengan kriteria —Sangat Baikl. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 92% dengan kriteria —Sangat Baikl. Kemudian hasil validasi oleh guru yaitu 93% dengan kriteria —Sangat Baikl. Sedangkan hasil penilaian angket dari peserta didik yaitu 98% dengan kriteria —Sangat Baikl.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema Organ Gerak Hewan pada pembelajaran 5 kelas V SD/MI yaitu:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat diuji coba pada skala yang lebih besar agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat diimplementasikan pada populasi yang lebih luas.
2. Bahan ajar tematik berbasis komik layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber pembelajaran mandiri yang dapat digunakan baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di rumah.
3. Selain itu diharapkan pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik tidak berhenti pada tahap penilalaian kelayakan, melainkan dilanjutkan hingga tahap pengujian keefektifan dalam me

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon Andretti, Sufyati HS, Puji Muniarty, Indra Nanda, Septina Dwi Retnandari, Wulandari Wulandari, Adirasa Hadi Prasetyo, dkk. *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*. Cirebon: Penerbit Insania, 2021.
- . *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*. Cirebon: Penerbit Insania, 2021.
- Abiyanti, Erdiana. —Pengaruh Keefektifan Membaca Cepat terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf.∥ *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (31 Agustus 2017): 203–11.
- Adrianto, Sopan. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2022.
- Agiustora, Ogy, Abdul Mukhtadir, dan Nani Yuliantini. —Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu.∥ *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 5, no. 2 (25 Desember 2022): 186–96.
- Agustin, Nella, dan Ika Maryani. *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. UAD PRESS, 2021.
- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, dan Triyanto Triyanto. —Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia.∥ *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia* 2, no. 1 (1 Januari 2020).
- Amanda, Riza, dan Umar Darwis. —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD.∥ *Jurnal Inovasi Penelitian* 4, no. 5 (5 Oktober 2023): 983–90.
- Amsari, Syahrul dan Windu Anggara. *Ekonomi Kreatif*. Medan: UMSU press, 2023.
- Angga, Pande Made Weda, I. Komang Sudarma, dan I. Kadek Suartama. —E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.∥ *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (30 September 2020): 93–106.
- Apriliani, Siwi Pawestri, dan Elvira Hoesein Radia. —Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.∥ *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (6 Agustus 2020): 994–1003.

- Astuti, Mardiah, dan Fajri Ismail. *Studi Inovasi Dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R & D Bahan Ajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Atmojo, Idam Ragil Widiyanto, Chumdari, Roy Ardiansyah, dan Dwi Yuniasih Saputri. *Assesmen dalam Buku Tematik*. Surakarta: CV Pajang Putra Wijaya, 2022.
- Aulia, Fadila, Candra Cuga, dan Aina Nurdiyanti. —Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 6 (28 Desember 2024): 7843–58.
- Basuki, Yoyok Rahayu. *Dasar Survei dan Pemetaan*. Malang: Azhar Publisher, 2020.
- Bety Diana Serly Hetharion. *Strategi Belajar Mengajar*. Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2023.
- Cahyo, Karno Nur, Martini Martini, dan Eri Riana. —Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)* 1, no. 1 (31 Oktober 2019): 45–53.
- Daryanto, Eka, Darwin, Batumahadi Siregar, dan Sapitri Januariyansah. *Model Manajemen Pelatihan Pendidikan Vokasi*. Medan: UMSU press, 2022.
- Daulay, Musnar Indra, dan Nurmnalina. —Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 7, no. 1 (1 Mei 2021): 24–34.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, dan Lailatul Nuraini. —Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember* 10, no. 2 (2021): 49–53.
- Fadlillah, Ahmad Fajar. *Kurikulum Pelatihan Literasi Media Peningkatan Kompetensi Guru melalui Massive Open Online Course - Damera Press*. Jakarta Selatan: Damera Press, 2024.
- Fatmawati, Endang, Abdi Yalida, Jonata, Didik Efendi, Abdul Wahab, Rofiatun Nisa', Marlina, dkk. *Pembelajaran Tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Fauzi, Moh Fery, dan Irma Anindiati. *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UMMPress, 2020.
- Izzatunnisa, dan Rina Devianty. —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat Pada Siswa

- Sekolah Dasar. | *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (30 Juli 2024): 2985–2966. <https://doi.org/10.58230/27454312.904>.
- Jogiyanto Hartono M. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018.
- Kalsum, Umi. —Referensi Sebagai Layanan, Referensi Sebagai Tempat: Sebuah Tinjauan Terhadap Layanan Referensi Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. | *IQRA: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 10, no. 1 (3 Mei 2016): 132–46.
- Khotimah, Husnul. *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital: Pembelajaran Mandiri dalam Jaringan untuk Anak Sekolah Dasar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Lanti, Elly. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Semarang: Athra Samudra Publisihing, 2017.
- Lelyani, Annisa Aura, dan Erman Erman. —Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. | *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sians* 9, no. 2 (31 Juli 2021): 139–46.
- Lena, Ina Magda, Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami, dan Salsa Bila Rahma. —Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. | *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (30 Juni 2020): 23–28.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah Nasrullah, dan Dinda Ayu Amalia. —Analisis Bahan Ajar. | *NUSANTARA* 2, no. 2 (30 Juli 2020): 311–26.
- Maharcika, Anak Agung Meka, Ni Ketut Suarni, dan I. Made Gunamantha. —Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI. | *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (18 Agustus 2021): 165–74.
- Maryana, Dewinta Arum Maulida, Sabila Shaishatul Jannah, Yuwida Romanda Saktilia, Lutfia Alimul Sajidah, dan Fiki Kamelia. *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2024.
- Maryoto. *Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture pada Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup*. Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022.

- Maskur, Said. *Praktis Belajar Metodologi Penelitian Bidang Psikologi Pendidikan dan Ilmu Pendidikan (Buku Ajar Mata Kuliah)*. Kepulauan Riau: Indragiri Dot Com, 2024.
- Maya, Sri, dan Rizki Amalia Nur. *Zoologi Vertebrata*. 1 ed. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Melani, Hilda Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, dan Rizky Ramadhani. —Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (15 Juni 2023): 177–93.
- Mirdanda, Arsyi. *Mengelola aktivitas pembelajaran di sekolah dasar*. PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery, 2019.
- Muklis, Moh. —Pembelajaran Tematik. *FENOMENA* 4, no. 1 (1 Juni 2012).
- Ngazizah, Nur. —Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Scinece Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* 8, no. 2 (1 Agustus 2022).
- Nuralan, Sitti, Muh Khaerul Ummah, dan Haslinda Haslinda. —Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi Di SD Negeri 5 Tolitoli. *Madako Elementary School* 1, no. 1 (30 Juni 2022): 13–24.
- Nuryasana, Endang, dan Noviana Desiningrum. —Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (29 September 2020): 967–74.
- Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media, 2019.
- Pratiwi, Diani Ayu, Yosefina Uge Lawe, Muhammad Munir, Abdul Wahab, Gingga Prananda, Dr Intan Safiah M.Pd, Didik Efendi M.Pd, dkk. *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Purwaningrum, Septiana, Syamsul Airifn, Akhsanul In'am, dan Khozin. *Inovasi Bahan Ajar Pengayaan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multidisipliner di Sekolah*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Putra, Pristian Hadi. *Monograf Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Kearifan Lokal*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022.
- R, Rivanna Citraning, Nurmila Azizah, Sinta Hamidah, Ratna Mufidah, Kukoh Puji Slamet Rahayu, dan Rosa Nindhica. —Observasi Hewan Invertebrata Di Pantai Bandengan Jepara. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* 1, no. 1 (3 November 2021).
- Ruslan, Titin Setiartin. *Membaca Apresiatif*. Jawa Barat: Langgam Pustaka, 2023.

- Sanyoto, G. —Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning Pada Materi Isi Pokok Laporan Hasil Observasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMAN 1 Batanghari.‖ *Journal Education of Batanghari* 2, no. 11 (30 November 2020): 060–069.
- Sartika, Indah Suciati, Hajerina, Dewi Sri Wahyuni, Wahyuni H. Mailili, Nurhalida. *Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. Gowa: CV. Ruang Tentor, 2022.
- Sawitri, Ester Reni. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.
- Sendow, Theo Kurniawan dan Longdong Jefferson. —Studi Pemetaan Peta Kota (Studi Kasus Kota Manado).‖ *Jurnal Ilmiah Media Engineering* 2, no. 1 (12 April 2014).
- Siregar, Helmi Fauzi, Yustria Handika Siregar, dan Melani. —Perancangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia.‖ *Jurnal Teknologi Informasi* 2, no. 2 (Desember 2018).
- Siregar, Putra Apriadi, Reni Agustina Harahap, dan Zuhrina Aidha. *Promosi Kesehatan Lanjutan Dalam Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Siska, Yulia. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2023.
- Sohilait, Emy. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika: Penelitian Pengembangan dan Desain Riset dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Cakra, 2020.
- Suryadi, Ahmad. *Memahami Ragam Strategi Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2022.
- Susanti, Susi, Putu Ida Arsani Dewi, Nanda Saputra, Atika Kumala Dewi, Fajar Wulandari, TasdinTahrim, Jefryadi, dkk. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Syafri, Fatrima Santri. *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer di Program Studi Tadris Matematika IAIN Bengkulu*. Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019.
- Syahfitri, Diani, Fahrunnisa Fahrunnisa, Tuti Rezeki Awaliyah, dan Wardati Khumairah Rusydi. —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura.‖ *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 4 (26 Desember 2023): 742–55.

Syamsurijal. *Tipologi Latihan Bahan Ajar Bahasa Jerman*. Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022.

Taki, Herika Muhamad dan Anita Sitawati Wartaman. *Perpetaan untuk Perencanaan Wilayah dan Kota*. Makassar: Nas Media Pustaka, 2023.

Trisiantari, Ni Ketut Desia, dan Made Adi Mudita. *Pencegahan perundungan melalui komik*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.

Wicaksono, Andri. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2022.

Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Yulianto, Tri. *Denah dan Koordinat Posisi*. Jawa Tengah: Alprin, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

TEMATIK

Satuan pendidikan	: SDN 01 Sunsang
Kelas/Semester	: 5/1
Tema	: 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia)
Subtema	: 1 (Organ Gerak Hewan)
Pembelajaran	4

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalani ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

Kompetensi	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 Menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia
3.2 Menyajikan hasil identifikasi	3.2.1 Mempresentasikan kondisi

karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	geografis pulau-pulau yang ada di Indonesia.
--	--

Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator
2.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis	2.1.1 Mencari ide pokok yang terdapat pada bacaan
3.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	3.1.1 Menulis hasil ide pokok yang didapat dari teks

C. Tujuan

1. Dengan mengamati gambar peta, peserta didik dapat mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia secara tepat.
2. Dengan membuat informasi peserta didik dapat menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia secara benar.
3. Dengan eksplorasi, peserta didik dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila secara benar.
4. Dengan membaca, peserta didik menemukan contoh perilaku-perilaku yang sesuai dengan luhur dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong secara benar.
5. Dengan membaca, peserta didik dapat menemukan ide pokok bacaan secara tepat.

D. MATERI

1. Peta Indonesia
2. Kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia
3. Perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
4. Teks gotong royong

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan praktik

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 3. Menyanyikan salah satu lagu nasional 4. Literasi 5. Apersepsi 	
Kegiatan	<p style="text-align: center;">Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar pada buku untuk menstimulus ide, gagasan dan motivasi. 2. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan gambar yang diamati. 3. Guru mengapresiasi jawaban peserta didik dan mengonfirmasi. 4. Peserta didik menganalisis kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia melalui studi pustaka. 5. Peserta didik diminta menyimpulkan kondisi geografis Indonesia secara umum. <p style="text-align: center;">Diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membuat informasi tentang kondisi geografis wilayah Indonesia, peserta didik diminta untuk membuat kelompok sesuai arah rumah. 2. Kemudian masing-masing kelompok membuat denah rumah secara estafet membentuk dengan panduan komik dan guru. 	

	<p>3. Setelah membuat denah, masing-masing kelompok mempresentasikan denah rumah sesuai urutan di papan tulis. Guru mengapresiasi.</p> <p style="text-align: center;">Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru berdiskusi tentang teks gotong royong dan kegiatan sosial lainnya yang ada disekitarnya. 2. Guru juga menjelaskan tentang penulisan ide pokok. <p style="text-align: center;">Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing peserta didik membuat ide pokok dan mengembangkannya menjadi sebuah paragraf. 2. Kemudian dikumpulkan untuk diparaf. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan tentang kondisi geografis Indonesia dan tempat tinggal. 2. Peserta didik memberikan tanggapan tentang pemanfaatan kondisi geografis di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik menyebutkan contoh penerapan gotong royong dan musyawarah di wilayah sekitar. 4. Guru memberikan kesimpulan dari hasil belajar hari ini. 5. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara atau bertanya dan menambahkan informasi. 6. Salam dan do'a penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik. 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

TEMATIK

Satuan pendidikan : SDN 01 Sunsang
 Kelas/Semester : 5/1
 Tema : 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia)
 Subtema : 1 (Organ Gerak Hewan)
 Pembelajaran : 5

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPA

Kompetensi	Indikator
1.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata
4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan	4.1.1 Membuat bagan tentang ciri-ciri hewan vertebrata dan evertebrata

Bahasa Indonesia

--	--

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 Menentukan ide pokok pada masing-masing paragraf.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1 Menuliskan ide pokok pada masing-masing paragraf.

C. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat merangkai sebuah cerita dengan percaya diri.
2. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat mengetahui ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
3. Dengan membaca, peserta dapat menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf dengan tanggun jawab.

D. MATERI

1. Ciri-ciri vertebrata dan avertebrata.
2. Cara merangkai sebuah cerita.
3. Bacaan yang berjudul —siput bukanlah hewan lemahl

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan praktik

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 	

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyanyikan salah satu lagu nasional 4. Literasi 5. Apersepsi. 	
Kegiatan	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar pada buku untuk menstimulus ide, gagasan atau motivasi. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanggapi gambar yang diamatinya. 3. Guru memberikan penguatan setelah peserta didik memberikan tanggapan dan menjelaskan kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. <p style="text-align: center;">Diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah memberikan penguatan, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. 2. Setiap kelompok diberikan potongan kertas dengan keterangan kedua karakteristik hewan vertebrata/avertebrata secara acak. 3. Guru memberikan gambar salah hewan sebagai <i>clue</i> 4. Setiap kelompok mengurutkan klasifikasikan karkateristik hewan sesuai hewan yang mereka dapat dengan waktu tertentu. 5. Kelompok tercepat dan benar menjadi pemenang. Lalu pemenang mempresentasikan hasil klasifikasinya. 6. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi <p style="text-align: center;">Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca kisah siput dengan tenang. 2. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali kisah siput dengan bahasanya. 3. Guru meminta salah satu siswa menyebutkan ide pokok dan mengembangkan kalimat dan mengapresiasi. <p style="text-align: center;">Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati contoh gambar realis 	

	<p>dan karikatur. Lalu mengidentifikasi perbedaan kedua gambar.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Guru mengkonfirmasi dan menambahkan informasi.3. Peserta didik membuat gambar bertema vertebrata atau avertebrata dengan salah satu jenis gambar realis atau karikatur.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan3. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/ bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lain.4. Salam dan do'a penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik.	

Lampiran 2 Silabus

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
 Subtema 1 : Organ Gerak Hewan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila</p> <p>3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>1.1.1 Mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.1.1 Menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.</p> <p>3.1.1 Menunjukkan Nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam lingkungan sekitar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila • Mengidentifikasi dan menemukan contoh perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

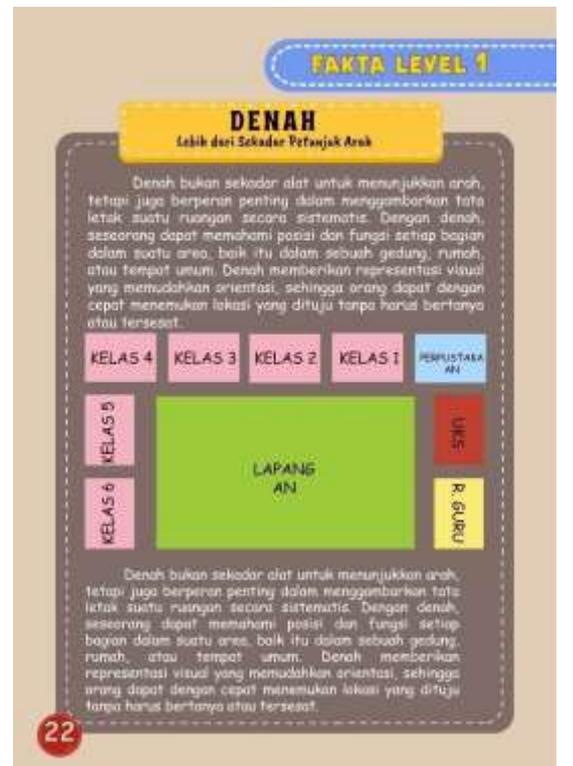
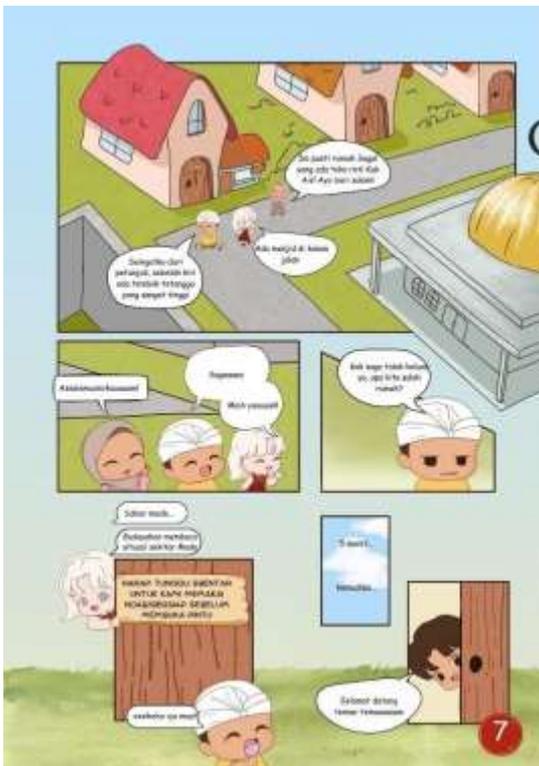
Bahasa Indonesia	<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>4.1.1 Membuat laporan tentang nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.1 Menunjukkan pokok pikiran pada sebuah paragraf</p> <p>4.1.1 Mengidentifikasi pokok pikiran yang terdapat dalam sebuah teks.</p> <p>4.1.2 Menunjukkan pokok pikiran dari sebuah percakapan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks tentang organ gerak hewan dan manusia • Ide pokok dari paragraf • Cerita berdasarkan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun cerita dengan menentukan ide pokok • Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita • Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf • Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan • Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan • Mengamati dan menceritakan gambar cerita tentang kelinci • Membaca bacaan 	<p>didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca tentang organ gerak hewan dan manusia. • Menentukan ide pokok 	
------------------	--	---	--	---	---	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>3.1.1 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>3.1.3 Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk avertebrata</p> <p>4.1.1 Menciptakan model alat gerak dari kawat</p>	<p>Rangka organ hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)</p> <p>Organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>Organ gerak manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar tulang Jenis Tulang Fungsi Tulang Manfaat organ gerak 	<p>gerak hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> Di Kandang Kelinci Merangkai sebuah cerita berdasarkan gambar Membaca teks berkaitan dengan gerak hewan <p>Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata 	<p>setiap paragraf dalam bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan. Mengamati gambar cerita tentang kelinci. Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal Mengamati organ gerak vertebrata dan hewan avertebrata 	
------------------------------	--	--	---	---	---	--

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis</p>	<p>3.1.1 Mencari pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia</p> <p>3.1.2 Menunjukkan perubahan alam yang di sebabkan oleh perilaku manusia.</p> <p>4.1.1 Menuliskan tentang perilaku manusia yang mempengaruhi Perubahan alam.</p> <p>4.1.2 Menggambar letak geografis tempat tinggal</p>	<p>manusia</p> <p>Otot manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bentuk dan letak otot Macam-macam gerak otot Kelainan/gangguan otot pada manusia 	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi geografis Indonesia Potensi kekayaan alam Indonesia Kepadatan penduduk tiap provinsi Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya Kemampakan alam dan 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan keragaman flora dan fauna sesuai dengan kondisi geografis wilayah di Indonesia Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia 	<p>Mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Mentukan ide pokok dari cerita teman. Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia. 			
--------------------------------	---	---	--	---	---	---	--	--	--

Seni Budaya dan Prakarya	Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi	Mains-masing sesuai peta.	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman flora dan fauna di Indonesia • Kebudayaan daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melempar dan menangkap 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. • Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata. • Menentukan ide pokok dari bacaan. • Menentukan ide pokok masing-masing 	
3.1 Memahami gambar cerita 4.1 Membuat gambar cerita	3.1.1 Menceritakan ulang cerita yang terdapat pada gambar 3.1.2 Menyusun cerita berdasarkan gambar. 4.1.1 Menentukan ide pokok sebuah gambar 4.1.2 Membuat sebuah cerita dari gambar.		<ul style="list-style-type: none"> • Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia 			

Lampiran 3 Desain Produk



Lampiran 4. Validasi Ahli Media

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama :

Ahli Bidang :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	CS	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Cover terlihat menarik					✓
2	Penulisan judul terlihat menarik					✓
3	Buku ringan untuk dibawa peserta didik					✓
4	Ukuran ketebalan buku mudah untuk dibawa peserta didik				✓	
5	Tokoh sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
6	Setiap tokoh memiliki karakter yang menarik dalam cerita				✓	
7	Komik dapat menambah rasa ingin tahu episode selanjutnya					✓
8	Komposisi warna pada komik harmonis					✓
9	Letak panel proporsional				✓	
10	Gambar sesuai dengan balon kata dan teks materi				✓	
11	Ukuran huruf pada teks komik proporsional					✓

12	Penggunaan bahasa mudah untuk memahami alur cerita				✓	
13	Penyajian ilustrasi jelas					✓
14	Penggunaan kertas nyaman untuk belajar					✓
15	Alur cerita tersaji secara runtun					✓

Saran:

font warna lebih berani, jangan tabrahan, paraf diisi
jangan terlalu renggang, ekspresi lebih banyak,
sedikit paraf juga.

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema organ gerak hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI dinyatakan (*lingkari salah satu*):

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro,

2025

Validator Media



Ayuasha Dara Fayola, M.Pd.

Lampiran 5. Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama :

Ahli Bidang :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	CS	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Materi memiliki informasi yang berwawasan luas untuk peserta didik				✓	
2	Konsep materi tersaji secara runtun				✓	
3	Materi sesuai KD dan Indikator				✓	
4	Penjelasan materi tidak berbelit dan mudah dipahami					✓
5	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
6	Contoh soal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik					✓
8	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
9	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
10	Komik sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik					✓
11	Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
12	Penggunaan dialog/teks tepat dengan				✓	

	materi					
13	Muatan materi dalam komik tersaji dengan jelas				✓	

Saran:

1. Tambahkan jaringan KD di awal
2. Berikan tugas menggambar denah sebagai tagihan KD IPS
3. Sebaiknya FYI ditatahkan paling belakang
4. Perbaiki typo
5. Jelaskan terlebih dahulu mengenai legenda baru berikan quiz untuk mencari legenda (hal. 14-15).

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar tematik berbasis komik pada subtema organ gerak hewan pembelajaran 4 dan 5 kelas V SD/MI dinyatakan (*lingkari salah satu*):

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro, 17 Februari 2025

Ahli Materi

Firman Andrian, M.Pd.

Lampiran 6. Validasi Guru Kelas

ANGKET RESPON GURU

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.	√				
2	Komik tepat untuk mempelajari materi yang akan saya pelajari		√			
3	Komik membantu saya memahami materi	√	√			
4	Saya bisa belajar sendiri dengan mudah menggunakan komik		√			
5	Saya ingin membaca kelanjutan komiknya	√				
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	√				
7	Materi dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
8	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	√				
9	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik	√	√			
10	Soal-soal dalam komik melatih kemampuan saya	√	√			

11	Menggunakan komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓				
12	Komik membuat saya lebih tertarik untuk membaca materi	✓				

Sunsang,

2023

Wali Kelas



Nurlindayanti, A. Ma.

Lampiran 7. Angket Respon Peserta Didik

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *muhammad farhan m*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami				✓	
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri				✓	✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik				✓	
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik				✓	
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *alby gilang aditia*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami				✓	
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri				✓	✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik				✓	
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik				✓	✱
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : Nur Anisa

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					√
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					√
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					√
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					√
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					√
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					√
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					√
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					√
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					√
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					√
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					√

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *devita prada Yulianti*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					√
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					√
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					√
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					√
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					√
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					√
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					√
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					√
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					√
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					√
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					√

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *Muhammad Al Faros*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : Mona Filtria Agustina

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : ~~FO~~ FIR

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : rehan

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : HIA AGUSTINA PARAMIHA

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					√
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					√
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					√
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri				√	
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					√
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					√
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					√
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					√
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					√
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					√
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					√

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *Jogei*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami				✓	
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *Arsyifa Adelya Valvent*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri				✓	✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : *dina*

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : XXXXXXXXXX RELITA

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri				✓	
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Komik pada Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4 dan 5 Kelas V SD/MI

Identitas Responden

Nama : Zilal

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)

Skor 4 = Setuju (S)

Skor 3 = Cukup Setuju (CS)

Skor 2 = Tidak Setuju (TS)

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
		STS	TS	S	CS	SS
1	Cover komik menarik perhatian saya untuk membaca isinya.					✓
2	Desain tokoh pada komik sangat menarik					✓
3	Penjelasan materi dalam komik mudah dipahami					✓
4	Komik mampu meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri					✓
5	Saya bisa menggunakan komik untuk belajar dimana saja					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Belajar menggunakan komik, saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan					✓
8	Ekspresi tokoh sesuai dengan percakapan dalam komik					✓
9	Belajar dengan komik menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
10	Gambar dan alur cerita dalam komik menarik					✓
11	Evaluasi dalam komik melatih kemampuan saya					✓
12	Komik membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					✓

Lampiran 8. Otlne

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kajian Teori
 - 1. Pengembangan
 - 2. Bahan Ajar Tematik
 - 3. Komik
 - 4. Kelebihan Komik
 - 5. Materi Subtrna Organ Gerak Hewan Pembelajaran 4
 - 6. Materi Subtema Organ Gerak Hewan Pembelajaran 5
- B. Kajian Studi Relevan
- C. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

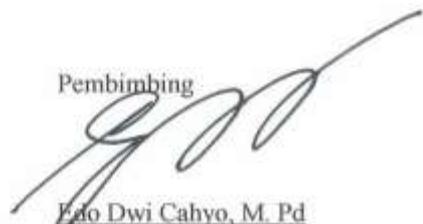
- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
 - 1. *Define* (Tahap Pendefinisian)

2. *Design* (Desain)
 3. *Development* (Pengembangan)
 4. *Disseminate* (Tahap Penyebaran)
- C. Desain Uji Coba Produk
1. Desain Uji Coba
 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
1. Teknik Pengumpulan Data
 2. Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data

DAFTAR PUSTAKA

Metro, 24 November 2023

Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M. Pd
NIP. 19900715201801 1 002

Mahasiswa



Anisa Septiani
NPM 1801051009

Lampiran 9. Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4348/In.28/J/TL.01/11/2021
Lampiran : -
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth,
KEPALA SDN 01 SUNSANG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wt. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : ANISA SEPTIANI
NPM : 1801051009
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK
PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN
PEMBELAJARAN 5 KELAS V SD/MI

untuk melakukan prasurvey di SDN 01 SUNSANG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wt. Wb.

Metro, 03 November 2021
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yuliwulandana M.Pd
NIP 19700721 199903 1 003

Lampiran 10. Pengesahan Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

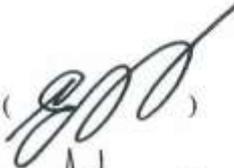
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESEHAN PROPOSAL

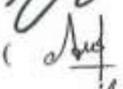
Proposal dengan judul: "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 5 KELAS V SD/MI", disusun oleh: Anisa Septiani, NPM. 1801051009, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang proposal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jumat/26 Mei 2023.

TIM PEMBAHAS

Ketua/Moderator : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

()

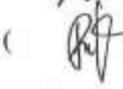
Pembahas I : Dr. Siti Annisah, M.Pd.

()

Pembahas II : Nurul Afifah, M.Pd.

()

Sekretaris : Ratih Rahmawati, M.Pd.

()

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd. 
NIP. 19800607 200312 2 005

Lampiran 11. Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1125/In.28.1/J/TL.00/02/2024
Lampiran : -
Perihal : SURAT BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada Yth.,
Edo Dwi Cahyo (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wt. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : ANISA SEPTIANI
NPM : 1801051009
Semester : 12 (Dua Belas)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK
PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 5
KELAS V SD/MI

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wt. Wb.

Metro, 13 Februari 2024
Ketua Jurusan,



Dt. Siti Annisah, M.Pd.

Lampiran 12. Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2249/In.28/D.1/TL.00/05/2024
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA SDN 01 SUNSANG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wt. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2248/In.28/D.1/TL.01/05/2024, tanggal 17 Mei 2024 atas nama saudara:

Nama : ANISA SEPTIANI
NPM : 1801051009
Semester : 12 (Dua Belas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 01 SUNSANG bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 01 SUNSANG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5 KELAS V SD/MI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wt. Wb.

Metro, 17 Mei 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan.



Dra. Isti Fatmahan MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 13.Surat Keterangan Telah Melaksanakan Research



**PEMERINTAH KABUPATEN WAY KANAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 01 SUNSANG**

NSS : 101120310023/ NPSN : 10806733

Alamat: Jl.Hi.Moh Thohir No.52 Inpress, Sunsang, Kecamatan Negeri Agung
Kabupaten Way Kanan



SURAT IZIN RESEARCH

Nomor: 420/075/IV.01.07.02/33/23

Berdasarkan surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro, tanggal 14 Mei 2024 tentang izin RESEARCH, dengan ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 01 Sunsang menerangkan bahwa :

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan Research pada 17 Juli 2024 dalam rangka memenuhi Tugas Akhir atau Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 5 KELAS V SD/MI".

Demikian Surat Balasan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sunsang, 14 Juli 2024

Ka. UPT SDN 01 Sunsang
[Signature]
MILIZUN, S.Pd
NIP. 19650816 199903 1 003

Lampiran 14. Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2248/In.28/D.1/TL.01/05/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : ANISA SEPTIANI
NPM : 1801051009
Semester : 12 (Dua Belas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 01 SUNSANG, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KOMIK PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN PEMBELAJARAN 4 DAN 5 KELAS V SD/MI".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih,

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 17 Mei 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan



Dra. Isti Fatmahan MA
NIP 19670531 199303 2 003

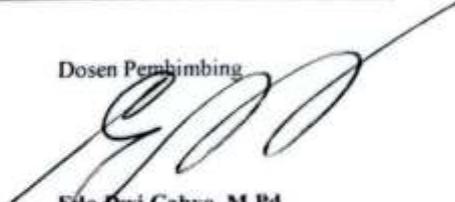
Lampiran 15. Kartu Bimbingan Skripsi

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	5/4/2021		<p>Poin-poin identifikasi masalah, sumbernya ditelatkan di latar belakang ut proposal</p> <p>LB</p> <ul style="list-style-type: none"> - pakuat pada urgensi masalah penelitian - Deskripsi masalah lebih komprehensif - Kuatkan latar belakang dengan teori pendukung dan hasil kajian penelitian. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggilulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

Program Studi : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	01/01/2023		<p><u>Kejian Teori</u></p> <p>1 Teori minimal 3 sumber</p> <p>- Beri kontribusi pada sikap pembelajaran sub bab.</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

Program Studi : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	12/9/2021		<ul style="list-style-type: none"> - Baca skripsi lain dg metode penelitian yang sama untuk - perbaiki: rumusan masalah & tujuan penelitian. - Sejalan dengan buku pedoman IAIN Metro 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

Program Studi : PGMI
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	14/4/2023		Alh Sempro	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Edy Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

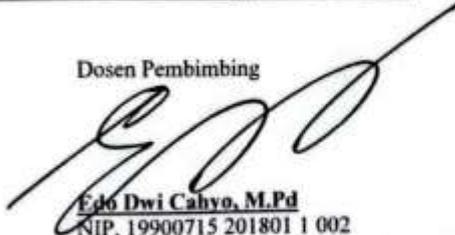
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	2/6/2022		Revisi APD : - Kalimatnya dibuat mudah di pahami siswa - Outline skripsi - bab 5	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahya, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggumulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

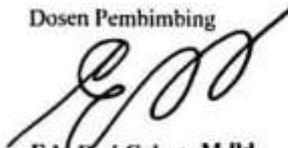
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	4/5/1023		ace APP dan Outline	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouiniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

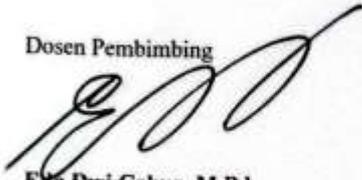
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	19/11/2021		<p>Bab II :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tambahkan sub judul <ul style="list-style-type: none"> a. karakteristik bahan- b. kelebihan & kekurangan bahan ajar - kelebihan - kekurangan komik 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

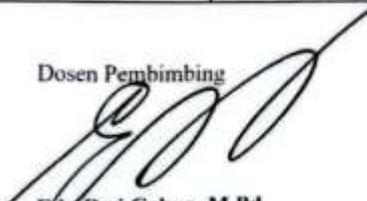
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	20/1/2025		<p>Bab 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Urgensi dalam latar belakang - menambahkan pemilihan yang pernah ada sebelumnya. - menambahkan sumber pada tiap paragraf dan kutipan 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Eka Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

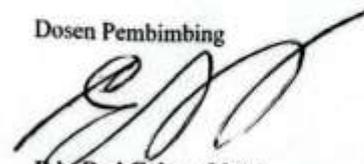
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	12/2/2021		<p><i>BAB II</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kontun sub a, sub b, sub c.</i> - - <i>Cara menghitung data angket siswa</i> 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

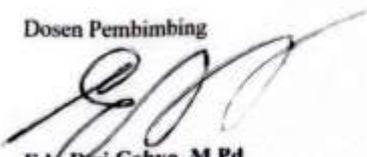
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	26/1/2021		- Tahap citation - 8 - taken terakhir - Konklus	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anisa Septiani
NPM : 1801051009

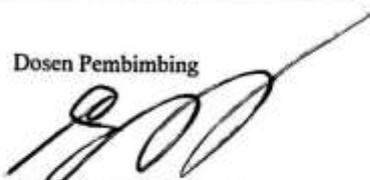
Program Studi : PGMI
Semester : XI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	20/5 2025		all munafiqm	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Lampiran 16. Bebas Pustaka Perpustakaan**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id, perpustakaan@metrouniv.ac.id**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-375/ln.28/S/U.1/OT.01/06/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ANISA SEPTIANI
NPM : 1801051009
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 1801051009.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Juni 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Gufroni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 009



Lampiran 17. Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Anisa Septiani lahir di Lampung Timur 5 September 2000, tinggal bersama orang tua dan dibesarkan di Sunsang, Kecamatan Negeri Agung, Kabupaten Way Kanan. Penulis merupakan anak tunggal dari Bapak Marsiman dan Ibu Ismiati.

Penulis telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 01Sunsang, Way Kanan. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTs Ma'arif NU 5 Sekampung, Lampung Timur. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di MA Ma'arif NU 5 Sekampung, Lampung Timur. Kemudian, pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).