

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V DI MI MUHAJIRIN
KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**MISLAINI
Nim. 204190007**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V DI MI MUHAJIRIN
KOTA JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelara Strata Satu (S1)*



**MISLAINI
Nim. 204190007**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS					
Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Mislaini
NIM : 204190007
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, Januari 2023
Mengetahui
Pembimbing I



Dr. Mahluddin, M. Pd. I
NIP. 196801012000031006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Mislaini

NIM : 204190007

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk

Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik
Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, Januari 2023

Mengetahui
Pembimbing II



Dr. H. Amirul Mukminin A.A. M. Pd.I
NIP.199108152015031009

PERSETUJUAN UJIAN MUNAQASYAH

Skripsi berjudul: “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi” yang di susun oleh Mislaini Nim. 204190007 telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan dalam Sidang Ujian Munaqasah.

	PERSETUJUAN PEMBIMBING UNTUK UJIAN MUNAQASYAH	FTK UIN STS Jambi
Pembimbing I	Pembimbing II	
 <u>Dr. Mahluddin, M.Pd.I</u> NIP. 196801012000031006	 <u>Dr. H. Amirul Mukminin A. A. M. Pd. I</u> NIP. 199108152015031009	
<p>Mengetahui, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>   <u>Ikhtisari, M.Pd</u> NIP.197804272009122001		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi. Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp.
Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363







PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nomor : B - 107 /D-I/KP.01.2/04/ 2023

Skrripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi” Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada:

Hari : Senin
Tanggal : 13 Maret 2023
Jam : 09.30-11.00 WIB
Tempat : Ruang Sidang (Ruang 01)
Nama : Mislaini
NIM : 204190007
Judul : Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi.

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ikhtiati, M. Pd. I (Ketua Sidang)		30-03-2023
2.	Muhaiminah Jalal, M. Pd (Sekretaris Sidang)		30-03-2023
3.	Dra. Umil Muhsinin, M. Pd (Penguji I)		30-03-2023
4.	Dr. Tabroni, M. Pd. I (Penguji II)		31-03-2023
5.	Dr. Mahluddin, M. Pd. I (Pembimbing I)		03-04-2023
6.	Dr. H. Amirul Mukminin Al Anwari, M. Pd. I (Pembimbing II)		03-04-2023

Jambi, 13 Maret 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN STS Jambi



Mislaini, M.Pd
NIM 204190007 11 1992 03 2004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA
SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Sekretariat: Student Center, Jl. Jambi Muaro Bulian Km. 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro
Jambi 36363

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebahagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, 15 Januari 2023

Penulis



Mislaini

NIM: 204190007

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya, dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Atas karunia-Nya serta kemudahan yang Engkau berikan sebuah karya yang sederhana ini dapat terselesaikan. Semoga do'a, sholawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan sahabat serta siapa saja yang mendapat petunjuk hingga hari kiamat, Amiin.

Saya persembahkan karya sederhana ini kepada semua orang yang sangat saya kasihi dan sayangi Keluargaku tercinta, Bapak Mardiatin dan Ibu Rinda Anggraini, nenek saya Rosniawati, saudara perempuan saya Nurun Niyah dan Sahila Putri, dan abang Zuhartian Eka Putra. Tanpa mereka aku tidak akan bisa sampai ditahap ini, terima kasih banyak telah memberikan semangat, kasih sayang dan doá yang tak pernah putus untuk saya menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membahagiakan keluargaku.

Apapun yang terjadi di atas dunia ini atas segala kehendaknya, semoga kita di berikan kemudahan dalam merubah apa yang ingin kita rubah dan memperkuat kita dalam menghadapi apa yang tidak bisa kita rubah Aminnnn....

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ (سورة النحل: ٤٤)

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (Q.S. An-Nahl: 44) (Qur'an Kemenag)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Al Muhajirin Kota Jambi”**.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian studi ini tidak terlepas dari pihak yang memberikan motivasi baik moral maupun materil, untuk itu melalui kolom ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. H. Su’aidi Asy’ari, MA,Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Dr. Rofiqoh Ferawati, SE., M. EI, Dr. As’ad, M.Pd, Dr. Bahrul Ulum, MA, selaku Warek I, II, III UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Ibu Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Dr. Risnita, M.Pd, Dr. Najmul Hayat, M.Pd.I dan Dr. Yusria, S.Ag, M.Ag selaku Wadep I, II, III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Ibu Ikhtiati, M.Pd.I dan Ibu Nasyariah Siregar, M.Pd.I selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Bapak Dr. Mahluddin, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. H. Amirul Mukminin, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing II telah meluangkan waktu dan mencurahkan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan sripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

7. Bapak Rosdiansyah, S.Pd selaku kepala sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
9. Sahabat-sahabatku terutama teman tempat mengadu keluh kesahku selama ini Eni Mustika, Dika Saputri. Melda Imelia dan Lara Arliza terima kasih sudah menjadi teman yang menyenangkan dan teman-Teman seperjuangan PGMI A 2019 yang telah memberikan semangat.

Terima kasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Amiin ya Robbal Alamin.

Jambi, 10 Januari 2023

Mislaini

ABSTRAK

Nama : Mislaini
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi

Penelitian ini memiliki tujuan, secara khusus: untuk mengetahui bagaimana menumbuhkan media komik dalam pembelajaran topikal konten IPA kelas V di MI Muhajirin Kota Jambi. untuk mengetahui layak tidaknya pengembangan komik sebagai sarana pembelajaran konten IPA tematik kelas V MI Muhajirin Kota Jambi. untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa yang berada di MI Muhajirin terhadap medianya komik sebagai bagian dari pembelajaran tematik muatan IPA. Menurut Branch (2009:2), penelitian pengembangan ini dilakukan di MI Muhajirin Kota Jambi yang dikembangkan oleh ADDIE. 16 siswa dijadikan untuk sampel. Berdasarkan temuan penelitiannya, hasil validasi ahli desain sangat layak sekali dalam kategori ini dengan persentase penilaian 97 persen; hasil validasi dari ahli desain media yang tertuliskan sangat pantas untuk digunakan dan mendapatkan persentase penilaian 90 persen; dan medianya mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai dengan validasinya yang termasuk kategorinya “sangat sesuai” yang memiliki nilai sebanyak 94 persen, media yang digunakan yaitu Komik Digital yang sangat menarik untuk dipelajari. penggunaan dalam pembelajaran tematik isi IPA, dan evaluasi keefektifan pengembangan media komik digital pada penelitian dan mendapatkan penilaian yang sangat diinginkan didalam minat baca bagian pembelajaran tematiknya yang berisi IPA. Kelompoknya yang berbagi dibagian kecil yang menguji 7 siswa menilai media ini masuk kategori “Sangat Layak” dengan proporsi penilaian 91,5 persen. Sedangkan hasil angket respon kelayakan dan nilai minat baca siswa yaitu 91,5 persen dan 93,5 persen menunjukkan didalam bagian kelompok kecil dan terbesar bahwa mereka berhasil meningkatkan minat baca siswa pada prosesnya pembelajaran.

Kata kunci: *Komik, Media Pembelajaran, Tematik Muatan IPA*

ABSTRACT

Name : Mislaini
Department : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Development of Flipbook-Based Digital Comic Media For Increasing Students' Reading Interest in Learning Class V Thematic at Muhajirin Madrasah Ibtidaiyah, Jambi City

The goals of this study the following are: learn to how method the of creating comics can be used to teach science topics. to determine whether the development of comics as a means of thematically for class V at MI Muhajirin learning science content, Jambi City, is feasible. to find out how students in class V at MI Muhajirin, Jambi City, reacted to comic media as part of the thematic learning of science content. According to Branch (2009:2), this development research was carried out at MI Muhajirin Jambi City. 16 students served as the test subjects. In view of the consequences of the exploration, it tends to be seen from the approval consequences of the material specialists that this media is in the "exceptionally proper" classification with an evaluation level of 97%, the approval aftereffects of media plan specialists survey this media to be in the "truly practical" classification with an appraisal level of 90% and the approval consequences of etymologists rate this media in the classification of "extremely fitting" with a rating level of 94% implying that this comic media is reasonable utilized media as learning. Aftereffects little gathering tryout which was evaluated by 7 understudies appraised this media as being in the "Exceptionally Nice" classification with an evaluation level of 91.5%, the consequences of the enormous gathering preliminary tried by 16 understudies evaluated this media as being in the "extremely fascinating" class with an appraisal level of 93.5% implies that Computerized Comics media is extremely fascinating for use in topical learning of science content assessment adequacy advancement of advanced comic media in this review should be visible from the understudy reaction survey and understudies' perusing interest in topical learning of science content in class V MI Muhajirin Jambi City. They were deemed successful in increasing students' reading interest of the based on the results feasibility response in the learning process questionnaire and students' reading interest, whose scores in the small group and large group tests were 91.5 percent and 93.5 percent, respectively..

Keywords: Comics, Learning Media, Science Content Thematics

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS.....	ii
PERSETUJUAN UJIAN MUNAQSAH.....	iv
PENGESAHAN	v
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	4
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Pengembangan Model.....	7
B. Kajian Teori	10
C. Studi Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	32
C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan	32

D. Implementasi Model.....	36
E. Uji Coba / Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	36
F. Pengumpulan Data dan Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA 64

DAFTAR LAMPIRAN 67

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 94

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama-nama Validator Produk	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi penilaian Ahli Materi	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi penilaian Ahli desain media	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian ahli bahasa	42
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk.....	43
Tabel 4.1 KD dan Indikator Kelas V Semester 2.....	44
Tabel 4.2 Skor Penilaian Ahli Materi	50
Tabel 4.3 Skor Penilaian Ahli Media.....	51
Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Bahasa.....	52
Tabel 4.5 Sebelum dan Sesudah.....	54
Tabel 4.6 Sebelum dan Sesudah.....	54
Tabel 4.7 Sebelum dan Sesudah.....	55
Tabel 4.8 Sebelum dan Sesudah.....	55
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	56
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	57
Tabel 4.11 Angket Respon Pendidik atau Guru	59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	36
Gambar 4.1 Cover Depan	46
Gambar 4.2 IdentitasKomik dan Prakata	46
Gambar 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	46
Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran.....	47
Gambar 4.5 Pengenalan Tokoh.....	47
Gambar 4.6 Cerita Awal Komik	48
Gambar 4.7 Bagian Isi Komik	49
Gambar 4.8 Kesimpulan dan Latihan Soal	49
Gambar 4.9 Cover Belakang.....	49

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Lampiran Penilaian Ahli Materi.....	72
Lampiran Penilaian Ahli Media	74
Lampiran Penilaian Ahli Bahasa.....	76
Lampiran Respon Peserta didik dan Angket Minat Baca	78
Lampiran Angket Respon Pendidik Atau Guru	87
Lampiran Dokumentasi.....	88

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha atau tindakan yang dilakukan dengan maksud mengubah atau mengembangkan tingkah laku peserta didik sesuai dengan perkembangan pribadi yang diinginkan. Upaya atau tindakan tersebut dilakukan dengan maksud untuk mengubah atau mengembangkan perilaku siswa secara teratur. Pengetahuan, nilai, dan sikap hanyalah beberapa aspek kepribadian seseorang yang mendapat manfaat dari pendidikan. (Nuraida et al., 2022). Pelatihan adalah sesuatu yang penting untuk menjadikan seseorang yang cakap, halus, saleh dan siap menghadapi kesulitan di era globalisasi. Siswa yang cerdas akan dikeluarkan dari sekolah dan akan memiliki kemampuan dan keterampilan untuk belajar. Keberhasilan seorang siswa di sekolah dapat ditentukan oleh beberapa faktor. Kemampuan guru dalam memasukkan media dan metode ke dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor utamanya. (Raihany et al., 2022)

Ditingkat Indonesia pendidikan banyak sekali macam-macamnya mulai dari KTSP sampai ke kurikulum merdeka dari dasar dan terbawah. (Amelia, 2017). Kurikulum berperan penting dalam menentukan kualitas keluaran pendidikan karena merupakan komponen utama pendidikan. Kurikulum sebagian besar bertanggung jawab untuk menentukan kualitas pendidikan. (Aziz, 2016). Kurikulum 2013 berbasis karakter dan berbasis kompetensi. Pengembangan kurikulum berdasarkan kebijakan kompetensi disebut kurikulum berbasis kompetensi. (Ryan et al., 2013)

Pelajaran ilmu pengetahuan alam berbeda dari pelajaran lainnya dalam beberapa hal. Oleh karena itu, untuk melarangnya perlu dilakukan beberapa hal, seperti penyesuaian strategi pembelajaran, media, alat pembelajaran, dan metodenya. Suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat dimanfaatkan oleh manusia akan muncul dari kegiatan metode ilmiah tersebut. (Kumala, 2016)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pada era kemajuan teknologi sekarang ini, Media diperlukan karena berperan sebagai perantara atau sumber masukan yang memperkuat pikiran, perasaan, minat, dan motivasi penerima pesan serta merangsang kesiapan. Pengalaman pendidikan pada hakekatnya siklus respondensial merupakan siklus sederhana, dengan tujuan agar suatu alat yang digunakan untuk belajar bisa digunakan dalam pengalaman berkembang. Seperti yang ditunjukkan oleh Hennich (1996:8) media adalah metode saluran surat menyurat.

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan dan pembelajaran di kelas. Hal ini menjelaskan bahwa guru memiliki hak dan tanggung jawab dalam menggunakan media pendidikan sebagaimana tertuang dalam UU No. 1, dan ketersediaan media pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. 20/2003 tentang pendidikan. (Lia Portanata, Yasinta Lisa, 2017).

Media atau alat yang digunakan untuk mengajarkan kepada siswa berbagai pesan atau informasi disebut media pembelajaran. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2008), media pendidikan berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar dengan tujuan menghasilkan hasil yang efisien dan efektif. Tujuan utama penggunaan media dalam pendidikan adalah untuk menunjang tujuan pembelajaran. Dalam memilih alat komunikasi yang akan digunakan selama proses pembelajaran banyak hal yang harus dipikirkan seperti keterampilan yang diharapkan dari siswa, karakteristiknya, gaya belajarnya, lingkungan belajarnya, dan lingkungan pengembangannya. (Hidayah et al., 2017)

Kemajuan teknologi yang dipadukan dengan manfaat komik dapat menghasilkan sarana pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Komik adalah cerita bergambar dengan dialog pendek dan teks bacaan. Sebuah cerita pasti akan lebih mudah dipahami oleh pembaca karena hal ini. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik yang sederhana dan dapat meningkatkan minat siswa. Rohmawati dan lainnya, 2017). Komik adalah jenis buku komik yang mendeskripsikan karakter dan cerita yang terkait erat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



dengan kartun dan terungkap dalam urutan yang dirancang untuk menghibur pembaca. Komik bisa Sebagai sarana dalam pembelajaran, karena komik adalah alat atau bahan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. (Putra & Milenia, 2021)

Berdasarkan pengamatan dari peneliti menunjukkan bahwa, di MI Muhajirin Kota Jambi ini kondisi pembelajaran menggunakan media belum dikembangkan. Tetapi sebagian guru sudah ada yang menggunakan media seperti media gambar, video, poster, permainan dan lainnya. Dan juga di MI Muhajirin Kota Jambi ini khususnya di kelas V peserta didiknya kurang minat untuk membaca. Penyebab kurangnya minat baca peserta didik ini tergantung dari diri masing masing siswa dan bisa dikatakan penyebabnya yaitu ada 2 faktor, kurang kemampuan dalam membaca, kurangnya kebiasaan untuk membaca, dan membaca hanya ketika di suruh guru saja. Yang kedua faktor eksternal yang di sebabkan oleh diri siswa yaitu lingkungan sekolah, budaya membaca yang kurang dilingkungan sekolah, sekolah belum memiliki perpustakaan tetapi di kelas sudah ada pojok baca, akan tetapi buku di pojok baca ini belum bervariasi, dan pengaruh penggunaan smartphone. Media komik yang dikembangkan oleh peneliti kali ini adalah berbentuk digital dengan memanfaatkan salah satu aplikasi yang bernama canva. Dengan menggunakan aplikasi canva ini kita tidak perlu untuk menggambar, karena didalam aplikasi canva ini sudah terdapat berbagai macam desain yang kita perlukan. Kita cukup memikirkan topik dan jalan ceritanya saja.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mencoba mengangkat judul penelitian tentang **“Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Pemanfaatan media pembelajaran belum dikembangkan dalam proses pembelajaran dikelas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



2. Kurangnya minat membaca peserta didik dikarenakan kurangnya kemampuan membaca, kebiasaan membaca, dan budaya untuk membaca.
3. Belum dikembangkan media komik di MI Muhajirin Kota Jambi.\

C. Batasan Masalah

Dari penjelasan identifikasi yang telah dijelaskan maka peneliti memiliki batasan masalahnya, yaitu:

1. Penelitian akan dilakukan pada kelas V MI Muhajirin Kota Jambi.
2. Penelitian difokuskan pada pengembangan media komik.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik untuk meningkatkan minat baca peserta didik?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik untuk meningkatkan minat baca peserta didik?

E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media komik untuk meningkatkan minat baca peserta didik .
2. Untuk mengetahui efektivitas dari pengembangan media komik untuk meningkatkan minat baca peserta didik

Selanjutnya ada kegunaan pengembangan, adapun kegunaan pengembangan adalah.

1. Penelitian ini bagi seorang didik bisa menjadi solusi baginya dalam memahami materi pengaruh kalor terhadap kehidupan, dan bisa sebagai penambah pengetahuan dengan cara membaca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



2. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi solusi untuk guru dalam menambah variasi media pembelajaran pada pelajaran tematik muatan IPA dengan materi pengaruh kalor terhadap kehidupan. Selain itu juga sebagai bisa sebagai membantu dalam melakukan suasa yang mengasikan dan menyenangkan selama adanya proses belajar
3. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini bisa menjadi evaluasi bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran dalam adanya pembelajaran untuk proses.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Bagian spesifikasinya produk yang diinginkan adalah.

1. Media komik yang diperkembangkan oleh peneliti.
2. Komik merupakan media yang berupa cerita bergambar, dengan menggunakan aplikasi bernama canva dalam pembuatan komik.
3. produk yang digunakan dalam komik ini berisi pada materi di mata pelajaran tematik muatan IPA dengan materi pengaruh kalor terhadap kehidupan.
4. Media komik yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan komik.
5. Adapun cerita dalam media komik ini memuat dengan tema untuk memotivasi siswa dan untuk meningkatkan minat baca siswa dalam proses belajar.
6. Proses pembuatan media komik ini diawali dengan menentukan tema, pembuatan jalan cerita (story line), merancang desain karakter tokoh, merancang sketsa tata letak panel, ilustrasi, balon teks, menyiapkan latar belakang komik, menggunakan aplikasi canva.
7. Media komik dalam penelitian ini memuat 3 (tiga) bagian yaitu sebagai berikut. Yang pertama pembuka, pada bagian pembuka yaitu terdapat sampul komik, identitas pembuat komik, dan topik materi pembelajaran, pengenalan tokoh komik, dan petunjuk penggunaan komik. Yang kedua isi, pada bagian isi ini terdapat pemaparan topik materi mengenai panas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



dan perpindahannya. Yang ketiga penutup, pada bagian penutup ini terdapat kesimpulan dari materi pembelajaran dan kata penutup untuk mengakhiri tampilan komik.

8. Media komik ini dikhususkan untuk kelas V di MI Muhajirin Kota Jambi.

@ Hak cipta milk UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Borg dan Gall (1983) pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk baru atau produk yang sudah ada, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Pada prinsipnya penelitian pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah atau lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. (Hamzah, 2021)

Penelitian dan pengembangan bidang pendidikan berupaya untuk menciptakan produk yang bermanfaat dan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan upaya untuk membuat produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software atau hardware seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas ataupun program pembelajaran.

a. Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk menyempurnakan sebuah produk yang telah dihasilkan.
- 2) Untuk menciptakan produk baru yang belum pernah diciptakan.
- 3) Untuk mengatasi permasalahan manusia dengan menciptakan suatu prosedur, cara, model yang dapat diterapkan.
- 4) Untuk menciptakan atau mengembangkan media/alat bantu dalam proses pembelajaran.

b. Tahapan Pengembangan

Model yang akan digunakan dalam penelitian ialah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Berikut ini langkah-langkah pada setiap tahap model pengembangan ADDIE, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

Tahap *analysis* merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media komik digital yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan materi, kelayakan media dan kelayakan bahasa. Instrumen yang disusun berupa lembar penilaian angket respon. Selanjutnya instrumen yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



3. *Development* (Pengembangan)

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, media komik digital akan divalidasi oleh dosen ahli. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai validitas materi, media, dan bahasa. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media Komik dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

Tahap keempat adalah implementasi. Produk awal yang sudah direvisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



implementasi ini produk hasil revisi diimplementasikan kepada peserta didik yang dilakukan dengan beberapa tahap uji coba.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Pada tahap evaluasi peneliti melihat apakah setelah melakukan implementasi peserta didik telah menunjukkan peningkatan antar interaksi kepada peserta didik lain, bertanya kepada guru, minat pada saat pembelajaran sedang berlangsung. (Maydiantoro, 2019)

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Menurut Djamarah (2010: 120) “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian, Media adalah segala alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar. Jadi, media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sadiman, dalam Haling (2007: 93) mengemukakan bahwa “kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar”. Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdidri dari antara lain buku, *tape recorder*, *film*, *slide*, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Gerlach dan P.Ely dalam Haling (2007) juga mengemukakan media dalam arti luas dan dalam arti sempit, dalam arti luas media yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pebelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang di pergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan. (Firmadani, 2020)

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan media pembelajaran adalah suatu alat, bahan, atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan agar peserta didik bisa lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru dan berminat untuk belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu
Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio
- 2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu
Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.(Nurrita, 2018)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dan untuk memotivasi minat yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution (2013:2) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya. (Nurrita, 2018)

Hamalik (1986) dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. (Karo-karo & Rohani, 2018)

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (1990: 3), jenis media yang biasa dipergunakan dalam proses pengajaran adalah :

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 3) Media proyeksi seperti *slide, film strips, film*, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) *Penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.

Menurut Anas (2014) , membagi media menjadi empat jenis, yaitu media *audio*, media *visual*, media *audio-visual*, dan media serba aneka. Contoh dari macam-macam media tersebut yaitu :

- 1) Media *Audio* : menggunakan radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon
- 2) Media *visual*, dibedakan menjadi 2, yaitu :
 - a) Media visual diam, contohnya yaitu foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar ilustrasi, kliping, film bingkai / slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofilm, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe
 - b) Media *visual* gerak, contohnya yaitu film bisu
- 3) Media *Audio-visual*. Media *audio-visual* dibagi menjadi 2, yaitu :
 - a) Media *audio visual* diam : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara
 - b) Media *audio visual* gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara
- 4) Media serba aneka, dibedakan menjadi 5, yaitu :
 - a) Papan dan display : papan tulis, papan pameran/ pengumuman/ majalah dinding *white board*, mesin pengganda.
 - b) Media tiga dimensi : realia, sampel, artifact, model, diorama, display.
 - c) Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.

- d) Sumber belajar pada masyarakat : kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.
- e) Belajar terprogram computer.

Menurut Azhar Arsyad (2016: 31) menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. (Rohani, 2019)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media sangat banyak sekali, dengan adanya media-media ini pembelajaran menjadi lebih menarik, dan juga guru-guru dapat menuangkan ide-ide kreatif dalam membuat media pembelajaran agar proses belajar mengajar dikelas menjadi lebih kondusif.

2. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Komik adalah media yang menyajikan cerita dengan gambar. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang (Arjuna, 2011:3). Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64) mengatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya. (Payanti, 2022)

Menurut kamus bahasa Indonesia (2005) komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah di cerna dan lucu pengertian komik

sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu yang berhubungan dengan penomoran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan *printed material*, yaitu dengan menggunakan angka-angka sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasa dilakukan oleh si mesin pintar yaitu komputer dan sejenisnya.(Andriani, 2019)

Komik juga dapat menumbuhkan minat baca anak karena kemasan komik lebih menarik daripada materi ajar biasa seni berurutan. Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Sofyan Salam, 2010:7). Komik berisikan cerita yang sambung menyambung dan ceritanya mengenai karakter diri atau perwatakan dari tokoh utama yang terlibat di dalamnya.

Media komik adalah salah satu bentuk media grafis (*visual*) yang menekankan pada indera penglihatan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan berbentuk cerita. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media yang efektif. Menurut Daryanto (2013) komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Sudjana dan Rivai, 2010).

Dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif (Sudjana dan Rivai, 2010). Dengan demikian komik akan dapat

difungsikan sebagai media instruksional edukatif. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan mudah dipahami siswa, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Daryanto juga mengungkapkan bahwa melalui komik siswa akan memiliki penguasaan kosakata lebih banyak dibandingkan yang lain, mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap suatu literatur dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya, serta mengarahkan siswa untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada di dalam komik. Daryanto (2013) mengungkapkan menurut fungsinya, komik dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Komik komersial, jauh lebih diperlukan dipasaran, karena bersifat personal, menyediakan rumor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral.
 - 2) Komik pendidikan, banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. (Nugraheni, 2017)
- b. Komik berdasarkan bentuk dan jenisnya

Bonnef (1998) mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books* (Bonnef, 1998:9). Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi (Maharsi, 2011:18–19).

- 1) Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya. Komik strip lainnya adalah komik strip kartun. Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu; lucu namun dekat dengan masyarakat yang mengundang tawa para pembacanya. Meskipun penyampaian komik strip kartun ini mengundang tawa, pesan yang disampaikan penuh makna dan serius, sehingga memerlukan sebuah kajian lebih dalam dari para penikmat kartun strip ini. Bonnet (1998) menyebutkan bahwa jenis komik kartun ini sebagai komik intelektual.

2) Buku Komik

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. Menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman.

3) Novel Grafis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Komik jenis ini adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki tema yang serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar menyerupai buku komik. Perbedaan kemasan novel grafis dengan buku komik lainnya juga dibedakan; isi novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan biasanya dikemas dengan *hard cover*. Istilah novel grafis pertama kali dipopulerkan oleh Wil Eisner, seorang kartunis veteran saat ia membujuk sebuah percetakan untuk menerbitkan sebuah komik setebal buku pada umumnya berjudul “A Contract With God”. Pada awal pemakaian, istilah novel grafis menjadi sebuah perdebatan dalam dunia komik. Penyajian buku komik yang lebih tebal dari kebanyakan buku komik yang ada menimbulkan pertanyaan, apakah komik bukan sebuah buku. Seiring dengan waktu, masyarakat menerima bahwa buku komik adalah buku yang disajikan dengan sederhana dan memiliki ketebalan 32 halaman (standar komik amerika pada 1970–sekarang). Jenis ilustrasi yang digunakan pada novel grafis pun tidak jauh berbeda dengan komik pada umumnya yaitu menggunakan ilustrasi khayalan, yang gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal).

Komik-komik yang beredar pada saat ini pun juga beragam dalam jenis cerita. Pada dasarnya komik adalah sumber dari inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita atau berita aktual yang sedang terjadi. Akan tetapi, komik juga menjadi wadah pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas sangat menarik minat membaca. Komik menjadi sebuah media yang penyampaian isi dituangkan ke dalam gambar sederhana namun tetap memiliki makna yang sangat luas yang menggabungkan pola pikir intelektual dan artistik seni. Gambar dan cerita menjadikan sebuah media pesan yang beragam. Sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain memiliki fungsi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



menghibur, sebuah komik pun juga harus memiliki fungsi yang mengedukasi para pembacanya, selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik di masyarakat yang sudah menyadari nilai komersial dan edukatif yang dibawanya (Bonnet, 1998:67).(Soedarso, 2015)

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. (Hisbullah, S. P., & Selvi, 2018)

Menurut Iskandar (1996/1997:2), ilmu pengetahuan alam atau *science* secara harfiah disebut sebagai ilmu tentang alam ini, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Darmodjo & Kaligis (1991/1992: 3) menjelaskan bahwa IPA berarti “Ilmu” tentang “Pengetahuan Alam”. Ilmu artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolok ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Adapun “pengetahuan” itu sendiri adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Nash (Darmodjo & Kaligis, 1991/1992:3) mengatakan bahwa *Science is a way of looking at the world*. Selanjutnya, Nash mengatakan bahwa IPA itu suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analitis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan

fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya itu. (Muakhirin, 2020)

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Selain sebagai proses dan produk, Daud Joesoef pernah menganjurkan agar IPA dijadikan sebagai suatu “kebudayaan” atau suatu kelompok atau institusi sosial dengan tradisi nilai aspirasi, maupun inspirasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketrampilan proses dalam pembelajaran IPA di SD meliputi ketrampilan dasar dan ketrampilan terintegrasi. Kedua ketrampilan ini dapat melatih siswa untuk menemukan dan menyelesaikan masalah secara ilmiah untuk menghasilkan produk IPA yaitu fakta, konsep, generalisasi, hukum dan teori-teori baru.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum sebagaimana termaktub dalam taksonomi bloom bahwa: diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. (Widiastuti, 2018)

Berdasarkan uraian tersebut, maka hakikat dan tujuan pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa;

- 2) Pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi;
- 3) Keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi;
- 4) Sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, sensitive, obyektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama; Kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam;
- 5) Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi. (Fatimah & Kartika, 2013)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mengajarkan tentang semua hal yang berhubungan dengan alam, banyak hal yang kita ketahui tentang alam dari pembelajaran IPA.

4. Minat Baca

a. Pengertian Minat Baca

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. (Walgito, 1981). Hurlock (2013) mendefinisikan minat sebagai sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilihnya. Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas belajar. (Suryabrata, 2016).

Caplin (2006) menjelaskan bahwa minat ialah perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan atau objek itu berharga atau berarti bagi individu. Senada dengan beberapa pendapat diatas di atas, Ormrod (2008) mendefinisikan minat sebagai persepsi bahwa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



suatu aktivitas menimbulkan rasa ingin tahu dan menarik, biasanya disertai oleh keterlibatan kognitif dan afektif yang positif seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan.

Minat dibedakan atas dua yakni minat situasional dan minat pribadi. Minat situasional adalah minat yang dipicu secara temporer oleh sesuatu di lingkungan sekitar, sedangkan minat pribadi adalah minat yang bersifat jangka panjang dan relatif stabil pada suatu topik atau aktivitas.

Minat Baca adalah keinginan yang kuat dimiliki individu yang di ikuti dengan usaha-usaha dalam proses membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri (Rahim, 2008). Salah satu cara dalam belajar adalah dengan membaca, sehingga siswa harus memiliki minat yang tinggi karena tanpa ada minat seorang siswa tidak akan melakukan aktivitas membaca, oleh karena itu minat memiliki pengaruh besar terhadap membaca.

Minat Baca terbentuk saat individu memiliki kesadaran, perhatian dan kemauan sendiri berdasarkan kemampuan atau kompetensi membaca yang baik dalam dirinya. (Rahim, 2008). Hal ini berhubungan dengan faktor dari dalam diri yaitu konsep diri membaca. Hurlock (2004) mengatakan bahwa konsep diri anak yang dibentuk sejak dini akan membantu anak-anak tersebut menumbuhkan minat terhadap sesuatu pelajaran. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Denessen, Eccles dan Zareet, 2007) mengenai hubungan longitudinal antara konsep diri, minat dalam belajar serta prestasi akademik bahwa konsep diri berkorelasi positif dalam minat siswa dalam hal ini salah satunya adalah minat dalam membaca yang tertuang dalam aktivitas belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah suatu keinginan seseorang untuk mengetahui tentang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

banyak hal yang mendorong seseorang untuk memulai membaca, agar mendapat pengetahuan yang lebih luas, minat membaca cenderung dari keinginan diri sendiri.

b. Aspek-aspek Minat Baca

Minat baca seorang siswa dapat dilihat dari aspek-aspek minat baca antara lain:

1) Atensi membaca

Saat siswa melakukan kegiatan membaca jika minat baca siswa tinggi maka akan terlihat dari besarnya perhatian yang ditunjukkan dalam membaca, fokus terhadap bacaan serta menunjukkan keseriusan membaca.

2) Kegemaran membaca

Saat siswa memiliki kesukaan atau kegemaran membaca, maka akan terlihat dalam aktivitas misalnya siswa menyukai kegiatan membaca, menjadikan kegiatan membaca menjadi bagian dari hobby yang menyenangkan sehingga minat membacapun juga tinggi.

3) Waktu membaca

Siswa yang memiliki minat baca tinggi bisa dilihat dari seberapa banyak waktu yang digunakan dalam membaca, ataupun saat waktu luang digunakan untuk membaca maupun memiliki jadwal khusus dalam membaca yang dijadikan sebuah rutinitas yang produktif dalam kegiatan membaca.

4) Jumlah Buku bacaan

Minat baca yang tinggi juga bisa dilihat sejauh mana siswa memiliki koleksi buku-buku bacaan maupun dalam bentuk e-book yang dibaca oleh siswa ataupun siswa memiliki kebiasaan membeli buku edisi terbaru atau cetakan terbaru untuk di baca. Siswa-siswa juga memiliki perpustakaan mini di rumah untuk mengoleksi buku yang dibaca.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Menurut Harris & Sippay (1980) yang juga di jelaskan dan diterjemahkan oleh Nursalina (2014) minat baca dapat dilihat dari :

- 1) Seberapa jauh subyek menyadari, mengetahui dan memahami manfaat membaca
- 2) Perhatian dan ketertarikan subjek dalam membaca buku
- 3) Seberapa besar rasa senang subjek terhadap kegiatan membaca.
- 4) Seberapa sering subjek melakukan aktivitas membaca buku.

Menurut Hurlock (2013), aspek-aspek minat yang di kaitkan dengan minat baca antara lain:

- 1) Kesadaran

Seseorang disebut berminat dalam suatu objek, apabila seseorang tersebut memiliki kesadaran. Sebab dengan kesadaran, seseorang dapat mengenal objek yang mempunyai gaya tarik sehingga timbul rasa senang, ingin memiliki bahkan objek tersebut tetap berada dalam dirinya.

- 2) Perhatian

Seseorang dikatakan berminat terhadap suatu objek bila di dalamnya disertai perhatian. Perhatian langsung maupun tidak langsung. Perhatian langsung bila individu terhadap objek masih dalam jangkauan indra, sedangkan perhatian tak langsung jika individu merasa tertarik pada suatu objek dengan fungsi panca indra tidak dapat kontak langsung dengan objek yang diamati. Untuk ini yang berfungsi hanya kesadaran individu yang menyebabkan bertambahnya aktivitas dan daya konsentrasi terhadap suatu objek.

- c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Baca

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi minat baca terdiri dari intelegensi, kemampuan membaca, sikap terhadap membaca, jenis kelamin, konsep diri membaca dan Usia yang dijabarkan sebagai berikut :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1) Intelegensi

Pada umumnya anak-anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi aktivitas membaca akan lebih tinggi dibandingkan anak-anak yang kecerdasannya dibawah rata-rata. (Harris & Sippay, 1980).

2) Kemampuan membaca

Menurut Harris dan Sippay (1980) bahwa kemampuan membaca tidak secara langsung berkorelasi dengan minat baca. Minat sebagai salah satu factor dalam pemahaman secara signifikan penting bagi para pembaca dengan kemampuan membaca yang masih rendah.

3) Sikap terhadap membaca

Pada konteks tertentu sikap seseorang berpengaruh pada minat membacanya. Jika membacadapat memenuhi suatu kebutuhan, sikap positif biasanya akan bertumbuh akan kebutuhan tersebut. Sikap positif ini biasanya mendorong seseorang di dalam meningkatkan minat bacaannya (Harris dan Sippay, 1980).

4) Jenis kelamin

Faktor jenis kelamin berfungsi sebagai pendorong pemilihan buku bacaan dan minat baca siswa. (Haris dan sippay, 1980). Pada umumnya anak-anak perempuan menyukai buku cerita dengan tema kehidupan keluarga dan sekolah sedangkan anak laki-laki lebih menyukai buku cerita mengenai petualangan, kisah misteri, seram, cerita kepahlawanan dan humor. (Munandar, 1986).

5) Konsep diri membaca

Konsep diri berkorelasi positif dalam minat siswa dalam hal ini salah satunya adalah minat dalam membaca yang tertuang dalam aktivitas belajar. Hurlock (2004) mengatakan bahwa konsep diri anak yang dibentuk sejak dini akan membantu anak-anak tersebut menumbuhkan minat terhadap sesuatu pelajaran. Penelitian lebih spesifik yang dilakukan oleh Melekoglu &

Wilkerson (2013) mengenai motivasi, minat, serta prestasi membaca menghasilkan kesimpulan bahwa konsep diri membaca memiliki korelasi yang positif dalam motivasi, minat serta prestasi membaca.

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca menurut Lamb dan Arnold (dalam Rahim, 2008), antara lain :

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

2) Faktor intelegensi

Intelegensi itu sendiri terdiri atas dua macam faktor, yaitu: kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengetahuan yang telah diperoleh. Intelegensi memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses belajar sehingga menunjang anak untuk mencapai hasil belajar yang baik.

3) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan itu mencakup:

a) Faktor latar belakang dan pengalaman individu di rumah.

Hurlock (2004) mengatakan bahwa lingkungan keluarga merupakan faktor penentu anak dalam mengembangkan aktivitas minat mereka salah satunya minat dalam membaca sejak dini. Lingkungan keluarga dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa individu. Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri individu dalam masyarakat.

b) Faktor sosial ekonomi

Slavin (2011) menemukan ada aktivitas perbedaan orang tua dalam membimbing anak antara status social ekonomi tinggi dan status social ekonomi rendah. Anak-anak yang

mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa serta orang tua yang berbicara dan mendorong anak-anak mereka berbicara akan mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi anak.

Berdasarkan penjelasan di atas maka faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca terdiri dari faktor internal yaitu intelegensi, kemampuan membaca, sikap terhadap membaca, jenis konsep diri membaca dan usia. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi minat baca meliputi faktor fisiologis, intelektual, lingkungan yang mencakup latar belakang keluarga dan pengalaman individu di Rumah dan faktor sosial ekonomi. (Ama, 2020)

C. Studi Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rani Parera dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI”. Data pengembangan media komik digital ini menggunakan instrumen berbentuk angket, wawancara, dokumentasi. Perbedaannya penelitian ini terfokus untuk meningkatkan perkembangan moral pada peserta didik kelas IV SD/MI. Persamaan penelitian ini adalah penelitian sama-sama menggunakan media komik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Asri Fardhal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi. Persamaan penelitian ini adalah mata pelajaran IPA dan medianya berupa komik. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu penelitian ini untuk meningkatkan minat baca, kelas yang diteliti, dan tempat penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Lestari dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berupa Komik Berbasis Cerita Rakyat Jambi Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pematang Gajah Untuk Meningkatkan Minat Baca”. Persamaan penelitian ini adalah sama-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

sama untuk meningkatkan minat baca. Perbedaan dengan penelitian ini adalah berbasis flipbook, kelas yang diteliti dan tempat penelitiannya.

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tentang Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik muatan IPA kelas V yang akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin ini bertempat di Jln. Kompleks Teluk Permai Rt. 31 Kelurahan Simpang IV Sipin Kecamatan Telanai Pura Kota Jambi.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan tanggal 23 Desember 2022 – 23 Maret 2022

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa karakteristik yang menjadi sasaran peneliti. Penelitian pengembangan ini penulis lakukan untuk mengembangkan Media Komik pada mata pelajaran tematik muatan IPA tema 6 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Media Komik Digital ini dibuat dengan sedemikian rupa agar membuat peserta didik lebih tertarik untuk membacanya.

C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan

Pengembangan media komik pada pembelajaran tematik muatan IPA Kelas V, pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dengan demikian komik digital yang dikembangkan secara maksimal dapat menuai hasil yang memuaskan. Prosedur pengembangan komik digital ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan, adapun langkah-langkah yang akan penulis lakukan untuk mencapai tujuan penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suthna Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suthna Jambi

1. Analisis Pengembangan

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MI Muhajirin Kota Jambi peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut pada pembelajaran tematik muatan IPA kurangnya memiliki media untuk menunjang proses pembelajaran siswa pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan. Oleh karena itu, media Komik ini sangat mempunyai potensi besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran Tematik muatan IPA pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan. Sehingga memudahkan guru dalam menyajikan materi dan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar karena dapat belajar dari media yang sangat mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri.

2. Rancangan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan yaitu model Teoritik, yang mana model ini merupakan model yang menunjukkan hubungan perubahan antar Peristiwa. Dan disini Penulis menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk dimana produk yang dihasilkan belum ada di sekolah, dan produk tersebut dibuat untuk memotivasi peserta didik dan untuk meningkatkan minat baca peserta didik dalam belajar. Produk tersebut berupa Media Komik yang memuat materi pembelajaran tematik muatan IPA kelas V.

3. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2015: 530), Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Pada metode ini terdapat 5 tahapan, yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Sedangkan menurut Branch (2009: 2), metode penelitian R&D memiliki 5 langkah, dikenal dengan pendekatan ADDIE yaitu singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Implementation, dan *Evaluation*. (Abarca, 2021). Adapun Langkah-langkah prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

a. *Analysis* (Menganalisa)

Pada tahap analisis (menganalisa) ini merupakan suatu proses mengidentifikasi apa yang akan di pelajari oleh peserta didik yaitu analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan analisis tugas. Pada tahap ini peneliti fokus menganalisa yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis materi.

1) Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang diterapkan di MI Muhajirin Kota Jambi. Tujuan analisis kurikulum yaitu peneliti menyesuaikan desain media pembelajaran berupa Komik Digital yang diharapkan mampu menjelaskan materi pembelajaran tematik muatan IPA, menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami dan bisa meningkatkan minat baca peserta didik agar lebih bermakna sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah tersebut.

2) Analisis Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik media pembelajaran seperti apa yang tepat dan dibutuhkan siswa yang menjadi sasaran responden.

b. *Design* (Desain)

Pada tahap *design* (desain) ini peneliti menyusun desain dalam pembuatan media. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dalam bentuk media pembelajaran yaitu Komik Digital yang desain awalnya di desain oleh peneliti sendiri, dan komponen-komponen didalam media masih mengikuti kebutuhan pembelajaran peserta didik.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* (Pengembangan) adalah proses dalam mewujudkan desain menjadi kenyataan dan memvalidasi produk pembelajaran. Berikut fase dalam tahap pengembangan:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- 1) Memilih produk pembelajaran yang akan dikembangkan.
 - 2) Mengembangkan angket validasi untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
 - 3) Mengembangkan angket validasi pada siswa.
 - 4) Melakukan uji coba.
- d. *Implement* (Implementasi)

Pada tahap implement (implementasi) adalah langkah selanjutnya dalam menerapkan produk pembelajaran yang dibuat. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik. Kegiatan tahap implementasi mempersiapkan dan memperkenalkan produk pembelajaran kepada peserta didik.

- e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil atau tidak. Pada tahap evaluasi ini jika produk ada kesalahan dan tidak banyak, maka produk harus direvisi. Apabila produk dinilai kurang memuaskan maka produk harus didesain ulang agar mendapatkan produk yang bagus.

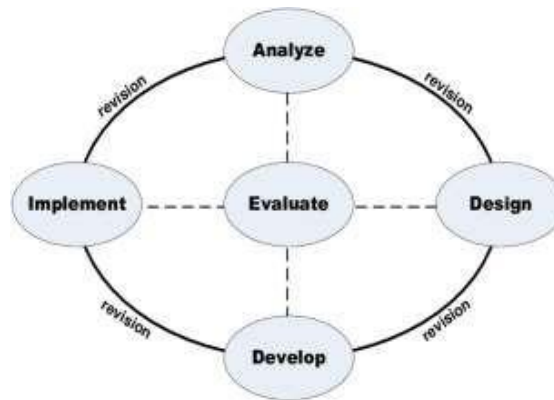
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



D. Implementasi Model

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan dengan menggunakan model sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

E. Uji Coba / Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

1. Prosedur dan hasil uji coba model

Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak atau belum digunakan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian produk yang sedang dikembangkan. Sebelum pengujian, produk harus terlebih dahulu diverifikasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

2. Prosedur dan hasil evaluasi

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yang akan mengarahkan peneliti dalam mengembangkan produk. Pada tahap ini, peneliti berdiskusi dengan para ahli untuk menilai apakah produk yang diuji sudah layak. Pada tahap penelitian ini akan dilakukan refleksi dan pengecekan kekurangan pada uji coba terbatas, kemudian menyempurnakan hasil akhir. Produk yang telah di revisi Jika ada yang salah dan kekurangan dalam uji coba ekstensif, revisi produk harus dilakukan, dan sebelum produksi massal, revisi produk juga harus

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

dilakukan selama uji coba penggunaan sehingga dapat digunakan untuk perbaikan produk dan pembuatan produk. Dalam subjek penelitian dan eksperimen pengembangan produk, tiga poin berikut ini sangat penting :

a. Telaah pakar (Expert Judgement)

Ahli/pakar melakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk itu, perlu adanya kriteria validator minimal pendidikan S1 dan menguasai bidang yang akan divalidasinya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam verifikasi produk adalah sebagai berikut :

- 1) Verifikator diperlukan untuk memverifikasi produk yang sedang dikembangkan.
- 2) Peneliti meminta verifikator melakukan verifikasi produk dengan mengisi kuesioner.
- 3) Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner diperlukan oleh verifikatur untuk menguji keefektifan produk yang diperoleh.
- 4) Setelah mengisi kuisisioner, verifikator wajib menyampaikan sarannya pada baris di bawah kolom kuisisioner.

Setelah media divalidasi, maka hasil validasi akan di analisis untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Jika hasil analisis validasi menunjukkan belum mencapai skor kevalidan maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang disampaikan oleh validator. Berikut adalah nama dan profesi validator yang akan memvalidasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti :

Tabel 3.1 Nama-nama Validator Produk

No.	Nama	Validator
1	Muhaiminah Jalal, M.Pd	Ahli Materi
2	Andi Nurhasanah, M.Pd	Ahli Media
3	Vioni Saputri, M.Pd	Ahli Bahasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

b. Uji coba kepada kelompok kecil (Small Group Try-Out)

Eksperimen kecil dirancang untuk menentukan masalah awal saat menggunakan media. Melalui uji kelompok, saya berharap tidak ada masalah mendasar saat menggunakan media komik digital. Dalam percobaan ini, dengan mengumpulkan peserta didik dari 7 calon pengguna, dalam hal ini peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Pengambilan sampel uji coba kelompok dilakukan dengan menggunakan teknik penyebaran angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan masukan dari uji tim, digunakan sebagai bahan untuk produk revisi.

c. Uji coba lapangan (Field Try-Out)

Dalam uji coba lapangan ini diperoleh dengan cara mengisi kuisisioner. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media komik digital yang dikembangkan. Penginputan hasil uji lapangan ini menjadi dasar akhir untuk penyempurnaan produk agar menghasilkan produk yang layak pakai.

E. Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut ini:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan secara langsung untuk memperoleh kondisi nyata objek penelitian, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak terstruktur dengan jenis observasi yang digunakan yaitu non partisipan, peneliti hanya mengamati kegiatan saja, tidak ikut terlibat dan sebagai pengamat independen dalam kegiatan, observasi tidak dipersiapkan secara sistematis menggunakan pedoman observasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan masalah-masalah yang terdapat di sekolah mengenai pengembangan media serta untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam. Pada metode ini, peneliti mewawancarai guru kelas V MI Muhajirin, dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk lebih memahami mengenai permasalahan yang terjadi pada penerapan media dalam pembelajaran serta harapan yang diinginkan oleh guru untuk membantu dalam proses pengajaran di kelas. Data yang diperoleh digunakan sebagai data awal untuk analisis kebutuhan produk.

c. Angket (Kuesioner)

Validasi media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan lembar angket, diberikan kepada para ahli dan pengguna untuk memberikan penilaian dan respon terhadap aspek-aspek media yang dikembangkan. Penilaian yang didapatkan berupa data yang akan digunakan sebagai bahan perbaikan sehingga dapat menghasilkan produk yang layak. Adapun lembar validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi materi, media dan bahasa.

1) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi untuk memperoleh informasi tentang kesesuaian materi. Beberapa aspek penilaian dari materi antara lain kesesuaian dengan kurikulum, isi dan proses penyajian.

2) Lembar Validasi Media

Lembar validasi berisi mengenai informasi dan penilaian kualitas dari media komik digital menggunakan berbasis flipbook. Beberapa hal yang harus divalidasi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek desain sampul, kesesuaian isi media, dan penyajian.

3) Lembar Validasi Bahasa

Lembar Validasi Bahasa ini akan diisi oleh ahli bahasa dengan tujuan untuk menilai media komik digital terkait aspek

komunikatif, keterbacaan, lugas, kesesuaian terhadap perkembangan peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara pengumpulan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya yang mengetahui tentang narasumber. (Sugiyono, 2015: 137)

2. Instrumen Pengumpulan data

a. Angket penilaian ahli materi

Tabel 3.2 Kisi-kisi penilaian Ahli Materi

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi Dengan Kurikulum 2013				
2	Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi Dasar				
3	Kesesuaian capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				
4	Kejelasan Isi Materi				
5	Materi tersusun secara sistematis				
6	Materi mudah dipahami				
7	Kesesuaian Gambar Dengan Materi				
8	Contoh yang Disajikan Mudah Dipahami				
9	Pertanyaan dapat mendorong rasa ingin tahu				
10	Pertanyaan sesuai dengan materi				

b. Angket penilaian ahli desain Media

Tabel 3.3 Kisi-kisi penilaian Ahli desain media

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Tampilan Bahan ajar Komik Digital menarik				
2	Desain warna pada Komik Digital menarik				
3	Desain pada Komik Digital sudah sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V				
4	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				
5	Keterbacaan teks				
6	Tampilan gambar yang disajikan				
7	Pengaturan tata letak				
8	Komposisi warna				
9	Keserasian pemilihan warna				
10	Kerapian desain				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



c. Angket penilaian ahli bahasa

Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian ahli bahasa

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Ketepatan struktur kalimat				
2	Keefektifan kalimat				
3	Kebakuan istilah				
4	Pemahaman terdapat pesan atau informasi				
5	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				
6	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				
7	Ketepatan tata bahasa				
8	Ketepatan ejaan				
9	Konsistensi penggunaan istilah				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

3. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu :

a. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum \chi_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi Kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban skor Validator (nilai nyata)

$\sum \chi_i$: Jumlah total jawaban skor tertinggi (nilai harapan)

100% : konstanta

Penelitian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (Skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah diharapkan.

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
80 – 100	Sangat Baik, Tidak perlu ada revisi
60 – 79	Baik, tidak perlu ada revisi
40 -59	Cukup, perlu ada revisi
<40	Kurang, perlu revisi Semua

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil penelitian dari pengembangan media komik dengan model ADDIE. Langkahh-langkah pengembangannya.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pada pengembangan model ADDIE ini adalah analisis. Pada tahap analisis ini ada 2 macam analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Adapun yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum yaitu sebagai berikut.

- a. Analisis kebutuhan yaitu dimana peneliti menentukan materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dan peneliti menganalisis bagaimana cara mengembangkan media komik agar bisa untuk meningkatkan minat baca peserta didik dalam mempelajari pelajaran tematik muatan IPA.
- b. Analisis kurikulum yaitu setelah peneliti menganalisis kebutuhan selanjutnya peneliti menganalisis kurikulum apa yang digunakan di MI Muhajirin Kota Jambi. Adapun kurikulum yang digunakan memiliki KD dan Indikatornya yang akan dibahas di tabel agar lebih mengetahui secara terperinci.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.	3.6 Di kehidupan sehari hari memiliki konsep	3.6.1 Mengidentifikasi pengertian kehidupan setia hari dibagain kalorr 3.6.2 Mengidentifikasi barang barang yang bisa mempercapt adanya si klor 3.6.3 mengidentifikasi benda-benda

		yang memperlambat perpendahan kalor
2.	4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan suatu kehidupan klor.
	4.6.1	Melaporkan temuan pengamatan perihal pindahanya benda kalor.

2. Desain (*Design*)

Desain (*Design*) adalah langkah kedua dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap desain ini dijelaskan dibawah, yaitu:.

a. Analisis materi

materi yang dipergunakan di media komik bisa mempengaruhi kalor terhadap kehidupan, yang terdiri dari pengertian kalor terhadap kehidupan sehari-hari, benda-benda yang mempercepat perpindahan kalor, dan benda-benda yang memperlambat perpindahan kalor.

b. Rancangan Awal

Media komik dibuat menggunakan aplikasi bernama canva. Pembuatan materi komik dimulai dengan membuat judul, membuat alur cerita, membuat model karakter, membuat sketsa isi cerita, menyiapkan balon kata, dan menyiapkan background komik.

c. Aplikasi dalam pembuatan komik

Perangkat keras yang digunakan untuk komik adalah perangkat lunak yaitu aplikasi Canva.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah langkah ketiga dari pengembangan model ADDIE. Pada langkah pengembangan merupakan pembuatan media komik , yang akan berfungsi sebagai media pembelajaran untuk memperluas pengetahuan peserta didik dan membantu meningkatkan minat baca. Rancangan pengembangan media komik yang dikembangkan terdiri dari sampul, karakter, pendahuluan, Kddan unsur lainnya, tata cara

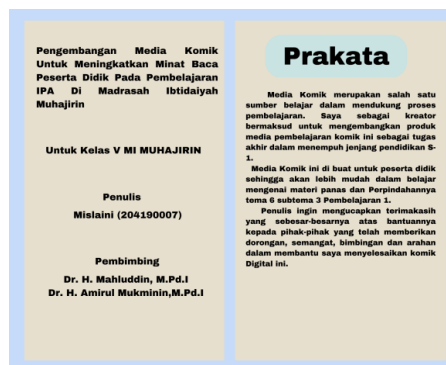


penggunaan isi komiknya, pengenalan karakter, bagian isi komik, kesimpulan, latihan dan sampul belakang.

Di bawah ini adalah tampilan media komik yang dikembangkan oleh peneliti :



Gambar 4.1 Cover depan komik



Gambar 4.2 Identitas komik dan Prakata



Gambar 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi



Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran

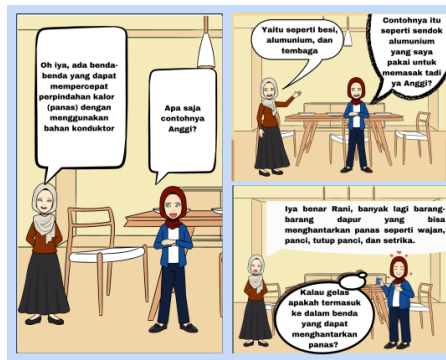


Gambar 4.5 Pengenalan Tokoh





Gambar 4.6 Cerita awal komik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



Gambar 4.7 Bagian isi komik

Kesimpulan

Perpindahan kalor merupakan perpindahan panas atau jumlah kalor pada suatu zat. Perpindahan kalor ada dua macam yaitu konduktor dan isolator. Contoh Benda-benda yang bersifat mempercepat perpindahan kalor atau di sebut juga konduktor seperti sendok alumunium, panci, wajan, tutup panci, dan setrika.
Benda-benda yang bersifat memperlambat perpindahan kalor atau di sebut juga isolator seperti kayu, plastik, kain, dan kaca.

Kerjakan soal di bawah ini!

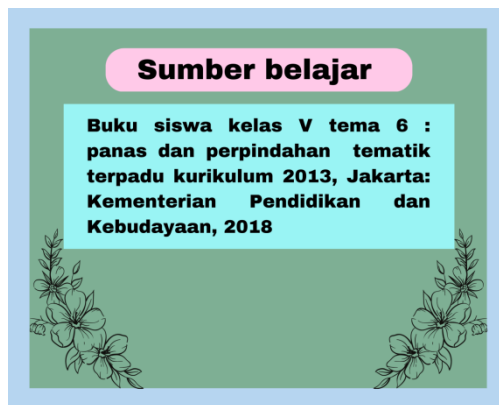
1.

Apa pengertian dari perpindahan kalor?
2.

Sebutkan benda-benda yang mempercepat perpindahan kalor?
3.

Sebutkan 4 (empat) benda-benda yang memperlambat perpindahan kalor?

Gambar 4.8 Kesimpulan dan Latihan Soal



Gambar 4.9 Cover Belakang

a. Proses validasi

Validasi produk tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan dari media komik. Media komik ini di validasi oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

1) Validasi oleh ahli materi

Tabel 4.2 Skor penilaian ahli materi

No.	Butir Penilaian	X	XI	Validasi
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	3	4	75% (Valid)
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100% (Valid tidak ada perbaikan)
3.	Kesesuaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
4.	Kejelasan isi materi	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
5.	Materi tersusun secara sistematis	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
6.	Materi mudah dipahami	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
7.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
8.	Contoh yang disajikan mudah dipahami	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
9.	Pertanyaan sesuai dengan materi	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
	Jumlah skor	35	36	
	Persentase kelayakan	97%		
	Kriteria	Sangat layak		

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{36} \times 100\% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Memiliki hasilnya dibagikan ahli mteri pada tabel diatas dengan persentase 97%, menunjukkan bahwa media komik sangat layak atau sudah valid untuk di uji cobakan.

2) Validasi oleh ahli media

Tabel 4.3 Skor penilaian ahli media

No.	Butir Penilaian	X	Xi	Validasi
1.	Tampilan bahan ajar komik menarik	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
2.	Desain warna pada komik menarik	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
3.	Desain pada komik sudah sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
4.	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
5.	Keterbacaan teks	3	4	75% (valid)
6.	Tampilan gambar yang disajikan	3	4	75% (valid)
7.	Pengaturan tata letak	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
8.	Komposisi warna	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
9.	Kesesuaian pemilihan warna	3	4	75% (valid)
10.	Kerapian desain	3	4	75% (valid)

	Jumlah skor	36	40	
	Persentase kelayakan	90%		
	Kriteria	Sangat layak		

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Dibagian ahlinya media memiliki hasl yaitu pada tabel diatas dengan persentase 90%, menunjukkan bahwa media komik sangat layak atau sudah valid untuk di uji cobakan.

3) Validasi ahli bahasa

Tabel 4.4 Skor penilaian ahli bahasa

No.	Butir Penilaian	X	Xi	Validasi
1.	Ketepatan struktur kalimat	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
2.	Keefektifan kalimat	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
3.	Kebakuan istilah	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
4.	Pemahaman terdapat pesan atau informasi	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
5.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
6.	Kesesuaian dengan	4	4	100% (valid tidak ada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	tingkat perkembangan emosional peserta didik			perbaikan)
7.	Ketepatan tata bahasa	3	4	75% (valid)
8.	Ketepatan ejaan	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
9.	Konsistensi penggunaan istilah	3	4	75% (valid)
	Jumlah skor	34	36	
	Persentase kelayakan	94%		
	Kriteria	Sangat layak		

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{36} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Dari tabel yang telah dijelaskan memiliki kesimpulan atau hasilnya dengan persentase 94%, menunjukkan bahwa media komik sangat layak atau sudah valid untuk di uji cobakan.

b. Revisi produk

Revisi produk adalah memperbaiki semua kritik dan saran dari validator. Validator yang memberikan masukan dan saran ada 2 validator yaitu ahli materi dan ahli bahasa. Kritikan dan saran tersebut adalah sebagai acuan bagi peneliti untuk memperbaiki produk. Kritik dan saran dari tim validasi adalah sebagai berikut.

1) Masukan dan kritik dari ahli materi

Masukan dan kritik dari ahli materi yaitu ibu Muhaiminah Jalal, M.Pd yaitu perbaikan pada bagaian kata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

“sendoknya menjadi panas” dipindahkan pada halaman sebelumnya, karena menjadi lebih bagus percakapannya.

Tabel 4.5 sebelum dan sesudah

Sebelum	Sesudah

2) Masukkan dan kritik dari ahli bahasa

Masukan dan kritik dari ahli bahasa yaitu ibu Vioni Saputri, M. Pd yang menjadi perbaikan adalah “Konsisten pada ukuran huruf, font di samakan, rapikan tulisan kiri dan kanan, kata waalaikumsalam tidak memakai koma diatas, dan warna tulisan”.

a) Warna tulisan dan font samakan

Tabel 4.6 sebelum dan sesudah

Sebelum	Sesudah



b) Rapikan tulisan kiri dan kanan

Tabel 4.7 sebelum dan sesudah

Sebelum	Sesudah
<p>Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin</p> <p>Untuk Kelas V MI MUHAJIRIN</p> <p>Kreator Mislaini (204190007)</p> <p>Pembimbing Dr. H. Mahluddin, M.Pd.I Dr. H. Amirul Mukminin, M.Pd.I</p> <p>Prakata</p> <p>Media Komik Digital Berbasis FH merupakan salah satu sumber belajar mendukung proses pembelajaran. sebagai kreator bermaksud mengembangkan produk pembelajaran komik Digital Berbasis Flipbook ini sebagai tugas akhir menempuh jenjang pendidikan S-1.</p> <p>Media Komik Digital ini di buat peserta didik sehingga akan lebih dalam belajar mengenai materi pada Perpindahannya tema 6 subtema Pembelajaran 1.</p> <p>Penulis ingin mengucapkan terima yang sebesar-besarnya atas bantu kepada pihak-pihak yang telah membantunya, semangat, bimbingan dan dalam membantu saya menyelesaikan Digital ini.</p>	<p>Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin</p> <p>Untuk Kelas V MI MUHAJIRIN</p> <p>Penulis Mislaini (204190007)</p> <p>Pembimbing Dr. H. Mahluddin, M.Pd.I Dr. H. Amirul Mukminin, M.Pd.I</p> <p>Prakata</p> <p>Media Komik Digital Berbasis merupakan salah satu sumber belajar mendukung proses pembelajaran sebagai kreator bermaksud mengembangkan produk pembelajaran komik Digital Flipbook ini sebagai tugas akhir menempuh jenjang pendidikan S-1.</p> <p>Media Komik Digital ini di buat peserta didik sehingga akan lebih dalam belajar mengenai materi pa Perpindahannya tema 6 subtema Pembelajaran 1.</p> <p>Penulis ingin mengucapkan teri yang sebesar-besarnya atas bar kepada pihak-pihak yang telah mer dorongan, semangat, bimbingan dan dalam membantu saya menyelesaikan Digital ini.</p>

c) Kata waalaikumsalam tidak memakai koma diatas

Tabel 4.8 sebelum dan sesudah

Sebelum	Sesudah
	

Setelah melakukan revisi produk dari validator media komik ini sudah bisa dilakukan untuk ketahap selanjutnya yaitu diujicobakan.

4. Implementasi (*implemet*)

Setelah pembuatan produk selanjutnya yaitu implementasi. Implementasi adalah tahap dimana produk yang sudah direvisi bisa di impelmetasikan atau diterapkan melalui dua tahapan sekelompok keil dan besar.

a) Uji coba kelompok kecil

penelitian yang dibahas bagian kelompok ini hanya menguji cobakan angket respon sebanyak 7 orang peserta didik. pada saat uji coba kelompok kecil hasil respon angket peserta didik terhadap media komik pada pembelajaran tematik muatan IPA mendapatkan skor rata-rata 91,5% dengan kriteria “sangat layak” atau “valid”, untuk itu media komik ini memiliki kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.9

Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil

No.	Nama peserta didik	Penilaian peserta didik								X	XI
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8		
1	Adinda Tami Putri	3	4	4	4	4	4	4	4	31	32
2	Amrina Rasyada	3	4	3	3	4	4	3	4	28	32
3	Dhiefany Athifa Putri	3	4	3	4	3	4	3	3	27	32
4	Muhammad Fadly	3	4	4	4	4	4	4	3	30	32
5	Riko Defriansyah	4	4	4	3	4	4	4	4	31	32
6	RTS. Afifa Nesren	3	4	4	4	4	4	3	3	29	32
7	Thalita Nabila	4	3	3	4	4	3	4	4	29	32
Jumlah										205	224
Validitas										91,5%	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= \frac{205}{224} \times 100\% \\
 &= 91,5\%
 \end{aligned}$$

b) Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar ini semua peserta didik kelas V melakukan uji coba yaitu sebanyak 16 orang peserta didik. pada uji coba kelompok besar ini hasil angket respon peserta didik mendapatkan skor rata-rata yaitu 93,5% dengan kriteria “sangat layak” atau “valid”. Dengan skor rata-rata 93,5% ini media komik ini sangat menarik dan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10

Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok besar

No.	Penilaian peseta didik									X	Xi
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8		
1	Adinda Tami Putri	4	4	4	4	4	4	3	4	31	32
2	Amrina Rasyada	4	3	3	4	4	4	3	4	29	32
3	Annisa Nofiza Haryanti	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32
4	Azzam Ibrahim Alvito	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
5	Dhiefany	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

	Athifa Putri											
6.	Fikri Pernando	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	
7.	Muhammad Fadly	3	4	3	4	4	3	4	4	29	32	
8.	Muhammad Ilham	3	4	3	4	3	4	4	3	28	32	
9.	M. Wahyu Adrian	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	
10.	Raudatul Aisyah	3	3	4	4	3	3	4	4	28	32	
11.	Riko Defransyah	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	
12.	Rizki Dirnasyah	4	4	3	4	3	4	4	3	29	32	
13.	RTS. Afifa Nesren	4	3	4	3	4	4	4	3	29	32	
14.	Thalita Nabila	3	4	4	4	4	3	4	4	30	32	
15.	Alfizzikra Pratama	4	4	3	4	3	4	4	4	30	32	
16.	Sa'adat Jazila Arafat	4	3	4	3	3	4	4	4	29	32	
		Jumlah								481	512	
		Validitas								93,5%		

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{481}{512} \times 100\% \\
 &= 93,5\%
 \end{aligned}$$

c) Efektifitas media komik

Efektifitas media komik ini dilihat menggunakan angket minat baca. Hasil respon minat baca peserta didik untuk media komik pada pembelajaran tematik muatan IPA di kelas V MI Muhajirin Kota Jambi mendapatkan hasil yaitu 91,5% pada uji coba kelompok kecil dan 93,5% pada uji coba kelompok besar.

d) Angket respon guru

Tabel 4.11 angket respon guru

No.	Butir Penilaian	X	Xi	Validasi
1.	Petunjuk pada media komik jelas	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
2.	Penyajian materi pelajaran dengan pada mediakomik lebih praktis	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
3.	Desain gambar pada media komik sesuai dengan usia pengembangan siswa	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
4.	Judul pada media komik sesuai dengan isi media komik	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
5.	Tampilan media komik menarik	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
6.	Kesesuaian media komik dengan KI dan KD	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100% (valid tidak ada perbaikan)
	Jumlah	28	28	
	Persentase kelayakan	100%		
	Kriteria	Sangat layak		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{28} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah perbaikan dari hasil kegiatan yang kita laksanakan, jika yang kegiatan tersebut belum mendapatkan hasil yang belum tercapai maka dilakukan perbaikan ulang. Evaluasi dalam pengembangan media komik ini adalah bagaimana yang sudah dilakukan peneliti dalam mengembangkan media komik apabila sudah tercapai yang diharapkan, maka penelitian ini tidak akan dilakukan penelitian ulang. Jika belum mencapai kriteria yang ada, akan dilakukan penelitian ulang.

B. Pembahasan

Penelitian untuk peserta didik yaitu mengembangkan suatu produk yang dinamakan dengan komik untuk menjadikan peserta didiknya semakin aktif pada pembelajaran tematik kelas V di MI Muhajirin kota Jambi sudah dilaksanakan, dalam suatu penelitian untuk mengetahui suatu keefektifannya dan keaktifan siswa. Dalam pembuatan media komik ini peneliti menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implement, dan evaluation*). Tahap pertama pada pengembangan model ADDIE ini adalah analisis. Pada tahap analisis ini ada 2 macam analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Adapun yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Desain (*Design*) adalah langkah kedua dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap desain ini terdiri dari analisis materi, rancangan awal, dan aplikasi dalam pembuatan komik. Pengembangan adalah langkah ketiga dari pengembangan model ADDIE. Pada langkah pengembangan merupakan pembuatan media komik, yang akan berfungsi sebagai media pembelajaran untuk memperluas pengetahuan peserta didik dan membantu meningkatkan minat baca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Rancangan pengembangan media komik yang dikembangkan terdiri dari sampul, karakter, pendahuluan, tata cara penggunaan komik, KD dan unsur lainnya, pengenalan karakter, bagian isi komik, kesimpulan, latihan dan sampul belakang. Setelah pembuatan produk selanjutnya yaitu implementasi. Implementasi adalah tahap dimana produk yang sudah direvisi bisa di implementasikan atau diterapkan dengan berbagai tahap yang menggunakan tahapan besar atau kecil. Evaluasi adalah perbaikan dari hasil kegiatan yang kita laksanakan, jika yang kegiatan tersebut belum mendapatkan hasil yang belum tercapai maka dilakukan perbaikan ulang. Evaluasi dalam pengembangan media komik ini adalah bagaimana yang sudah dilakukan peneliti dalam mengembangkan media komik apabila sudah tercapai yang diharapkan, maka penelitian ini tidak akan dilakukan penelitian ulang. Jika belum mencapai kriteria yang ada, akan dilakukan penelitian ulang.

Hasil pengembangan media komik pada penelitian ini ditentukan oleh angket (kusioner) Hasil angket validasi dari ahli materi, media dan bahasa mendapatkan hasil validasi yaitu 97% dari ahli materi, 90% dari ahli media, dan 94% dari ahli bahasa. Hasil angket uji coba kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan skor rata-rata yaitu 91,5% uji coba kelompok kecil dan 93,5% uji coba kelompok besar. Pada angket uji coba kelompok kecil dan besar untuk menentukan kelayakan dan efektifitas dari pengembangan media komik. Dilihat dari angket (kusioner) tersebut pengembangan media komik ini sangat menarik dan untuk perihal ini bisa meningkatkan suatu pengembangan media komik untuk meningkatkan minat baca peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V di MI Muhajirin kota Jambi sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan minat baca peserta didik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan media Komik pada pembelajaran tematik muatan IPA materi Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian media Komik Digital berbasis Flipbook menunjukkan bahwa media Komik layak digunakan sebagai model pembelajaran.
2. Hasil pengembangan media Komik memiliki tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan kritik dan saran dari validator.
 - a. Penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase **95%** dengan kriteria “**sangat layak**”.
 - b. Penilaian dari ahli desain memperoleh persentase **90%** dengan kriteria “**sangat layak**”.
 - c. penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase **94%** dengan kriteria “**sangat layak**”.
3. Hasil respon peserta didik terhadap media Komik sangat baik dilihat dari uji coba kelompok kecil memperoleh persentase respon peserta didik terhadap media Komik **91,5%** dengan kriteria “sangat layak”. Uji coba lapangan didapat persentase **93,5%** dengan kriteria “sangat layak” dan skor dari pendidik sebesar **100%** kategori “**sangat layak**”.
4. Penilaian efektivitas pengembangan media komik pada penelitian ini dapat dilihat dari angket respon peserta didik dan minat baca peserta didik pada pembelajarantematik muatan IPA di kelas V MI Muhajirin Kota Jambi. Dilihat dari hasil angket respon kelayakan dan minat baca Peserta didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jambi

dimana nilai pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yaitu 91,5% dan 93,5% dianggap baik dalam meningkatkan minat baca peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian *Research and Development* tentang media Komik pada pembelajaran tematik muatan IPA materi pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidik

Sebaiknya pendidik lebih kreatif dalam melakukan modifikasi bahan ajar yang telah tersedia agar pembelajaran tidak monoton, dan mengembangkan media pembelajaran pada ruang lingkup yang lebih luas.

2. Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan untuk memfasilitas para guru dengan melakukan hal seperti pelatihan pengembangan strategi, media pembelajaran agar media yang dikembangkan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2021). Addie. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Ama, R. G. T. (2020). Membangun minat baca pada siswa sekolah dasar. In *CV : Pena Persada*.
- Amelia, C. (2017). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3 Tahun 2019*, Hal 775 - 779, 3, 1–10.
- Andriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Prosiding DPNPM Unindra*, 0812(50), 31–38.
- Aziz, R. (2016). Kerangka Dasar Dalam Pengembangan Kurikulum 2013. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 286–292.
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Al-Bidayah*, 5(2), 281–297. <https://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/125>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Haryati, S. (2012). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN*. 11–26.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239–250. <https://doi.org/10.24832/jpkn.v2i2.588>
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.
- Karo-karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- Learning, R., & Maker, F. B. (2014). *Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan. 1*(September).
- Lia Portanata, Yasinta Lisa, I. S. A. (2017). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 338. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 338.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Muakhirin, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE," 01*, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Payanti, D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(April), 464–475. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Pito, A. (2018). Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu'an. *Andragogi*, 6(2), 97–117.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). konsep pengembangan kurikulum 2013. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Saifudin Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Saifudin Jambi

<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>

Widiastuti, N. L. G. K. (2018). Pendidikan IPA SD. *Modul*, 1–85.

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Muhajirin Kota Jambi
Mata Pelajaran/Tema	: Tematik Muatan IPA
Kelas/Semester	: V/Genap
Tema 6	: Panas dan Perpindahannya
Subtema 3	: Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Pembelajaran	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menjelaskan pengertian kalor dalam kehidupan sehari-hari. 3.6.2 Menjelaskan benda-benda yang bersifat mempercepat perpindahan kalor. 3.6.3 Menjelaskan benda-benda yang bersifat memperlambat perpindahan kalor.
2.	4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.

B. Tujuan Pembelajaran

- Melalui media komik, siswa mampu mengetahui pengertian kalor dalam kehidupan sehari-hari.
- Melalui media komik, siswa mampu menyebutkan benda-benda yang

bersifat mempercepat perpindahan kalor.

3. Melalui media komik, siswa mampu menyebutkan benda-benda yang bersifat memperlambat perpindahan kalor.
4. Melalui pegamatan media komik, siswa mampu menganalisis tentang apa itu konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dan mampu membedakan apa itu benda-benda yang mempercepat dan memperlambat perpindahan kalor.
5. Melalui kegiatan latihan, siswa mampu menjawab soal-soal tentang pengaruh kalor terhadap kehidupan.

C. Media/Sumber Belajar

- Media Komik
- Buku siswa kelas V tema 6 : panas dan perpindahan tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018

D. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Apersepsi. 3. Guru mengajak siswa untuk berdoa. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengalami <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengamati dan membaca media komik yang telah disiapkan guru. b. Siswa mencatat hal-hal penting dari materi pada media komik. c. Siswa mengerjakan soal yang sudah di siapkan guru pada komik tersebut. 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi

	<p>2. Interaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan tukar pikiran atau berdiskusi dengan teman-temannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di media komik. b. Siswa juga dapat melakukan tukar pikiran dengan guru. c. Setelah siswa selesai mengerjakan soal-soal, siswa diminta untuk melakukan presentasi mandiri terkait dengan jawaban dari soal yang sudah dikerjakan. <p>3. Komunikasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa lainnya diberi kesempatan untuk memberi tanggapan siswa yang telah presentasi b. Siswa membaca dan memahami kesimpulan yang ada pada komik digital sebagai penguatan terhadap kegiatan yang telah dilakukan 	35
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak telah belajar materi tentang pengaruh kalor terhadap kehidupan. Ternyata banyak sekali hal-hal yang belum kita ketahui dengan adanya kita belajar kita bisa tahu apa saja yang ada di kehidupan kita sehari-hari <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah kamu pahami ? b. Apa yang belum kamu pahami ? c. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini (Refleksi) Jawablah kegiatan refleksi diatas secara lisan. 	5

	2. Guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	
--	--	--

Penilaian

Penilaian pengetahuan : tes tertulis

Pedoman Penilaian Sikap

NO	ASPEK YANG DINILAI	Keterangan
1	Menggunakan bahasa yang baik dan sopan saat menjawab pertanyaan dan memberikan/menyampaikan pendapat	
2	Jujur dalam berkarya dan mengerjakan tugas	
3	Berinteraksi dengan baik dengan anggota belajar	
4	Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	
5	Menunjukkan keaktifan	

Pedoman penilaian keterampilan :

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kemampuan mengidentifikasi Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan	20
2	Kemampuan membedakan benda-benda yang dapat mempercepat perpindahan kalor dan benda-benda yang memperlambat perpindahan kalor serta contohnya di kehidupan sehari-hari.	20
3	Kemampuan memanfaatkan sumber belajar lain terkait materi pembelajaran.	20
4	Membuat laporan hasil, refleksi dan membuat kesimpulan dalam bentuk tulisan yang panjang dan rapi.	20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

5	Mempresentasikan hasil laporan secara lisan .	20
Jumlah		100

Jambi, 06 Januari 2023

Mislaini

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

LEMBAR VALIDASI MATERI

Nama Produk : Komik Digital
 Sekolah / Kelas : MIS Muhajirin Kota Jambi
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi : Pengaruh Kalor Terhadap Lingkungan
 Hari/ Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Angket ini terdapat 10 pertanyaan, pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat anda dengan melingkari angka 1,2,3, atau 4 pada kolom yang disediakan.

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian Materi	1,2,3,7
2	Kejelasan Isi materi	4
3	Sistematika penyusunan materi	5
4	Kemudahan pemahaman materi	6
4	Kesesuaian Contoh	8
5	Kesesuaian Pertanyaan	9,10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi


No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi Dengan Kurikulum 2013			✓	
2	Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi Dasar				✓
3	Kesesuaian capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				✓
4	Kejelasan Isi Materi				✓
5	Materi tersusun secara sistematis				✓
6	Materi mudah dipahami				✓
7	Kesesuaian Gambar Dengan Materi				✓
8	Contoh yang Disajikan Mudah Dipahami				✓
9	Pertanyaan dapat mendorong rasa ingin tahu			✓	
10	Pertanyaan sesuai dengan materi				✓

Kritik dan Saran :

.....

Jambi, Desember 2022

Validator



Muhaeminah Jalal, M.Pd

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Nama Produk : Komik Digital
 Sekolah / Kelas : MIS Muhajirin Kota Jambi
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi : Pengaruh Kalor Terhadap Lingkungan
 Hari/ Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Angket ini terdapat 10 pertanyaan, pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat anda dengan melingkari angka 1,2,3, atau 4 pada kolom yang disediakan.

Keterangan :

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Kemenarikan Komik Digital	1,2
2	Kesesuaian desain dengan usia perkembangan siswa Kelas V	3
3	Tipografi	4,5
4	Gambar	6,7
4	Warna	8
5	Tampilan Desain	9,10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



@ Hak cipta

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

han Thaha Saifuddin Jambi

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Tampilan Bahan ajar Komik Digital menarik				✓
2	Desain warna pada Komik Digital menarik				✓
3	Desain pada Komik Digital sudah sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V				✓
4	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓
5	Keterbacaan teks			✓	
6	Tampilan gambar yang disajikan			✓	
7	Pengaturan tata letak				✓
8	Komposisi warna			✓	
9	Keserasian pemilihan warna			✓	
10	Kerapian desain				✓

Kritik dan Saran:

- Silah dilanjutkan ke tahap berikutnya
- komposisi warna sudah baik.

Jambi, Desember 2022
Validator

Andi Nurhasanah, M.Pd

LEMBAR VALIDASI BAHASA

Nama Produk : Komik Digital
 Sekolah / Kelas : MIS Muhajirin Kota Jambi
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi : Pengaruh Kalor Terhadap Lingkungan
 Hari/ Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Angket ini terdapat 10 pertanyaan, pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat anda dengan melingkari angka 1,2,3, atau 4 pada kolom yang disediakan.

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Lugas	1,2,3
2	Komunikatif	4
3	Kesesuaian Perkembangan Peserta Didik	5,6
4	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	7,8
5	Penggunaan istilah	9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

han Thaha Saifuddin Jambi

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Ketepatan struktur kalimat				✓
2	Keefektifan kalimat				✓
3	Kebakuan istilah				✓
4	Pemahaman terdapat pesan atau informasi				✓
5	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
6	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓
7	Ketepatan tata bahasa			✓	
8	Ketepatan ejaan				✓
9	Konsistensi penggunaan istilah			✓	

Kritik dan Saran:

Konsistensi ukuran huruf dan warna tulisan

.....

.....

.....

.....

Jambi, Desember 2022

Validator



Vioni Saputri, M.Pd

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama siswa : *Dot dinda karni purni*
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi
 Produk : Media Komik Digital Berbasis Flipbook

Petunjuk :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini.

Skor	Keterangan
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
 - Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

2. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Bagaimana kemenarikan media komik digital				✓
2	Bagaimana perasaan kamu pada saat belajar menggunakan media komik digital				✓
3	Bagaimana keterbacaan teks atau tulisan pada media komik digital				✓
4	Apakah tampilan sampul, isi, dan bagian penutup pada media komik digital ini sudah menarik				✓
5	Apakah materi yang ada didalam komik digital ini mudah dipahami				✓
6	Bagaimana komposisi warna media komik digital ini menarik				✓
7	Apakah kamu merasa sangat bersemangat dan berminat untuk membaca media komik digital			✓	
8	Apakah kalimat yang digunakan pada media komik digital mudah dipahami				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

No.	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Materi yang ada di dalam komik mudah untuk kami pahami.				✓
2.	Media pembelajaran dengan menggunakan media komik yang diterapkan membuat saya bersemangat untuk membaca.				✓
3.	Adanya media komik ini membuat saya semakin paham dengan pelajaran yang diajarkan.				✓
4.	Media komik ini memuat warna yang menarik, sehingga membuat saya bersemangat dalam membacanya.				✓
5.	Dengan adanya media komik ini membuat saya memperoleh pengetahuan.				✓
6.	Media komik ini memuat kalimat yang mudah untuk saya pahami dalam membaca				✓
7.	Kejelasan bahasa dan kata dalam media komik ini sudah baik, sehingga saya sangat mudah untuk memahaminya.			✓	
8.	Setelah membaca media komik ini saya lebih bersemangat untuk membaca.				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama siswa : *R.T.S. APiFA.N.*
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi
 Produk : Media Komik Digital Berbasis Flipbook

Petunjuk :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini.

Skor	Keterangan
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulha Jambi

2. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Bagaimana kemenarikan media komik digital				✓
2	Bagaimana perasaan kamu pada saat belajar menggunakan media komik digital			✓	
3	Bagaimana keterbacaan teks atau tulisan pada media komik digital				✓
4	Apakah tampilan sampul, isi, dan bagian penutup pada media komik digital ini sudah menarik			✓	✓
5	Apakah materi yang ada didalam komik digital ini mudah dipahami				✓
6	Bagaimana komposisi warna media komik digital ini menarik				✓
7	Apakah kamu merasa sangat bersemangat dan berminat untuk membaca media komik digital				✓
8	Apakah kalimat yang digunakan pada media komik digital mudah dipahami			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

ANGKET MINAT BACA SISWA

No.	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Materi yang ada di dalam komik mudah untuk kami pahami.				✓
2.	Media pembelajaran dengan menggunakan media komik yang diterapkan membuat saya bersemangat untuk membaca.			✓	
3.	Adanya media komik ini membuat saya semakin paham dengan pelajaran yang diajarkan.				✓
4.	Media komik ini memuat warna yang menarik, sehingga membuat saya bersemangat dalam membacanya.			✓	
5.	Dengan adanya media komik ini membuat saya memperoleh pengetahuan.				✓
6.	Media komik ini memuat kalimat yang mudah untuk saya pahami dalam membaca				✓
7.	Kejelasan bahasa dan kata dalam media komik ini sudah baik, sehingga saya sangat mudah untuk memahaminya.				✓
8.	Setelah membaca media komik ini saya lebih bersemangat untuk membaca.			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama siswa : *Azzam*
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi
 Produk : Media Komik Digital Berbasis Flipbook

Petunjuk :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini.

Skor	Keterangan
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

2. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Bagaimana kemenarikan media komik digital				✓
2	Bagaimana perasaan kamu pada saat belajar menggunakan media komik digital				✓
3	Bagaimana keterbacaan teks atau tulisan pada media komik digital				✓
4	Apakah tampilan sampul, isi, dan bagian penutup pada media komik digital ini sudah menarik				✓
5	Apakah materi yang ada didalam komik digital ini mudah dipahami				✓
6	Bagaimana komposisi warna media komik digital ini menarik				✓
7	Apakah kamu merasa sangat bersemangat dan berminat untuk membaca media komik digital				✓
8	Apakah kalimat yang digunakan pada media komik digital mudah dipahami				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

ANGKET MINAT BACA SISWA

No.	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Materi yang ada di dalam komik mudah untuk kami pahami.				✓
2.	Media pembelajaran dengan menggunakan media komik yang diterapkan membuat saya bersemangat untuk membaca.				✓
3.	Adanya media komik ini membuat saya semakin paham dengan pelajaran yang diajarkan.				✓
4.	Media komik ini memuat warna yang menarik, sehingga membuat saya bersemangat dalam membacanya.				✓
5.	Dengan adanya media komik ini membuat saya memperoleh pengetahuan.				✓
6.	Media komik ini memuat kalimat yang mudah untuk saya pahami dalam membaca				✓
7.	Kejelasan bahasa dan kata dalam media komik ini sudah baik, sehingga saya sangat mudah untuk memahaminya.				✓
8.	Setelah membaca media komik ini saya lebih bersemangat untuk membaca.				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Angket Respon Pendidik atau Guru

Nama Produk : Media Komik Digital Berbasis Flipbook
 Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Mata Pelajaran : IPA
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini.

Skor	Keterangan
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

2. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pada Media Komik Digital berbasis Flipbook jelas				✓
2	Penyajian materi pelajaran dengan pada Media Komik Digital berbasis Flipbook lebih praktis				✓
3	Desain gambar pada Media Komik Digital sesuai dengan usia pengembangan siswa				✓
4	Judul pada Media Komik Digital sesuai dengan isi Media Komik Digital				✓
5	Tampilan Media Komik Digital menarik				
6	Kesesuaian Media Komik Digital dengan KI dan KD				✓
7	Bahasa yang digunakan Mudah dipahami				✓

@ Hak cipta milk UIN Sutha Jambi

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



@ Hak cipta milk UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



@ Hak cipta milk UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

**KARTU BIMBINGAN
SKRIPSI/TUGAS AKHIR**


Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku tgl	No. Resi	Tgl.Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-02		R-0	-	

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : Mislaini
NIM : 204190007
Pembimbing I : Dr. Mhluddin, M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	19-10 -2022	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	20-10 -2022	II	Bimbingan Proposal	
3	20-10 -2022	III	Revisi Proposal	
4	26-10 -2022	IV	Acc Seminar Proposal	
5	16-11-2022	V	Penyerahan Surat Penunjukkan Pengganti Dosen Pembimbing	
6	20-11 -2022	VI	Revisi Proposal setelah Seminar	
7	21-12-2022	VII	Acc Riset dan Pengesahan Judul	
8	12-01-2023	VIII	Bimbingan Skripsi	
9	12-01-2023	IX	ACC Skripsi	

Jambi, 2023
Dosen Pembimbing I


Dr. Mhluddin, M.Pd.I
NIP. 196801012000031006

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363


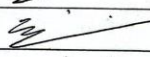
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.uinjambi.ac.id

KARTU BIMBINGAN
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku tgl	No. Resi	Tgl.Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-02		R-0	-	

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : Mislaini
NIM : 204190007
Pembimbing II : Dr. H. Amirul Mukminin Al Anwari, M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Muhajirin Kota Jambi
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	11-10-2022	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	11-10-2022	II	Bimbingan Proposal	
3	18-10-2022	III	Revisi Proposal	
4	18-10-2022	IV	ACC Seminar Proposal	
5	18-11-2022	V	Revisi Proposal Setelah Seminar	
6	14-12-2022	VI	ACC Riset & Pengesahan Judul	
7	09-01-2023	VII	Bimbingan Skripsi	
8	10-01-2023	VIII	Revisi Skripsi	
9	11-01-2023	IX	ACC Skripsi	

Jambi, 2023
Dosen Pembimbing II



Dr. H. Amirul Mukminin A.A., M. Pd.I
NIP.199108152015031009

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

Nama : Mislaini

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tanggal Lahir : Kasiro, 07 Juni 2001

Alamat Asal : Dusun Tamsu, Desa Kasiro, Kecamatan Batang Asai, Kabupaten Sarolangun.

Alamat Email : mlaini829@gmail.com

No. HP : 082285044006

Pendidikan Formal

SDN 79/VII Kasiro 1 : Tamat Tahun 2013

SMPN 26 Sarolangun : Tamat Tahun 2016

SMAN 6 Sarolangun : Tamat Tahun 2019

SI PGMI : Tamat Tahun 2023

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Jambi, 12 Januari 2023

Penulis

Mislaini
NIM. 20419007