

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMA LINGKUNGAN SOSIALKU
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA
KELAS III DI MI NURUL YAQIN KOTA JAMBI**

SKRIPSI



Oleh

SAKIRIN

NIM 204172722

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2021**

@ Hak cipta milik UIN Sulthan Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN 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 Sulthan Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMA LINGKUNGAN SOSIALKU
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA
KELAS III DI MI NURUL YAQIN KOTA JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana pendidikan



Oleh

SAKIRIN

NIM 204172722

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2021**



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 Sulthana 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 : Sakirin

NIM : 204172722

Judul Skripsi : Pengembangan Media komik tema lingkungan sosialku untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3 di Mi nurul Yaqin

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthana 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, 5, Mei, 2021

Mengetahui

Pembimbing I

Dra. Umil Mukhsinin M. Pd

NIP. 19680405 199503 2 002

**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 : Sakirin

NIM : 204172722

Judul Skripsi : Pengembangan Media komik tema lingkungan sosialku untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3 di Mi nurul Yaqin

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, 5, Mei, 2021

Mengetahui

Pembimbing II

Dra. Nasvariah Siregar M. Pd.I

NIP. 19890508 201503 2 007

PERNYATAAN ORISINILITAS

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

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

Jambi, Juni 2021

Penulis



SAKIRIN

- 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

- 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Jambi-Ma. Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi 36363

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Komik Tema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III 'Mi Nurul Yaqin Kota Jambi" yang diujikan oleh Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN STS Jambi pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : , 04 Juni 2021
Jam : 14.00-15.00 WIB
Tempat : Online (Aplikasi Zoom)
Nama : Sakirin
NIM : 204172722
Judul : Pengembangan Media Komik Tema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III MI Nurul Yaqin

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk persyaratan pengambilan ijazah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi.

TIM MUNAQASAH

Ketua Sidang

Ikhtisati, M.Pd.I

NIP:197804272009122001

Penguji I

Dr. Amirul Mukminin M.Pd.I

NIP : 199108152015031009

Pembimbing I

Dra. Umil Muhsinin, M.Pd

NIP: 196804051995032002

Penguji II

Muhaiminah Jalal, M.Pd.

NIP : 198911112019031015

Pembimbing II

Nasyarah Siregar, M.Pd.I

NIP: 197706022009021004

Sekretaris

Nisa Adila, M.Pd



Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd

NIP. 196707111992032004



This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Sakirin Sakirin
Assignment title: Skripsi Mahasiswa 21-21
Submission title: PENGEMBANGAN MEDIA Novel TEMA Area SOSIALKU Buat Ti...
File name: skripsi_sakirin.docx
File size: 2.4M
Page count: 29
Word count: 4,992
Character count: 28,263
Submission date: 13-Jun-2021 08:44PM (UTC+0700)
Submission ID: 1605586654



Copyright 2021 Turnitin. All rights reserved.

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J. A. M. N. I.

- 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

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT serta shalawat kepada Rasulullah SAW saya persembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orangtua saya **Hadisun** dan **Sakiyah** yang telah merawat saya dari saya lahir hingga saat ini ,mendoakan bahkan berkorban jiwa dan raga demi saya dan cita-cita,yang terus mensupport dan mendoakan yang terbaik untuk saya Saudara-saudariku seiman, Maha besar **Allah SWT** yang telah mempertemukan kita di kampus **UIN STS JAMBI** yang menjadi kebanggan kita ini, kutemukan keikhlasan perjuangan bersama kalian “Terima kasih ya **Allah SWT** atas nikmat persaudaraan yang kami rasakan hingga hari ini”.

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah : 11)

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Alim yang kita tidak mengetahui kecuali yang diajarkannya, atas Iradahnya hingga Skripsi ini dapat ini dapat diselesaikan. Shalawatnya dan salam atas Nabi SAW pembawa risalah pencerahan bagi manusia.

Laporan ini ditulis berdasarkan pada penelitian lapangan yang dilaksanakan di MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren, dengan judul: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis STEM (Science, Technology, Engeneering, And Mathematics) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Su'aidi Asy'ari, MA. Ph.d, selaku Rektor Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Dr. Rofiqoh Ferawati,SE., M. El selaku Wakil Rektor 1, Dr. As'ad Isma, M.Pd selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Bahrul Ulum, S. Ag., MA selaku Wakil Rektor II UIN Sulthan Thaha Saifuddin.
3. Ibu Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Dr. Risnita, M.Pd selaku Wakil Dekan I, Dr. Najmul Hayat, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Yusria, S. Ag. M. Ag selaku Wakil Dekan III
5. Ibu Ikhtiati, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibitdaiyah dan Ibu Nasyariah Siregar, M.Pd.I selaku sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibitdaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Ibu Dra. Umil mukhsinin, M.Pd, dan Ibu Nasyariah Siregar, M.Pd.I selaku Pembimbing skripsi I dan pembimbing skripsi II yang telah banyak

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis.
8. Staf Fakultas Tarbiyah dan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah membantu proses penulis.
9. Ibu Kariem, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.
10. Ibu Hasnah, S.Pd.I SD selaku wali kelas III di MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.
11. Majelis guru, karyawan serta para siswa kelas III MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini banyak terdapat kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak untuk kiranya memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Jambi, Mei 2021
Penulis



Sakirin
204172722

ABSTRAK

Nama : Sakirin
NIM : 204172722
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMA LINGKUNGAN
SOSIALKU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA SISWA KELAS 3 DI MI NURUL yAQIN KOTA
JAMBI

Membaca merupakan proses yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama bagi siswa, membaca akan membantu anak dalam belajar memahami makna dari suatu kata atau kalimat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas 3 MI Nurul Yaqin Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode r&d (research based development) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Hasil penelitian komik pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa materi tema lingkungan sosialku adalah menggunakan desain warna, gambar dan materi sesuai buku guru dan siswa yang disajikan didalamnya. Tampilan dalam bahan ajar komik pembelajaran tematik meliputi: (1) Tampilan cover, (2) Isi Materi, (3) Penulis. (4) cover belakang. Persentase rata-rata kevalidan validasi ahli sebesar 94,4 dan validasi pengguna sebesar 94,5. Efektivitas Komik Pembelajaran Tematik untuk peserta didik kelas 3B Nurul Yaqin pada penelitian yang telah dinyatakan efektif. Hasil kompetensi peserta didik menunjukkan di Nurul Yaqin rata-rata nilai N-gain sebesar 0,65 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: Komik, keterampilan membaca.

ABSTRACT

Name : Sakirin
NIM : 204172722
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : **DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA THEMES OF MY SOCIAL ENVIRONMENT TO IMPROVE READING SKILLS OF 3rd GRADE STUDENTS AT MI NURUL YAQIN, JAMBI CITY**

Reading is a very important process in learning, especially for students. Reading will help children learn to understand the meaning of a word or sentence. The purpose of this study was to determine the development of learning comic media to improve the reading quality of students in grade 3 at MI Nurul Yaqin, Jambi City. This study uses the method of R&D (research based development), which is a research method used to produce certain products and test their effectiveness.

The results of research on thematic learning comics to improve students' reading skills on the theme of my social environment were to use color designs, pictures and materials according to the teacher and student books presented in it. Views in thematic learning comics teaching materials include: (1) Cover display, (2) Material content, (3) Author. (4) back cover. The average percentage of expert validation is 94.4 and user validation is 94.5. The effectiveness of Thematic Learning Comics for grade 3B students Nurul Yaqin on research that has been declared effective. The results of the student competition showed that in Nurul Yaqin the average N-gain value was 0.65 in the moderate category.

Keywords: Comics, reading skills.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
NOTA DINAS I.....	ii
NOTA DINAS II	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PENGESAHAN	v
PLAGIASI	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan dan Manfaat Pengembangan	4
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
G. Perbedaan Komik Sebelum dan Sesudah Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Konsep Pengembangan Media Komik.....	8
1. Defenisi Pengembangan	9
B. Hakikat Media Pembelajaran	9
1. Defenisi Media Pembelajaran.....	9
2. Kegunaan Media Pembelajaran	10

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

3. Karakteristik Media Pembelajaran	11
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
5. Hakikat Komik	14
6. Hakikat Membaca.....	15
C. Penelitian Yang Relevan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian.....	23
B. Rancangan Penelitian	23
C. Prosedur Pengembangan	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Teknik Analisis Data.....	27
F. Jadwal Penelitian.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Pengembangan Model	32
B. Kelayakan Model	36
C. Efektifitas Model (Dalam Tahap Uji Coba)	48
D. Pembahasan	53
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	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 Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR TABEL

3.1 Kategori kelayakan.....	30
3.2 Kategori interval pedoman penskoran	30
3.3 Analisis kategori N-Gain.....	31
3.4 Jadwal penelitian.....	32
4.1 Penilaian kelayakan komik pembelajaran oleh ahli materi.....	40
4.2 Penilaian kelayakan komik pembelajaran oleh ahli media	41
4.3 Penilaian kelayakan komik pembelajaran oleh ahli bahasa	43
4.4 Data uji coba kelompok kecil.....	45
4.5 Hasil penelitian komik	51
4.6 Nilai <i>Pre-test</i> siswa kelas III	54
4.7 Nilai <i>post-test</i> siswa kelas III	55
4.8 Nilai protes dan <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa siswa kelas III	56



DAFTAR GAMBAR

4.1 Gambar tampilan cover komiik.....	35
4.2 Gambar tampilan isi komik.....	36
4.3 Gambar cover belakang komik	36
4.4 Gambar tampilan KI dan KD	37
4.5 Gambar tampilan penulis	37
4.6 Gambar tampilan isi materi	38
4.7 Gambar tampilan isi bahasa	39
4.8. Sebelum dan Sesudah Revisi	42
4.9 Gambar Grafik	57
4.10 Gambar grafik ahli materi,media, bahasa	58
4.11 Gambar grafik penilaian siswa terhadap butir pertanyaan..	60

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 sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2013, hal. 4)

Membaca merupakan salah satu dari 4 keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara akan dipelajari seseorang sejak kecil melalui proses komunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Sedangkan keterampilan menulis dan membaca dipelajari ketika seseorang mulai sekolah. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi satu sama lain dan akan mempengaruhi kemampuan menulis, mendengar, hingga berbicara setiap individu

Keterampilan membaca tidak dapat diperoleh secara langsung dan singkat harus dengan waktu yang cukup membutuhkan sarana yang memadai seperti buku; buku yang bisa menunjang siswa dalam membaca serta bimbingan yang intensif. Namun, sarana berupa buku yang disediakan sekolah masih terbatas dan kurang menarik sehingga keterampilan siswa dalam membaca masih rendah terutama dalam mengenal intonasi nada. Berdasarkan hasil wawancara pada 29 maret 2021 disebutkan bahwa sumber belajar berupa buku paket juga masih terbatas, sehingga siswa harus berbagi dan bergantian dengan teman sebangku Keterampilan dalam membaca di setiap kelas berbeda-beda sesuai dengan kelas dan umurnya tak terkecuali pada kelas 3 Menurut Tarigan (2008:26) yaitu menggunakan ucapan yang tepat, menggunakan frase dengan tepat, menggunakan intonasi suara yang wajar agar makna mudah terpahami, menguasai tanda-tanda baca sederhana, seperti: titik (.); koma (,); tanda tanya (?); dan tanda

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

seru (!), membaca dengan terang dan jelas, membaca dengan penuh perasaan dan ekspresi, dan mengerti serta memahami bacaan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 maret 2021 menunjukkan bahwa sebagian siswa mampu membaca dengan baik dan lancar Namun, sebagian besar siswa belum mampu membaca dengan memperhatikan tanda baca, frase dan intonasi yang sesuai.

Hal yang dapat dilakukan guru yaitu merekayasa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Namun, hal tersebut belum terlaksana dengan maksimal di kelas III MI Nurul Yaqin kota jambi dikarenakan terbatasnya fasilitas seperti buku;buku cetak dan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 maret 2021 menunjukkan bahwa guru kelas III MI Nurul Yaqin kota jambi dapat menjelaskan materi dan mengajar dengan baik namun belum secara maksimal dikarenakan terbatasnya fasilitas dan media terutama dalam hal buku sehingga siswa diminta membaca secara bergantian didampingi guru..

Perkembangan ilmu teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat yang disediakan, guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2006, hal. 2).

Hal ini sesuai yang disampaikan oleh salah satu guru kelas III di MI Nurul Yaqin Kota Jambi bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran alangkah menariknya menggunakan media untuk membantu guru dalam menyampaikan

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

materi. Selama ini kebanyakan guru menggunakan teknik membaca dan melihat buku saja. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media komik pembelajaran. Media komik pembelajaran merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi membuatnya mudah dan tidak memakan biaya yang mahal. penggunaan media komik ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca seperti dapat mengenal tanda baca dan paham dengan nada intonasi baca, selain itu juga Penggunaan media komik dapat mengurangi rasa jenuh dalam belajar membaca..

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mencoba mengangkat sebuah judul yang sesuai dengan pembahasan diatas yaitu **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMA LINGKUNGAN SOSIALKU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 3 DI MI NURUL YAQIN KOTA JAMBI.**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Keterampilan membaca siswa kelas III MI Nurul Yaqin Kota Jambi masih rendah.
2. Keterampilan dan motivasi siswa membaca di MI Nurul Yaqin Kota Jambi masih rendah.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang kreatif terutama dalam belajar membaca

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dalam penelitian ini dibatasi pada, meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media komik pembelajaran tematik tema lingkungan sosialku pada siswa kelas III MI Nurul Yaqin Kota Jambi. Selanjutnya komik yang akan peneliti buat tentunya berbeda dengan komik sebelumnya diantaranya dari segi materi komik yang

peneliti buat tentunya sesuai dengan KI dan KD yang terdapat pada buku guru dan siswa ,dari segi bahasa pun menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan KBBI dan tentunya sesuai dengan porsi si pembaca serta karakter pemeran juga lebih terarah dan mencontohkan kepribadian yang baik dan tidak menyeramkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media komik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas 3 MI Nurul Yaqin Kota Jambi ?
2. Bagaimana kevalitan dan keefektifan media komik pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi,ahli bahasa,dan ahli media ?
3. Apakah ada peningkatan keterampilan membaca siswa yang tidak menggunakan media komik pembelajaran dan yang menggunakan media komik pembelajaran ?

E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Dari paparan paragraf sebelumnya, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat tujuan dan kegunaan produk yang ingin dikembangkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Tujuan
 - a. Untuk meningkatkan keterampilan membaca menggunakan media komik siswa kelas 3 MI Nurul Yaqin Kota Jambi.
 - b. Untuk meningkatkan keterampilan membaca seperti mengenal tanda baca dan intonasi menggunakan media komik siswa kelas 3 MI Nurul Yaqin Kota Jambi
 - c. Untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa dalam membaca
2. Kegunaan
 - a. Bagi siswa
 - 1) Mengatasi kejenuhan saat belajar.



- 2) Siswa dapat lebih jelas dalam menerima pembelajaran.
 - 3) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
 - 4) Menciptakan rasa senang dalam belajar membaca dengan menggunakan media komik pembelajaran tematik.
 - 5) Menumbuhkan semangat belajar bagi siswa.
- b. Bagi guru
- 1) Memperbaiki metode mengajar yang selama ini digunakan
 - 2) Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan
 - 3) Mengembangkan keterampilan guru kelas khususnya dalam menerapkan penggunaan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
 - 4) Guru dapat mengetahui media yang efektif yang dapat digunakan untuk membaca
 - 5) Meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah
- 1) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah.
 - 2) Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
 - 3) Dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam peningkatan keterampilan membaca cerita pendek dengan menggunakan media komik
- d. Bagi peneliti
- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang penggunaan media komik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran membaca
 - 2) Memberikan informasi selanjutnya tentang keefektifan penggunaan media komik pada pembelajaran 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media komik yang digunakan adalah media komik transformations yang memiliki unsur 3 dimensi, tampilan gambar menarik disertai cerita yang berkarakter cerita anak-anak dan juga pemeran/tokohnya disesuaikan dengan tokoh yang disukai anak-anak seperti tokoh kartun yang lucu.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik. Media yang dikembangkan sesuai dengan KD Tema 4 lingkungan sosialku Subtema 1 peduli lingkungan. komik yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Sampul komik

Sampul komik dibuat dengan komposisi warna yang harmonis dan sesuai dengan karakter anak-anak usia kelas 3 MI sebagai subjek penelitian, dan disesuaikan dengan gambar tema sosialku

2. Uraian materi

Sesuai dengan KD Tema 4 lingkungan sosialku

Subtema 1 peduli lingkungan

3. Gambar

Menyajikan gambar animasi / kartun dengan tampilan 3 dimensi. sesuai dengan usia kelas 3.

4. Pembuatan komik menggunakan aplikasi “Comic strip Maker” meliputi isi, materi, gambar, sedangkan cover depan dan belakang ada tambahan tulisan dibantu dengan microsoft word menggunakan tulisan snap itc ukuran 22.

5. kertas yang digunakan untuk mencetak komik menggunakan kertas buku dan cara pencetakannya dibantu dengan aplikasi corel draw.

G. perbedaan komik sebelum dan sesudah pengembangan

Dalam penelitian R&D tentunya tak lepas dari produk dan pengembangan, nah disini penulis melakukan pengembangan komik, komik yang dikembangkan tentunya alurnya berbeda dengan komik pada umumnya

yaitu pengembangan komik pembelajaran. yang dimaksudkan untuk membantu dalam proses pembelajaran membaca. Nah berikut perbedaan antara komik sebelum dan sesudah pengembangan menurut penulis :

1. Komik biasa, biasanya menggunakan alur dan jenre cerita sesuai dengan apa yang sedang difikirkan oleh sang penulis dan biasanya diangkat melalui cerita-cerita rakyat ataupun keseharian sedangkan komik pengembangan yaitu komik pembelajaran alur ,latar belakang,dan jere cerita lebih terarah dan tertata karena sang penulis membuatnya melalui pedoman buku seperti buku guru dan buku siswa melalui KI dan KD yang memang sudah ditentukan untuk proses pembelajaran .
2. Komik biasa biasanya biasanya menggunakan Bahasa yang tidak teratur mulai Bahasa ibu,daerah dan sulit dipahami karena tidak sesuai dengan KBBI sedangkan komik pengembangan pembelajaran Bahasa yang digunakan tertata dan sesuai dengan KBBI dan tujuannya pun jelas kepada siapa komik akan ditujukan dan bahasanya pun sesuai dengan sang pembaca .
3. Komik biasa karakter gambarnya biasanya berbentuk kurang berpendidikan dan menyeramkan seperti contoh gambar hantu dan sebagainya itu akan membuat motorik anak tidak baik dan membuat mereka merasa ketakutan kelak dewasa sedangkan komik pembelajaran karakternya lebih terarah berbentuk kartun lucu dan tidak menyeramkan sehingga membuat siswa suka dan terbantu dalam proses belajar 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

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Media Komik

1. Definisi Pengembangan

Menurut Borg & Gall (1983) Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian atau proses pengembangan yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, evaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu (Setyosari, 2015, hal. 276-277).

Pengembangan model Borg & Gall ini merupakan model proseduran yang bersifat deskriptif. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, bahan material atau rancangan sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall, (1983) langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut : (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba lapangan awal; (5) revisi hasil uji coba awal; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk yang telah disampaikan; (8) uji coba pelaksanaan lapangan; (9) penyempurnaan produk akhir; (10) desiminasi dan implementasi.

Dari beberapa definisi pengembangan diatas dapat disimpulkan oleh penulis bahwa pengembangan adalah suatu proses terbentuknya sesuatu baik





berupa ilmiah ataupun berbentuk bahan jadi yang tentunya sebelumnya telah ada dasar tiruan yang akan dikembangkan menjadi lebih baik dengan berbagai acuan dasar tertentu seperti proses perubahan zaman ,dan kebutuhan hasrat manusia yang terus kurang terpenuhi secara maksimal.

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad Azhar, 2006, hal.3)

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediè* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan

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 sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. diberikan orang tentang media.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk- bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralat- Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar diberikan, ada annya. dan dibaca. Apa pun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang di antara batasan persamaan yang dari pengirim ke penerima dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman Arief, dkk, 2006, hal. 6-7).

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Proses Belajar Mengajar Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b. objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan konsep yang

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar (Sadiman Arief, dkk, 2006, hal. 17-18).

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Usaha pengklasifikasikan diatas mengungkapkan karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Dari contoh pengelompokan yang diadakan oleh Schramm, kita dapat melihat media menurut karakteristik ekonomisnya, lingkup sasarannya yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp (1975) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan "*The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection.*" Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Untuk tujuan-tujuan praktis, di bawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Selain fungsi

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



umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi.

2. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (still projected medium) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual.. Perbedaan yang jelas di antara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi bersangkutan pada media proyeksi, pesan media dengan pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. yang Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (slide), film rangkai (film strip), overhead proyektor, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm (Sadiman Arief, dkk, 2006 hal. 28-55).

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkon- entrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media visual yang ditampilkan dan disertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Asyari Azhar, 2006 hal. 17).

Dari beberapa definisi dan kegunaan media diatas dapat disimpulkan penulis bahwa media adalah suatu alat atau bahan ajar yang dibuat atau memang sudah ada secara lahiriah yang memiliki fungsi sebagai pembantu penyampaian suatu tindakan yang bertujuan untuk menyempurnakan maksud dan tujuan tersebut secara maksimal contohnya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Suatu media bisa dikatakan media apabila memiliki nilai fungsi untuk membantu suatu tujuan seperti tujuan pembelajaran secara maksimal.

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

5. Hakikat komik

a. Definisi komik

Menurut, Franz & Meler (1994:55) adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Sedangkan menurut sudjana & Rifai (2011) komik dapat digunakan sebagai bahan ajar berupa komik, komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.

Berlandaskan beberapa pendapat di atas, menurut penulis komik merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi dengan cerita yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata dan komik sangat cocok dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca dan dengan media komik tentunya proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan.

b. Manfaat Media komik

Menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk dicerna oleh semua usia. Menurut Franz dan Meier komik adalah cerita sastra yang ditekankan pada gambar gerak dan suatu tindakan dengan paduan tulisan. Manfaat media komik dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Siswa dapat belajar dengan menguasai materi potensi lokal
2. Siswa dapat mengkaitkan konsep materi pada pengolahan potensi lokal
3. Meningkatkan belajar siswa terhadap potensi daerah melalui pelajaran materi.
4. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada siswa dalam proses pembelajaran.

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 sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha 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 sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

5. Memfasilitasi media pembelajaran guru berupa modul berbasis potensi lokal pada materi.
6. Menjadi pelengkap acuan bagi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar didunia pendidikan, (Pengertian komik menurut ahli dan manfaatnya dalam mpendidikan, <https://www.indonesiastudents.com>)

c. Jenis-jenis komik

Daryanto membedakan komik menjadi 2 jenis yaitu komik pendidikan dan komik komersial, komik pendidikan adalah komik yang mengandung isi cerita informatif biasanya diterbitkan oleh lembaga non-profit seperti dinas pendidikan sedangkan komik komersial adalah komik yang banyak tersebar dipasaran cenderung mempunyai isi sarkasem menggunakan bahasa pasaran.

Komik pendidikan dibuat untuk menunjang proses pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh sudjana dan Rivai (2002;69) yaitu komik pendidikan harus berisi tentang materi-materi pengetahuan agar dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan bisa meningkatkan minat belajar membaca siswa.

Dari beberapa definisi komik dan kegunaannya sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan oleh penulis bahwa, komik merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi dengan cerita yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata dan komik sangat cocok dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca. Dengan komik siswa dapat mewujudkan imajinasi mereka secara luas dan tidak monoton

6. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan sebuah kegiatan meresepsi , menginterpretasi, serta menganalisa yang dilakukan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang disampaikan oleh seorang penulis dalam media tulisan.



Menurut Mr, juel dalam buku Mr.sandjaja (2005) Membaca merupakan sebuah proses unruk dapat mengenal kata-kata dan memadukan menjadi arti kata dan menjadi kalimat dan struktur baca

Menurut Mr. Lado . (1976)Membaca yaitu memahami dari beberapa pola atau tata bahasa dari gambaran yang tertulis.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan keterampilan untuk mengenal kata-kata menjadi kalimat bahasa dari gambaran yang tertulis.

2. Tahap-tahap Membaca

1. Kegiatan pramembaca. Kegiatan yang dilakukan sebelum seseorang melakukan kegiatan membaca berfungsi agar dapat dmmberitahukan pengetahuan awal terkait dengan aspek aspek bacaan yang hendak dipahami.
2. kegiatan membaca Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dalam membaca seorang pembaca yang efisien dan efektif terlebih dahulu harus mengetahui tujuan mereka membaca ..<https://aneiqbal.com>. 16-12-2020 pukul 08,00 wib.

3. keterampilan membaca

adalah usaha untuk memperoleh kompetensi yang cepat,cekat dan tepat dalam menghadapi proses belajar (Muttaqin 2008).Keterampilan membaca adalah kemampaun yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran secara terampil dan menghasilkan berbagai macam pengetahuan,pengalaman,dan sikap-sikap baru dari hasil membaca,berikut adalah aspek kognitif didalam meningkatkan keterampilan membaca :

a. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari proses pembelajaran kognitif yang paling rendah didalam meningkatkan keterampilan

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 sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

membaca ,namun type ini sudah menjadi syarat untuk hasil belajar berikutnya contohnya adalah mengenal huruf,dan tanda baca.

b. Pemahaman

Pemahaman merupakan bagian dari susunan kalimat yang dibaca atau didengar serta dapat meniru sebuah bacaan sesuai dengan karakter,contohnya dapat mengeluarkan intonasi,gaya gerak baca dan mimik dalam membaca.

c. Evaluasi

kan bagian akhir untuk meningkatkan keterampilan berisi tentang nilai dilihat dari segi tujuan,gagasan,dan pemecahan metode;contohnya dengan membaca siswa dapat memahami dan mampu menjawab soal test sesuai dengan apa yang mereka baca.

d. Indikator keterampilan membaca

- menemukan gagasan utama
- 2.Menentukan informasi bacaan
- Menentukan fakta
- Menentukan opini
- Menarik kesimpulan

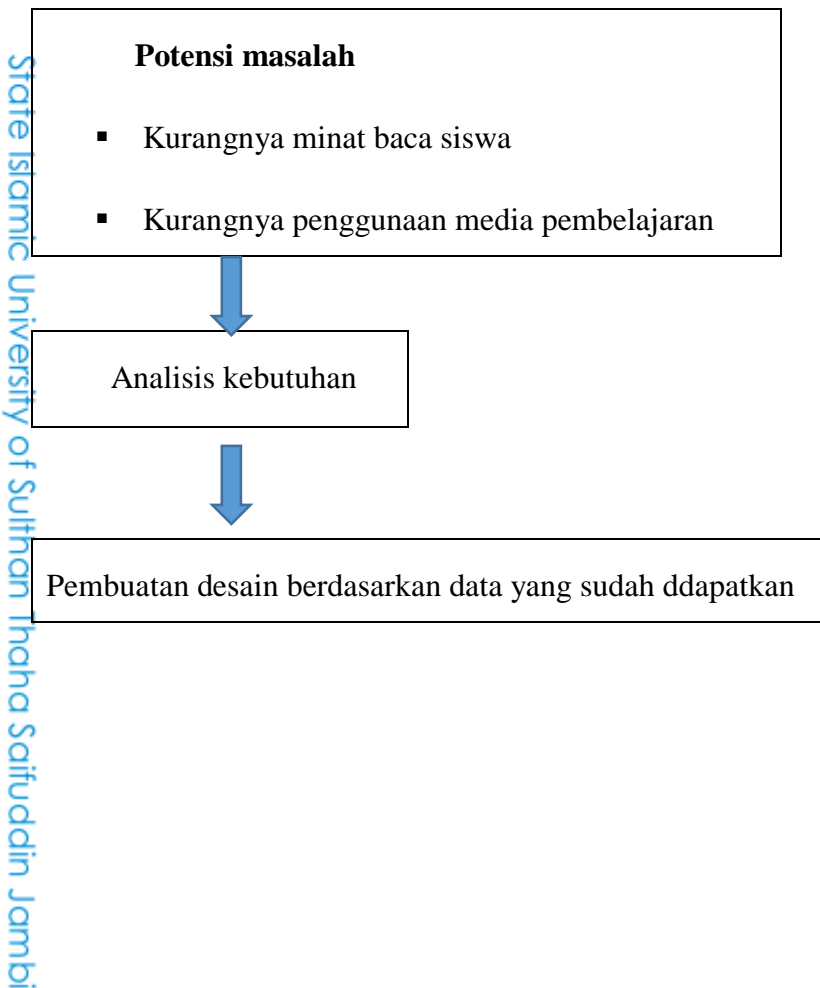


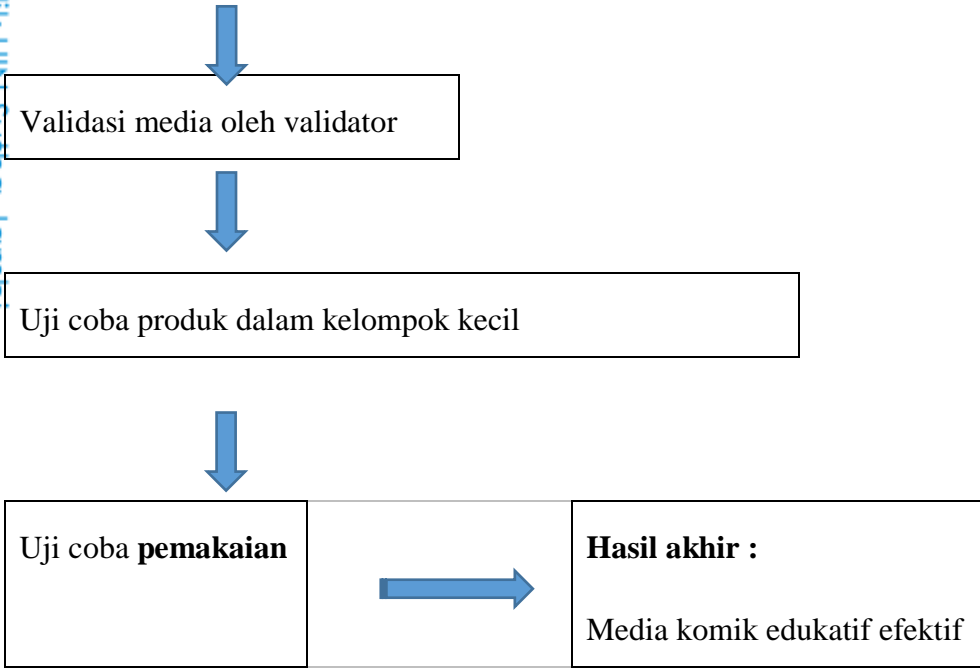
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

c. Kerangka berfikir

Pembelajaran adalah proses penyampaian informasi dari guru ke siswa, dalam proses pembelajaran tentunya sangat diperlukan sebuah media agar memudahkan seorang guru dalam menyampaikan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Permasalahan di MI Nurul Yaqin Kota Jambi yaitu rendahnya minat membaca siswa karena media yang digunakan kurang inovatif seperti gambar-gambar yang terdapat pada buku. Penggunaan media sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar, penggunaan media yang tepat dapat akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis mencoba mengembangkan sebuah media yang inovatif berupa komik pembelajaran yang diharapkan digunakan dalam proses pembelajaran tema 4 lingkungan sosialku dan bisa meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa. Berikut adalah tampilan kerangka berfikir pada penelitian ini :





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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum peneliti ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan.

Sebelum diadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Tema Lingkungan Sekitarku UntuMeningkatkanKeterampilan Membaca Cerita Pendek Siswa Kelas 3 Di Mi Nurul Naqin Kota Jambi”. Beberapa penelusuran dan hasil kajian yang terkait dengan hal yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Penelitian Kurnia Yoga (Universitas Negeri Semarang ,2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora”. Penelitian

ini didasarkan pada rendahnya keterampilan berpikir kritis dan karakter peduli lingkungan siswa karena kurangnya dukungan media dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah komik. Media berbentuk komik menawarkan sebuah kebaruan dalam pembelajaran. Karakteristiknya yang sederhana, menarik dan mudah disisipi muatan-muatan materi pembelajaran dapat diperhitungkan sebagai opsi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji dan mengembangkan media comic book IPA yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta karakter peduli lingkungan siswa. Perbedaan antara media comik kurnia yoga dan penulis adalah terletak pada pata pelajaran, penelitian komik yang dilakukan kurnia yoga mata pelajaran terarah khusus hanya 1 mata pelajaran sedangkan komik yang penulis kembangkan isi materi atau pembelajaran lebih dari satu (Tematik)sedangkan persamaan keduanya adalah sama-sama untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Penelitian Anggraeni Eka Mustika Dewi (Universitas Negeri Yogyakarta,2015) yang berjudul “Pengembangan Lks Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas Iv Semester Ii Sekolah Dasar”Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R and D) dengan menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari sembilan langkah pengembangan yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan format produk awal, 4) Uji coba awal, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk, 8) Uji lapangan, 9) Revisi Produk. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD semester II. Pada uji coba awal dilakukan pada dua orang siswa dan satu orang guru SD Negeri Ngento. Pada uji coba lapangan dilakukan pada enam orang siswa dan satu orang guru SD Negeri 2 Karang Sari. Pada uji lapangan dilakukan pada satu kelas yang terdiri dari 12 siswa dan satu guru SD Negeri Gebangan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dan tes.

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Wawancara, observasi, dan tes digunakan saat analisis kebutuhan dan uji coba sedangkan angket digunakan saat validasi ahli dan uji coba. Data divalidasi dengan validitas konten, validitas konstruk, dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Perbedaan antara komik eka angraini dan penulis terletak pada basis komik yang dihasilkan yaitu lebih mengarah pada lks komik sedangkan peneliti lebih mengarah pada komik pembelajaran digital dan tujuan untuk si pembaca juga berbeda antara kelas tinggi dan kelas rendah sedangkan persamaan keduanya sama-sama menggunakan aplikasi bukan cara manual untuk membuatnya .

Penelitian Dian Arulan Belina (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ,2013) yang berjudul “Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang”. Fokus penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- 1) Bagaimana merancang komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian siswa kelas 3 MI Nurul Huda Malang.
- 2) Bagaimana respon siswa kelas 3 MI Nurul Huda Malang terhadap komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui proses pembuatan komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Malang. 2) untuk mengetahui respon siswa kelas 3 terhadap media komik matematika jika digunakan dalam pembelajaran materi perkalian. Penelitian yang penulis lakukan ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau Research and Development yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, dengan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Perbedaan antara pengembangan komik dian arulan dan peneliti adalah segi materi dan tujuan yaitu lebih mengarah pada meningkatkan pemahaman siswa sedangkan penulis lebih mengarah pada meningkatkan



keterampilan siswa persamaan anantara keduanya adalah sama-sama mengembngkan produk untuk mempermudah proses pembelajaran.

@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J. A. M. N. I.

- 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 Suttha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

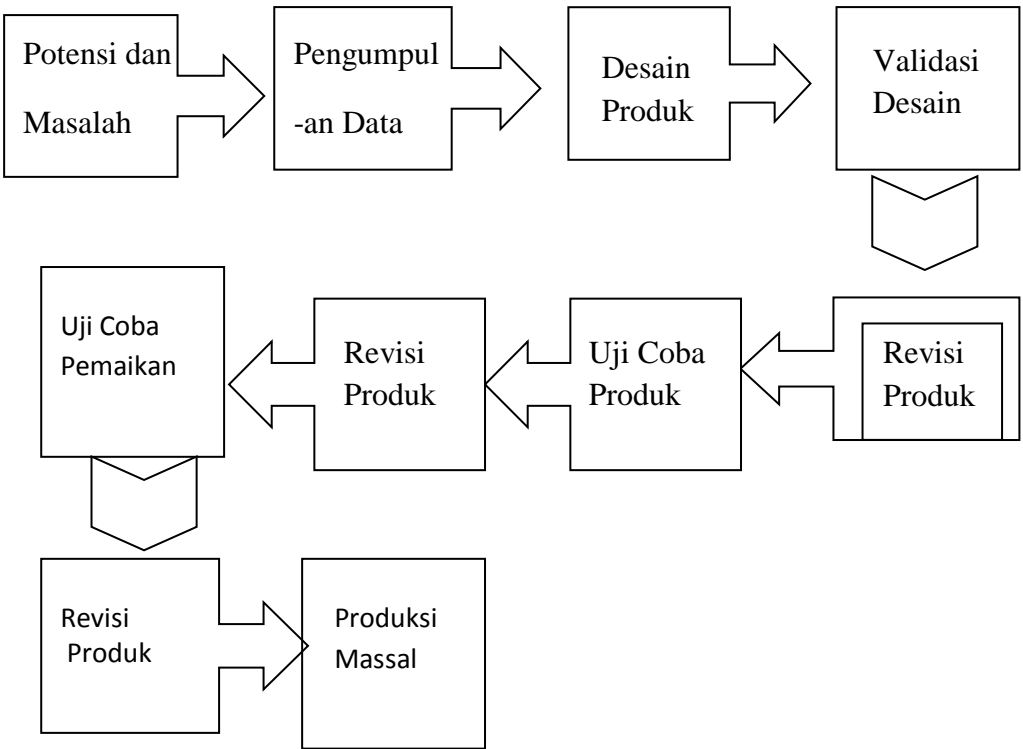
Desain penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* yaitu dimana metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan di uji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan Komik Pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Saat proses pengembangan, diberlakukan uji ahli dan uji coba produk. Uji ahli dilakukan untuk mengetahui validitas produk dilihat dari validitas isi dan validitas konstruk (desain) dari Komik Pembelajaran yang telah dikembangkan, serta uji coba produk dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keterbacaan, respon, dan efektivitas dari Komik Pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Rancangan Pengembangan

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014, hal. 297). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono dapat ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut:





Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D).

Berdasarkan *Gambar 3.1* langkah-langkah menurut Sugiyono diawali dengan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 6 tahap awalnya saja. Hal ini dikarenakan peneliti hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produksi massal, dan tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang dikembangkan pada skala yang lebih luas. Bila tahap ini dilakukan membutuhkan waktu yang lebih lama.



C. Prosedur Pengembangan

Desain penelitian Pengembangan Komik Pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun langkah-langkah dapat dijelaskan secara ringkas sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah pada produk yang diteliti. Sementara masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Terdeteksinya masalah dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan yang merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian pendahuluan dibidang pengembangan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan mengenai keadaan yang ada pada suatu sekolah yang meliputi keberadaan guru dalam menggunakan bahan ajar pada pembelajaran tematik dengan menggunakan komik pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui, apakah diperlukan adanya pengembangan produk berupa komik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di MIS Nurul Yaqin. Observasi dan analisis angket dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan latar belakang masalah.

2. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah dalam penelitian pengembangan ini, langkah berikutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan mengatasi masalah. Informasi diperoleh dengan cara studi pustaka dengan cara membaca langsung dari Lembar Kerja Peserta Didik, jurnal, artikel, yang diakses melalui internet. Informasi yang dikumpulkan berupa materi yang diperlukan dalam pengembangan produk.

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

3. Desain Produk

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang scenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang bahan ajar, merancang materi pembelajaran. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah bahan ajar berupa komik pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk diperbaiki, maka selanjutnya produk yang berupa komik pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada materi lingkungan sosialku diuji ke kelompok kecil untuk mengetahui tingkat keefektifan dari produk dan keterampilan proses selama percobaan (psikomotor).

7. Perbaiki Produk Akhir

Hasil pengujian kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan dan keefektifan produk kepada guru dan beberapa siswa dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dibuat. Pada tahap ini dilakukan pencetakan produk setelah dilakukan perbaikan dari hasil uji coba produk. Produk pada penelitian pengembangan ini tidak diproduksi secara massal, tetapi hanya dibuat satu buah sebagai model hasil 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 Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga macam teknik, yaitu:

1. Teknik Observasi

Observasi berfungsi sebagai alat pengumpul data yang dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan informasi variabel-variabel yang akan diselidiki. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk menginventaris sumber daya sekolah seperti ketersediaan media dan sumber belajar, dan Lembar Kerja Peserta Didik atau modul praktikum.

2. Teknik Wawancara

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka, dimana peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada obyek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti.

3. Teknik Angket

Angket yang digunakan berupa daftar pertanyaan yang diberikan oleh kepada responden untuk mendapatkan keterangan dari responden mengenai suatu masalah. Data dalam penelitian ini yang diperoleh dengan menggunakan instrumen angket berupa angket analisis.

4. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh foto-foto kegiatan saat proses pembelajaran di kelas.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data berupa angket mengenai tanggapan validator ahli terkait bahan ajar komik pembelajaran. Data yang didapat dari Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa dengan menggunakan angket akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Jenis data penelitian ini adalah kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Pada penelitian ini data kualitatif yang dimaksud berupa komentar dan saran perbaikan produk dari Ahli Materi dan Ahli Media dan Ahli Bahasa kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Selain itu, data kualitatif pada penelitian ini juga berupa tanggapan siswa dan guru kelas 3 mengenai komik pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif yang dimaksud adalah perolehan skor dari penilaian Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa. Selain itu, data kuantitatif pada penelitian ini juga berupa perolehan skor yang diberikan oleh siswa dan guru kelas 3 terhadap bahan ajar komik pembelajaran yang dikembangkan, yang kemudian dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Adapun Teknik pengolahan data untuk variable bebas menggunakan pengukuran dengan Likert. Menurut Sugiono (2016, hal. 134), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang sebuah fenomena social. Kriteria jawaban yang dibagikan kepada pengguna menggunakan angket berupa pengukuran skala Likert. Pengguna diminta menggunakan bahan ajar pembelajaran secara keseluruhan dengan berhadapan secara langsung. Pengguna diminta memberikan salah satu pilihan dari jawaban yang telah disediakan pada table

3.1

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 sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Kategori Kelayakan

Skor	Kategori Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sugiyono (2016, hal. 135)

Data kuantitatif yang telah dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan acuan konversi nilai dari Suharsimi Arikunto (2009, hal. 35), yaitu:

Tabel 3.2

Kategori Interval Pedoman Penskoran

No	Interval Penilaian	Kategori
1	81% - 100%	Baik Sekali
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	41% - 60%	Cukup
5	21% - 40%	Kurang
6	>21%	Kurang Sekali

Sumber: Suharsimi Arikunto (2009, hal. 35)

Berdasarkan kriteria di atas bahan ajar komik pembelajaran dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor minimal 60 dari seluruh unsur



yang terdapat dalam angket penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Oleh karena itu dilakaukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria cukup baik.

Berdasarkan data tes kreatifitas peserta didik, maka penggunaan komik pembelajaran dapat ditentukan nilai keefektifan. Analisis data dalam penelitian ini berupa nilai *pre-test* dan *post-test*. Komik pembelajaran akan dianalisis menggunakan rumus menggunakan uji gain ternormaliasi yang diambil yang diambil dari Meltzer (dalam Syukur dan Faisal, 2013) sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

N-gain = Gain yang dinormalisasi

Spre = Skor *pre-test* atau kemampuan awal

Spost = Skor *post-test* atau kemampuan akhir

Smax = Skor maksimum ideal

Tabel 3.3 Analisis Kategori N-gain

No	Rentang	Kategori
1	$N\text{- gain} \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq N - \text{ gain} < 0,7$	Sedang
3	$N\text{- gain} < 0,3$	Rendah

- 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

G. Jadwal Penelitian

Rencana pelaksanaan penelitian di mulai dari bulan Januari 2021 . rencana penelitian ini masih bersifat tentative, artinya dapat berubah berdasarkan situasi dan kondisi lapangan. Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian.

Tabel 3.4 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																												
2	Penyusunan Proposal																												
3	Bimbingan Proposal																												
4	Seminar Proposal																												
5	Perbaikan Hasil Seminar Proposal																												
No	Jenis Kegiatan	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
6	Pengurusan Dan Penerbitan Izin Penelitian																												
7	Pengumpulan Data Lapangan																												
8	Analisis Data																												
9	Sidang Munaqosah																												

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

1. Hasil Analisis Potensi Dan Masalah Terhadap Bahan Ajar

Pada penelitian ini terdapat suatu potensi yaitu siswa kelas III MIS Nurul Yaqin sudah memiliki buku tematik namun keterbatasan dalam teknologi dan jumlah buku yang terbatas, mengakibatkan kurangnya keterampilan membaca siswa dalam mengenal tanda baca seperti titik, koma dan tanda seru serta intonasi bacaan yang kurang pas sehingga tidak terampil dalam membaca.

a. Kondisi pembelajaran Tematik di MIS Nurul Yaqin

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIS Nurul Yaqin bahwa saat pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan lks serta metode yang digunakan hanya metode ceramah dan Tanya jawab sehingga pembelajaran bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung ribut saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

b. Bahan Ajar yang dibutuhkan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan bahan ajar berupa buku cetak tetapi kurangnya variasi dan gambar yang menyebabkan siswa kurang tertarik, adapun alternative untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar membaca. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan bahan ajar komik pembelajaran tematik.

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

c. Harapan Guru terhadap Pengembangan Bahan Ajar

Guru berharap pengembangan bahan ajar yang dikembangkan peneliti dapat membantu siswa untuk meningkatkan ketereampilan membaca terutama dalam mengenal tanda baca dan intonasi baca..

2. Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa komik pembelajaran tematik dimana materi telah disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dicapai.

A. Tampilan dan desain bahan ajar komik pembelajaran

Tampilan dan desain komik pembelajaran yang telah diuji dan memperoleh hasil analisis data terhadap bahan ajar yang penulis kembangkan memiliki tampilan sebagai berikut:

1. Halaman Cover

Halaman cover dibuat dengan desain yang menarik dan full color yang disukai oleh anak-anak agar mereka tertarik untuk membaca. Dibawah ini adalah tampilan halaman Cover komik pembelajaran tematik



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

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

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Cover

2. Isi materi komik

Isi materi dalam komik sesuai dengan ki dan kd serta tulisan didalam komik konstan dan materi yang diambil hanya inti sarinya saja untuk mensiasati siswa tidak bosan dan mudah menangkap pelajaran serta gambar didesain full gambar.



Isi komik sebelum di revisi



isi komik sesudah direvisi

Gambar 4.2 Tampilan isi komik

3. Cover belakang komik

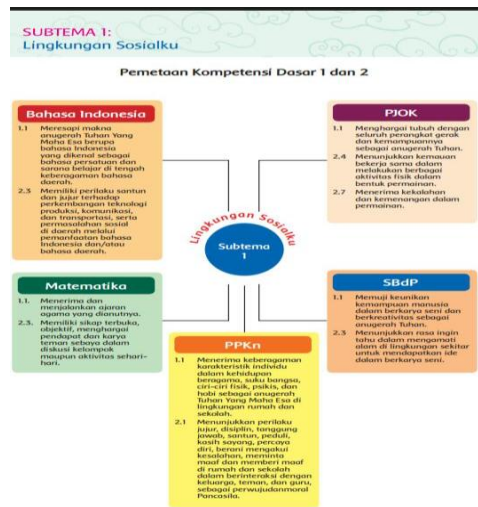
Cover belakang komik didesain semenarik mungkin ,full color dan gambar juga diberikan foto dan biodata penulis.:



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

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti

Standar Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar penulis disajikan untuk memudahkan guru dalam menyesuaikan dan mengukur ketercapaian belajar siswa pada materi Subtema 1 lingkungan sosialku.. Tampilan Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:



Gambar 4.6 Tampilan KI&KD

4. Penulis

Berikut adalah tampilan Penulis:



Gambar 4.9 Tampilan Penulis

B. Kelayakan Model

a. Hasil Validasi Ahli

Bahan ajar Komik Pembelajaran untuk kelas 3 telah selesai dikembangkan, selanjutnya akan divalidasi oleh validator ahli media (Bpk Amirul Mukminin Mpd), ahli bahasa (Bpk Mursyid Mpd) dan ahli materi (Ibu Kiki Fatmawati Mpd), Validator akan memberikan kritikan, saran dan penilaian terhadap Komik Pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk mengetahui kelayakan Komik Pembelajaran, penilaian produk berupa angka 1=sangat kurang, 2=kurang, 3=baik, dan 4=sangat baik, adapun hasil penilaian validator adalah sebagai berikut :

1. Hasil Penilaian komik pembelajaran oleh Ahli Materi

Dari penilaian ahli materi (Ibu Kiki Fatmawati Mpd) ada beberapa saran perbaikan yaitu memperbaiki kesalahan pada materi makhluk hidup dan benda mati kurang tepat dan terlalu banyak poin yang tidak penting yang ditulis dikomik harus diambil intisarinya saja agar siswa tidak bosan dan mudah menangkap apa yang mereka baca.



Sebelum Direvisi



Sudah Direvisi

Adapun ahli materi mengungkapkan bahwa materi yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Hasil validasi menunjukkan persentase 93% dengan kriteria sangat baik diuji cobakan sesuai revisi dan saran. Hasil persentase kelayakan tersebut dapat dilihat pada table 4.1



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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Table 4.1

Penilaian Kelayakan komik pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	Kelengkapan Materi	4	4
2	Keluasan Materi	3	4
3	Kedalaman materi	4	4
4	Keakuratan konsep dan definisi	3	4
5	Keakuratan data dan fakta	4	4
6	Keakuratan contoh dan kasus	4	4
7	Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi	4	4
8	Keakuratan acuan Pustaka	3	4
9	Kesesuaian materi dengan tema 4 lingkungan socialku subtema 1 peduli lingkungan	3	4
10	Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari	4	4
11	Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	4	4
12	Mendorong rasa ingin tahu	4	4
13	Menciptakan kemampuan bertanya	3	4
14	Kesesuaian materi dengan ki & kd	4	4
15	Jumlah Skor	51	56
16	Persentase Kelayakan	91%	100%
17	Kriteria	Sangat Layak bbbn6	

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{51}{56} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan saran dan masukan oleh ahli media yang digunakan sebagai bahan revisi, hasil validasi media menunjukkan angka persentase 94,3% dengan kriteria sangat layak diuji cobakan sesuai revisi dan saran. Adapun hasil persentase kelayakan dapat dilihat pada table 4.3

- 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

Tabel 4.2
Penilaian Kelayakan komik oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Kesesuaian ukuran Komik Pembelajaran dengan standar ISO	4	4
2	Kesesuaian ukuran dengan materi	4	4
3	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	3	4
4	Menampilkan pusat pandang (<i>center poin</i>) yang baik	3	4
5	Warna unsure tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3	4
6	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3	4
7	Ukuran huruf judul Komik Pembelajaran lebih dominan dan proposional	4	4
8	Warna judul Komik Pembelajaran kontras dengan warna latar belakang	4	4
9	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	3	4
10	Konsisten tata letak	4	4
11	Penerapan unsur tata letak konsisten pola	4	4
12	Pemisah antar paragraph	4	4
13	Unsur tata letak harmonis	3	4
14	Bidang cetak dan margin proposional	3	4
15	Marjin dua halaman yang berdampingan proposional	4	4
16	Spasi antara teks dan ilustrasi gambar	3	4
17	Unsur tata letak lengkap	3	4

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

18	Judul kegiatan belajar, dan angka halaman/foto	4	4
19	Ilustri dan keterangan gambar (<i>caption</i>)	3	4
20	Tata letak mempercepat halaman	3	4
21	Penempatan hiasan/ilustri sebagai latar belakanag tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	4	4
22	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu	4	4
23		3	4
24	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	3	4
25	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan	4	4
26	Lebar susunan teks normal	4	4
27	Spasi antar baris huruf teks normal	3	4
28	Spasi antar huruf normal	4	4
29	isi komik mudah dipahami	4	4
30	Jenjang/ hirarki judul-judul jelas, konsistensi dan proposional	4	4
31	Tanda potongan kata (hyphenation)	4	4
32	Jumlah Skor	94	124
33	Persentase Kelayakan	75,9%	100%
34	Kriteria	Sangat Layak	

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{94}{124} \times 100\% \\ &= 75,9\% \end{aligned}$$

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

2. Hasil Penilaian Komik Pembelajaran oleh Ahli Bahasa

Dari hasil validasi ahli bahasa Bpk Mursyid Mpd terdapat masukan dan saran diantaranya dari segi penulisan harus konstan (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar) dan bisa dibaca sesuai dengan porsi anak-anak usia kelas 3 MI/SD serta berikan tanda baca yang sesuai.



Sebelum Direvisi

Sesudah Direvisi

Gambar 4.16 Halaman Sebelum Dan Sesudah Direvisi

Hasil validasi oleh ahli bahasa menunjukkan angka persentase 96% dengan kriteria Sangat Layak diuji cobakan sesuai revisi dan saran. Adapun hasil persentase kelayakan dapat dilihat pada table 4.4

Table 4.3

Penilaian Kelayakan Komik Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor yang maksimal
1.	Ketepatan struktur kalimat	3	4
2.	Keefektifan kalimat	3	4
3.	Kebakuan istilah	3	4
4.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	3	4
6.	Kemampuan mendorong kritis	3	4
7.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	3	4
8.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik.	4	4
9.	Ketetapan tata Bahasa	3	4
10.	Ketepatan ejaan	3	4
11.	Konsistensi penggunaan istilah	4	4
12.	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon.	4	4
	Jumlah Skor	46	48
	Persentase Kelayakan	81,25%	100%
	Kriteria	Sangat Layak	

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{48} \times 100\% \\
 &= 81,25\%
 \end{aligned}$$

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



3. Hasil Uji Coba

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk awal penulis lakukan secara langsung dengan 10 siswa dan siswi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin. Kegiatan uji coba ini penulis lakukan belum menggunakan media komik di sini penulis ingin melihat sebatas mana kemampuan para siswa siswi di dalam membaca setelah dilakukan penelitian dalam uji coba kelompok kecil hasil yang didapatkan adalah bahwa 90% dari 10 siswa siswi sudah pandai di dalam membaca namun untuk mengenal tanda baca dan intonasi masih banyak yang belum faham.

Hal yang melatar belakangi rendahnya pengetahuan tentang tanda baca, ekspresi serta intonasi dalam membaca adalah media yang digunakan terkesan membosankan atau jenuh untuk usia kelas rendah karena buku yang digunakan banyak sekali tulisan-tulisan dari pada gambar, anak kelas 3 mayoritas masih memiliki tingkat daya ingat yang tinggi Mereka cenderung lebih menyukai belajar membaca dengan media buku yang lebih dominan dalam bentuk gambar misalkan gambar-gambar komik gambar-gambar animasi dan sebagainya maka dari itu di dalam hasil uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa siswa siswi kelas 3 di MI Nurul Yaqin sudah bisa membaca akan tetapi masih belum faham akan tanda baca, intonasi dan ekspresi pada saat membaca sehingga proses belajar membaca belum menunjukkan bahwasanya siswa sudah bisa dikatakan terampil dalam membaca Nah maka dari itu penulis akan melanjutkan hasil uji coba kelompok besar dengan menggunakan media komik yang telah divalidasi oleh para ahli.

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Tabel 4.5 Data Uji Coba Kelompok Kecil

N O	Butir Soal	n										N	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Saya senang saat belajar menggunakan bahan ajar komik pembelajaran	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	92,5 %
2.	Saya merasa mudah menggunakan komik pembelajaran	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	85 %	
3.	Saya tertarik belajar menggunakan komik pembelajaran	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	90 %	
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan komik pembelajaran tematik	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	87,5 %	
5.	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran melalui komik pembelajaran tematik	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	87,5 %	
6.	Gambar dan warna dalam buku ini menarik	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	87,5 %	
7.	komik pembelajaran tematik ini memuat pertanyaan-pertanyaan mendorong saya untuk berfikir	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	90 %	
8.	Materi dalam komik pembelajaran tematik menarik	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	87,5 %	
9.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	92,5 %	
10.	Saya merasa mudah dalam belajar tematik menggunakan komik pembelajaran	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	90 %	
Jumlah Skor												890	
Skor maksimal												400	
Persentase Kelayakan												87.	

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

NO	Butir Soal	n	N	N	n	n	n	n	n	N	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	Prese	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	ntase
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan komik pembelajaran tematik	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	92,4	
5.	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran melalui komik pembelajaran tematik	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	93,3
6.	Gambar dan warna dalam buku ini menarik	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	93,3
7.	komik pembelajaran tematik ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	91,3
8.	Materi dalam komik	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	89,1

	pembelajaran tematik menarik																								
9.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	88,0
10.	Saya merasa mudah dalam belajar tematik menggunakan komik pembelajaran	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	90,2
	Jumlah Skor																					847			
	Skor maksimal																					920			
	Persentase Kelayakan																					92,1			
	Kriteria																					Sangat layak			

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{847}{920} \times 100\% \\
 &= 92,1\%
 \end{aligned}$$

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da 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 Surtha Jambi
 - Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha 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 Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

a. Revisi Desain/Produk

Pada tahap revisi desain/produk penulis tidak melakukan revisi. Karena hasil dari validasi kepada beberapa ahli penulis mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif yang menyatakan bahwa media yang di kembangkan memiliki target tingkat kevalidan yang valid dan tidak perlu melakukan revisi produk.

b. Uji coba kelompok Besar

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok besar dikelas 3B dari uji kelompok kecil sebelumnya mempunyai hasil peningkatan dalam keterampilan membaca yang tinggi dengan bantuan media komik pembelajaran mereka dapat mengenal tanda baca,ekspresi dalam membaca serta intonasi dalam membaca Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh 20 peserta didik memiliki melalui pengisian angket menunjukkan kelayakan yaitu dengan kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Adapun hasil persentase kelayakan dapat dilihat pada table 4.

Table 4.6
Hasil Penelitian Komik Pembelajaran Oleh siswa

No	Butir Soal	N	N	N	N	N	n	n	N	N	n	n	n	n	n	N	n	N	N	n	Percent ase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Saya senang saat belajar menggunakan bahan ajar Komik Pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100%
2	Saya merasa mudah menggunakan Komik Pembelajaran	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	90%
3	Saya tertarik belajar menggunakan Komik Pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	97,5%
4	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Komik Pembelajaran	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	91,25 %
5	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran melalui Komik Pembelajaran	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	92,5%
6	Gambar dan warna dalam buku ini menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	98,75 %
7	Komik Pembelajaran ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	92,5%



- 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

8	Materi dalam Komik Pembelajaran menarik	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	91,25 %
9	Dengan menggunakan Komik Pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan.	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3		92,5%
10	Saya merasa mudah dalam belajar Materi lingkungan sosialku	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92,5%
Jumlah		756																				
Skor Maksimal		800																				
Persentase Kelayakan		94,5%																				
Kriteria		Sangat Layak																				

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{756}{800} \times 100\% \\ &= 94,5\% \end{aligned}$$

C. Efektifitas Model (Dalam Tahap Uji Coba)

Efektifitas penelitian pengembangan menurut model Sugiyono penulis peroleh dari hasil uji coba penggunaan model. Efektifitas penggunaan model penulis dapatkan dari prosedur pengembangan produk menurut Sugiyono, proses pemerolehan data tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Data Uji Coba

a. Sebelum menggunakan (*Pre-test*) Bahan Ajar Komik Pembelajaran

Data *Pre-test* penulis diperoleh dengan menerapkan bahan ajar tema lingkungan sosialku dari sekolah. Pada proses pembelajaran, siswa kurang tertarik dengan bahan ajar yang ada, sehingga nilai pada subtema 1 lingkungan sosialku rendah. Selain itu, Keterampilan membaca siswa banyak yang tidak terasah untuk membaca buku yang diberikan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dan kreatif. Data *Pre-test* tersebut adalah sebagai berikut:

Table 4.7.
Nilai Pre-test Siswa Kelas III

No	Nama	Kelancaran	Pengetahuan	Pemahaman	Evaluasi	Skor Keterampilan	Persentase (%)
1.	Agung Dwi Cahyo	3	3	2	3	11	68,75
2.	Ahmad Ridho Alfajri	3	2	4	3	12	75
3.	Anisatus Shaihirah	2	3	2	3	10	62,5
4.	Asyifa Aurelia	2	3	3	2	10	62,5
5.	Azka Juno Wildandi	3	3	2	2	10	62,5
6.	Destri Nur Aqilah	2	3	3	2	10	62,5
7.	Dhaifan fadhirrahman	3	2	2	2	9	56,25
8.	Dini Athari	4	3	3	3	13	81,25
9.	Djasmine Asyifa	2	3	3	3	11	68,75
10.	Febrilan Amigrah	3	2	3	3	11	68,75
11.	M.Arif Mardian	3	3	3	3	12	75
12.	M.Fikar Azhari	3	4	3	3	13	81,25
13.	M.Nur Rizki	3	3	3	3	12	75
14.	Nizam Khairi Ramadhan	2	3	2	3	9	56,25
15.	Nur Daniah Farzana	3	3	2	2	10	62,5
16.	Rahmad Wijaya	3	3	3	2	10	75

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



17.	Rachel Alfakri	2	3	3	3	11	68,75
18.	Reisyah Nabila	4	3	2	2	12	75
19.	Septiana Safitri	3	3	3	2	10	68,75
20.	Titani Kamilah	3	3	3	3	12	75
	Jumlah	56	58	54	52	218	1381,25
	Skor Rata-rata						69,06

Data kualitatif: hasil dari penelitian yang melakukan tes awal (*Pre-test*) pada siswa kelas III MIS Nurul Yaqin menunjukkan bahwa nilai Rata-rata yang didapat dari 20 siswa yaitu 68,4.

b. Sesudah Menggunakan (*Post-test*) bahan ajar Komik Pembelajaran

Table 4.8 Nilai *Post-test* Siswa Kelas III

No	Nama	Kelancaran	pengetahuan	pemahaman	Evaluasi	Skor Keterampilan	Persentase
1.	Agung Dwi Cahyo	4	4	3	3	14	87,5
2.	Ahmad Ridho Alfajri	4	4	3	4	15	93,75
3.	Anisatus Shaihirah	4	3	3	4	14	87,5
4.	Asyifa Aurelia	4	4	3	3	14	87,5
5.	Azka Juno Wildandi	3	3	4	4	14	87,5
6.	Dhaifan fadhirrahman	4	3	3	3	13	81,25
7.	Dini Athari	3	4	4	4	15	93,75
8.	Djasmine Asyifa	4	3	3	4	14	87,5
9.	Febrilan Amigrah	4	4	4	3	15	93,75
10.	M. Arif Mardian	3	4	4	4	15	93,75
11.	M. Fikar Azhari	3	3	3	4	13	81,25
12.	M. Nur Rizki	4	4	3	3	14	87,5
13.	Nama	3	4	4	4	15	93,75
14.	Nizam	4	4	4	3	15	93,75

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

	Khairi Ramadhan						
15.	Nur Daniah Farzana	4	3	4	4	15	93,75
16.	Rahmad Wijaya	4	4	3	3	14	87,5
17.	Rachel Alfakri	4	4	3	4	15	93,75
18.	Reisyah Nabila	4	3	3	4	14	87,5
19.	Septiana Safitri	3	4	4	3	14	87,5
20.	Titani Kamilah	4	3	3	3	13	81,25
	Jumlah	74	72	68	71	285	1781,25
	Skor rata-rata						89,06

Data kualitatif: hasil dari peneliti yang melakukan *Post-test* pada siswa kelas III bahwa nilai rata-rata yang didapat dari 20 yaitu 20 siswa yaitu 89.

c. Data dan analisis hasil uji kompetensi peserta didik

Table 4.9 data nilai *Pre-test* dan *post-tests* siswa kelas III

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Agung Dwi Cahyo	68,75	87,5
2.	Ahmad Ridho Alfajri	75	93,75
3.	Anisatus Shaihirah	62,5	87,5
4.	Asyifa Aurelia	62,5	87,5
5.	Azka Juno Wildandi	62,5	87,5
6.	Destri Nur Aqilah	62,5	81,25
7.	Dhaifan fadhirrahman	56,25	93,75
8.	Dini Athari	81,25	87,5
	Djasmine Asyifa	68,75	93,75
9.	Febrilan Amigrah	68,75	93,75
10.	M.Arif Mardian	75	81,25
11.	M.Fikar Azhari	81,25	87,5
12.	M.Nur Rizki	75	93,75
13.	Nizam Khairi Ramadhan	56,25	93,75
14.	Nur Daniah Farzana	62,5	93,75
15.	Rahmad Wijaya	75	87,5

16.	Rachel Alfakri	68,75	93,75
17.	Reisyah Nabila	75	87,5
18.	Septiana Safitri	68,75	87,5
19.	Titani Kamilah	75	81,25
Rata-rata		69,06	89,06

Hasil uji kompetensi peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* dapat ditentukan *N-gain* sebagai berikut:

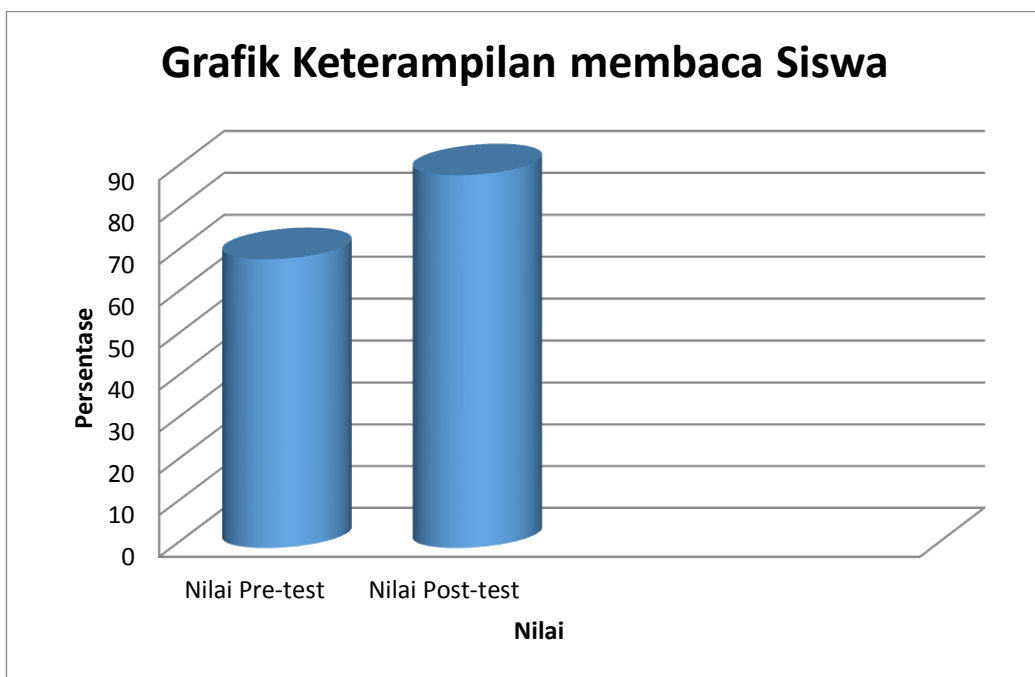
$$\begin{aligned}
 N\text{-gain} &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \\
 &= \frac{89,06 - 69,06}{100 - 69,06} \\
 &= \frac{20}{30,94} \\
 &= 0,65
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji kompetensi di MIS Nurul Yaqin bahwa nilai Keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan, yang mana pada rata-rata nilai *pre-test* sebesar 68,4 dan *post-test* sebesar 89 mengalami peningkatan yaitu rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,65 dengan kategori sedang Sehingga Komik Pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diuji efektif digunakan dalam pembelajaran

Grafik peningkatan Keterampilan membaca siswa kelas III B melalui *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk persentase (%).

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



Gambar 4.17

Grafik Peningkatan Keterampilan membaca Siswa Kelas 3B Melalui *pre-test* dan *post-test*.

D. Pembahasan

Validasi yang dilakukan oleh para ahli materi, media dan bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berdasarkan pemikiran rasional. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian, dan kekurangan bahan ajar yang dikembangkan. Jika masih terdapat kekurangan akan dilakukan revisi atau perbaikan.

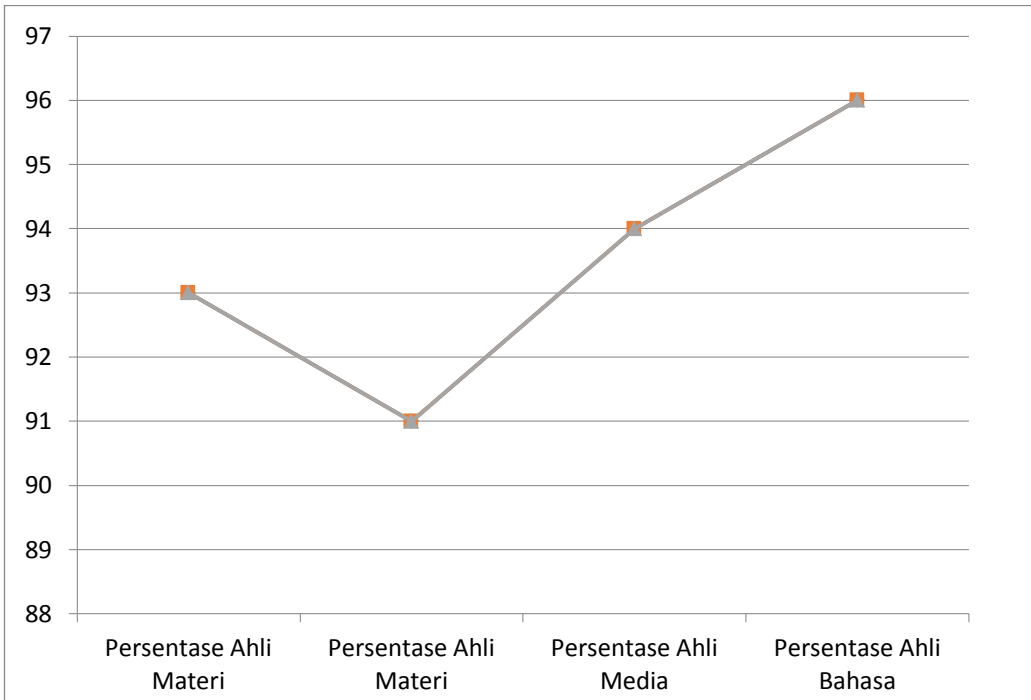
Hasil penilaian ahli materi, media dan bahasa menunjukkan bahwa

Komik Pembelajaran layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan pada Tabel 4.1, 4.2 Tabel 4.3, Tabel 4.4 dengan persentase kelayakan dari ahli materi dari wali kelas yaitu 93%, persentase kelayakan ahli materi yaitu 91%, persentase dari ahli media 94% dan persentase ahli bahasa 96% seperti yang dilihat pada grafik dibawah ini.

Grafik hasil penilaian oleh para Ahli Materi, Ahli Media, dan, Ahli Bahasa

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



Gambar 4.18

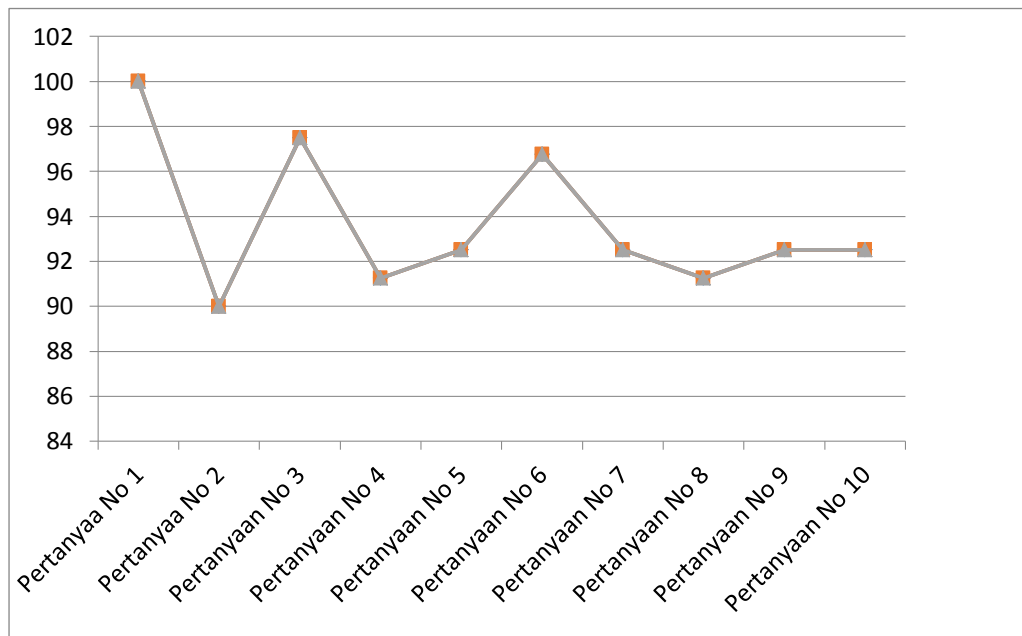
Grafik Hasil Penilaian oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan, Ahli Bahasa

Uji coba Komik Pembelajaran dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan Komik Pembelajaran. Uji coba dilakukan pada siswa-siswi kelas 3B Nurul Yaqin. Uji coba dilakukan dengan menggunakan Komik Pembelajaran yang dikembangkan, kemudian mengumpulkan data tanggapan siswa berdasarkan angket yang diberikan.

Hasil persentase berdasarkan angket yang diberikan pada siswa dan hasil tanggapan siswa untuk butir pertanyaan nomor satu persentase penilaian mencapai 100% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor dua persentase penilaian mencapai 90% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor tiga persentase penilaian mencapai 97,5% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor empat persentase penilaian mencapai 91,25% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor lima persentase penilaian mencapai 92,5% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor enam persentase penilaian mencapai 96,75%

dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor tujuh persentase penilaian mencapai 92,5% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor delapan persentase penilaian mencapai 91,25% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor sembilan persentase penilaian mencapai 92,5% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pertanyaan pada nomor sepuluh persentase penilaian mencapai 92,5% dengan kriteria sangat layak.

Grafik penilaian siswa terhadap butir pertanyaan angket yang diberikan:



Gambar 4.19

Grafik Penilaian Siswa terhadap Butir Pertanyaan Angket yang diberikan

Berdasarkan grafik diatas komik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan hasil uji coba produk. Persentase yang didapat berdasarkan hasil uji coba kepada siswa

mencapai 94,5% dengan kriteria sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat kekurangan dan kelebihan maupun kelebihan serta adanya faktor pendukung dan penghambat didalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung

- a. Kesiapan penulis dalam menerapkan produk yang dihasilkan
- b. Pihak sekolah membeikan kesempatan dan motivasi kepada penulis untuk melakukan riset di sekolah tersebut.

2. Faktor Penghambat

- a. Adapun pembelajaran menerapkan sistem shif A dan shif B dikarenakan pandemi, sehingga siswa tidak boleh memasuki kelas dalam jumlah yang banyak karena dapat memnyebabkan kerumunan.
- b. Adanya kelemahan ataupun kekurangan serta keterbatasan kemampuan penulis dalam membuat produk dan menerapkan produk.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat ditentukan kesimpulan sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang dikembangkan oleh penulis adalah bahan ajar komik pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa materi tema lingkungan sosialku. Keterampilan yang ditingkatkan adalah mengenal tanda baca seperti titik (.), koma (,) tanda seru (!) dan intonasi dalam membaca, Bahan ajar didesain sedemikian rupa, baik dalam segi tampilan, warna, gambar dan materi yang disajikan didalamnya. Tampilan dalam bahan ajar komik pembelajaran tematik meliputi: (1) Tampilan cover, (2) Isi Materi, (3) Penulis. (4) cover belakang.
2. Validitas Komik Pembelajaran pada tema lingkungan sosialku untuk peserta didik kelas 3B Nurul Yaqin pada penelitian yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari validator ahli dan penggunaan dinyatakan sangat valid. Persentase rata-rata kevalidan validasi ahli sebesar 94,4 dan validasi pengguna sebesar 94,5.

Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari para validator serta penilaian guru kelas III dan siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin sebagai berikut:

- a. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 91% .
- b. Penilaian dari ahli desain/media memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 75,9%.
- c. Penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 81,25%.



3. Efektivan Komik Pembelajaran Tematik untuk peserta didik kelas 3B Nurul Yaqin pada penelitian yang telah dinyatakan efektif. Hasil kompetesnis peserta didik menunjukkan di Nurul Yaqin rata-rata nilai N-gain sebesar 0,65 dengan kategori sedang. Sehingga Komik Pembelajaran Tematik yang telah dikembangkan dan telah diuji efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari peneliti ini, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan catatan saat uji coba produk hasil pengembangan yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar komik pembelajaran ini. Saran tersebut antara lain:

- a. Dalam pengembangan media hendaknya perlu diperhatikan tahapan dalam mengembangkan bahan ajar.
- b. Bahan ajar Komik Pembelajaran Tematik disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik dikelas III MI/SD sehingga diharapkan dapat digunakan secara mandiri.

2. Saran untuk pengembangan lanjutan

Berdasarkan uji coba produk hasil pengembangan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar komik ini. Oleh karena itu, perlu ditambah materi dan desain lainnya yang lebih menarik.

Keterbatasan dalam pemilihan materi dan desain yang penulis sajikan pada bahan ajar komik pembelajaran. Penulis sangat berharap bagi peneliti selanjutnya agar dapat menambah referensi pada bahan ajar yang dikembangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- 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 sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Andi Sahtiani Jahrir, *Membaca 2008*.
- Asyari Azhar, 2006 hal. 17.
- Azhar, *Media Pembelajaran Matematika*, 2006
- Briggs, *Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Universitas PGRI Ranggolawi Tuban, 1970.
- Daryanto, *Metodologi media pembelajaran*, CV.Penerbiot Qiara media-Pasuruan, Jawa Timur, 2010.
- Franz & Meler, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Gajah Mada University Press, 1994.
- Gagne, *Media Dan Multi Pembelajaran*, Deepublish (Grup Penerbit Cv Budu Utama) 1970.
- Haruddin, *Terampil Menulis Karya Ilmiah*. Penerbit Aksara Timur, 2008.
- Hasbullah, 2013. *Korporasi pada tindakan pidana korupsi*, Jakarta, PT Balebat Dedikasi Prima.
- Marshall, *buku pintar pekerja sosial*, 1995.
- Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Tarsito 1988.
- Nurgiyantoro, *Tentang Sastra (Organisasi Teori Dan Pembelajarannya)*, 2009.
- Sanafiah Faisal, *penelitian kuantitatif*, YA3, 1990.
- Syaiful Sagala, *Pendekatan & Model kepemimpinan*, penada media grup, 2006.
- Setyosari, *Desain pembelajaran inovatif dari teori ke praktik*, PT Raja Grafindo Persada, Depok, 2015.
- Sadiman Arief, *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*, 2006.
- (Kemp, *Media pembelajaran*, CV Pustaka Abadi bersama membangun generasi, 1975.)



- Sudjana & Rifai, *pengembangan model pembelajaran pendidikan agama islam*, Sumardjo, *Menggali Passion Menulis Cerpen Dengan-Gram*, PT Gramedia , Jakarta2007.
- Sayuti, *Produktif Dan Kewirausahaan*, PT Gramedia Widiasara Indonesia, Jalat Palmerah Barat, 2000.
- Sugiono, *Metode Kualitatif*, Zifatama Publisher, Anggota IKAPI 2014.
- Sugiyono, *Analisis Data Kualitatif*, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray,2015.
- Sugiyono, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid 19*.Www.Penerbit.Com 2017, Hal. 408.
- Setyosari, *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga*. 2015.

SKRIPSI:

- Penelitian Kurnia Yoga “*Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora*”. Universitas Negeri Semarang ,2019.
- Penelitian Anggraeni Eka Mustika Dewi “*Pengembangan Lks Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas Iv Semester Ii Sekolah Dasar*”, Universitas Negeri Yogyakarta,2015.
- Penelitian Dian Arulan Belina “*Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*”.Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,2013.

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Nurul Yaqin
Kota Jambi
Kelas / Semester : III (Tiga) / 2
Tema / Topik : Lingkungan sosialku
Petemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B.

**KOMPETENSI
DASAR
PPKn**

- Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah tuhan yang maha esa di lingkungan rumah dan sekolah.
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, kasih sayang, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf, di rumah dan sekolah dalam berinteraksi dengan teman dan guru sebagai perwujudan nilai moral Pancasila.



Bahasa Indonesia

- Meresapi makna anugerah tuhan yang maha esa berupa Bahasa Indonesia yang dikenal sebagai Bahasa pemersatu dan sarana belajar ditengah keberagaman Bahasa daerah.
- Memiliki perilaku santun dan jujur terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi, serta permasalahan sosial didaerah melalui pemanfaatan Bahasa Indonesia dan Bahasa daerah.

Matematika

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki sikap terbuka ,objektif, menghargai pendapat dan karya teman sebaya dalam diskusi kelompok maupun aktivitas sehari-hari.

Seni budaya dan prakarya

- Memuji keunikan kemampuan manusia dalam berkarya seni dan berkeaktivitas sebagai anugerah tuhan.
- Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam di lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide dalam berkarya seni.

PJOK

- Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah tuhan.
- Menunjukkan kemauan bekerja sama dalam melakukan berbagai aktifitas fisik dalam bentuk permainan.
- Meneri,ma kekalahan dan kemenangan dalam permainan.

C. INDIKATOR

PENCAPAIAN

KOMPETENSI PPKn

- Memberikan contoh menghargai dan menerima umat beragama dan suku bangsa dilingkungan sosial rumah dan sekolah.
- Memberikan contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan sekolah.
- Memberikan contoh berperilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia

- Menunjukkan perilaku senang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai anugerah tuhan sebagai Bahasa pemersatu dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada guru dan teman di sekolah



- Menunjukkan perilaku senang menggunakan Bahasa Indonesia dalam menghadapi perkembangan teknologi dan transportasi sebagai Bahasa pemersatu mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang tua, dan anggota keluarga di rumah

Matematika

- Membuat bangun datar melalui kegiatan melukis dilingkungan sekitar.
- Menggambar berbagai bangun datar baru yang diperoleh melalui kegiatan diluar dilingkungan sekitar.

Seni budaya dan prakarya

- Memilih dilingkungan sekitar sebagai objek yang dapat dimanfaatkan menjadi karya.
- Merancang sebuah karya
- Mewarnai sebuah karya
- Membuat karya konstruksi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Siswa dapat memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Siswa dapat memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- Siswa dapat menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

E. MATERI PEMBELAJARAN PPKn

- kerja sama

Bahasa Indonesia

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

- Membaca dan mendengarkan
- Menggunakan Bahasa Indonesia

Matematika

- Menggambar bangun datar baru yang ditemukan dari hasil kegiatan melihat lingkungan sekitar.

Seni budaya dan prakarya

- Karya seni dengan memanfaatkan bahan di lingkungan
- Karya seni dengan tema Lingkungan sosial.

F. METODE

PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific*
- Strategi : *Cooperative Learning*
- Teknik : *Example Non Example*
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa • Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak • Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucap salam. Dan apa bedanya di kalau pagi • Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan 	10 menit



Inti	PPKn <ul style="list-style-type: none">• Bercerita menggunakan gambar-gambar untuk memperkenalkan keragaman dalam lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan• Secara berkelompok membuat daftar contoh kerja sama dalam keragaman di lingkungan keluarga untuk melestarikan lingkungan sekitar dan sosial• Setiap kelompok memaparkan hasil kerjanya dan kelompok lain menanggapi dan membuat catatan (bertanya, memberi saran)	30 Menit X 35 JP
-------------	---	---------------------

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
-----------------	---------------------------	----------------------

- 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

	<p>Bahasa Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none">• Mencari informasi tentang menjaga lingkungan dari berbagai sumber informasi melalui membaca di perpustakaan, atau menonton televisi• Menulis pokok-pokok berbagai informasi yang dibaca, didengar, atau dilihat/ditonton• Mendiskusikan pokok-pokok informasi yang ditulis• Membuat ringkasan berbagai informasi yang dibaca, ddengar atau dilihat/ditonton• Menyajikan ringkasan yang dibuat• Menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang tua, guru, teman dan anggota keluarga• Menyarankan kepada teman untuk menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang tua, guru, teman dan anggota keluarga <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none">• Menemukan berbagi bangun datar baru sebagai hasil dari kegiatan observasi dilingkungan sekitar• Menggambar berbagai bangun datar baru yang ditemukan sebagai hasil dari kegiatan observasi dilingkungan sekitar• Mengkomunikasikan setiap bangun datar baru yang ditemukan sebagai hasil dari observasi dilingkungan sekitar dengan cara mempresentasikan di depan kelas• Membuat gambar berbagai bangun datar yang diperoleh melalui observasi dilingkungan	
--	--	--

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Seni budaya dan prakarya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu mengenai karya seni dengan memanfaatkan observasi di lingkungan melalui membaca buku, majalah komik pembelajaran dan media lain yang ada di sekolah • Memilih bahan dan alat yang 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Melakukan penilaian hasil belajar • Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap 	15 menit

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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku tematik kelas 3
- Buku, majalah atau media lain yang ada di sekolah (karya kontruksi)
- Buku-buku di perpustakaan, radio, televisi

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Prosedur Penilaian a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan

2. Instrumen Penilaian a. Penilaian Proses

- Penilaian Kinerja
- Penilaian Produk

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda
- Isian singkat
- Esai atau uraian

Mengetahui,

Jambi, Mei 2021

Kepala Sekolah

Guru Kelas III

Kariem S.Pd.I
NIP. 197312312005012020

MardianaS.Pd.

LAMPIRAN



Foto bersama guru wali kelas III B



Foto bersama siswa kelas III B

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sultthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J. A. M. N. I.

- 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 sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Sultha 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 Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



Foto siswa yang sedang belajar membaca dengan menggunakan komik



Foto antusias siswa yang sangat senang dengan pembelajaran komik

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sultthan 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 Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J. A. M. N. I.



@ Hak cipta milik UIN Sulthna Jambi

State Islamic University of Sulthnan Thaha Saifuddin Jambi

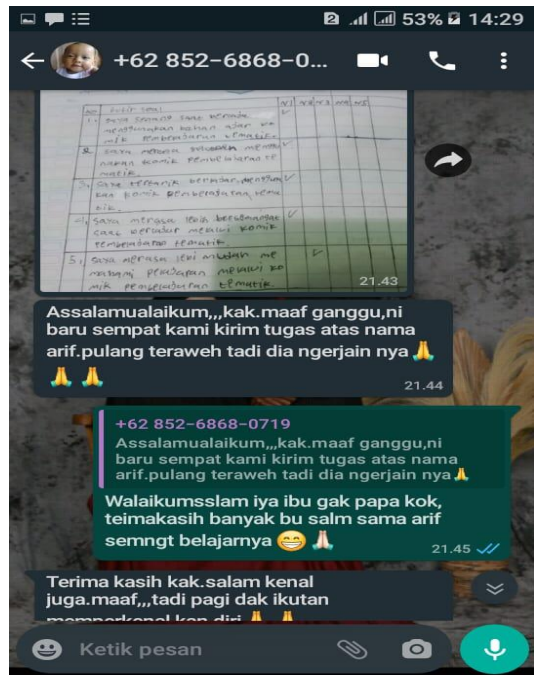
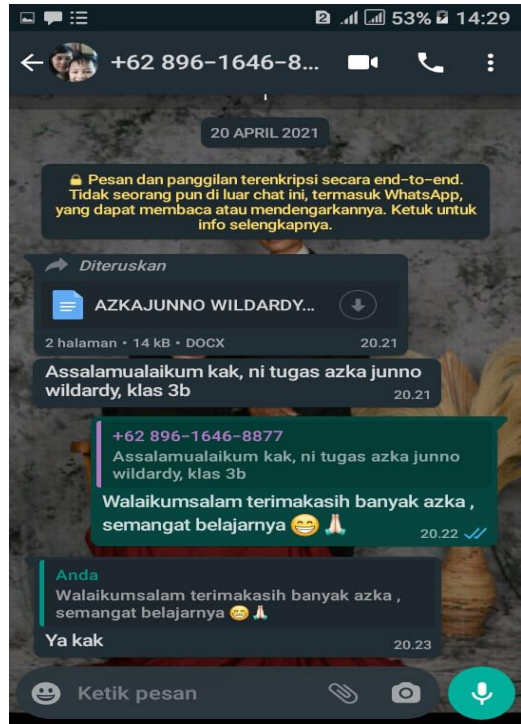


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J. A. M. N. I.

- 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 Sulthna Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthna 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 Suftha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi



Belajar Online Melalui APP Whatsapp



KEMENTERIAN AGAMA
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

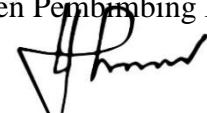
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

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

Nama : Sakirin
 NIM : 204172722
 Pembimbing I : Dra.Umil Mukhsinin M. Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media komik tema lingkungan sosialku untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3 di Mi nurul Yaqin kota jambi
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	21-10-2020	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	02-11-2020	II	Bimbingan Proposal	
3	15-01-2021	III	ACC Seminar Proposal	
4	26-01-2021	IV	ACC Riset dan Pengesahan Judul	
5	10-02-2021	V	Bimbingan Skripsi	
6	29-04-2021	VI	Perbaikan BAB 1 dan BAB IV	
7	25-05-2021	VII	ACC Skripsi	

Jambi, Febuari 2021
 Dosen Pembimbing I



Dra.Umil Mukhsinin M. Pd
 NIP. 19680405 199503 2 002



KEMENTRIAN AGAMA
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

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	-	

Nama : Sakirin
 NIM : 204172722
 Pembimbing II : Nasyariah Siregar Mpd,I
 Judul Skripsi : Pengembangan Media komik tema lingkungan sosialku untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3 di Mi nurul Yaqin kota jambi
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	21-10-2020	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	02-11-2020	II	Bimbingan Proposal	
3	15-01-2021	III	ACC Seminar Proposal	
4	26-01-2021	IV	ACC Riset dan Pengesahan Judul	
5	10-02-2021	V	Bimbingan Skripsi	
6	29-04-2021	VI	Perbaikan BAB 1 dan BAB IV	
7	25-05-2021	VII	ACC Skripsi	

Jambi, Febuari 2021
 Dosen Pembimbing II



Nasyariah Siregar M. Pd,I
 NIP. 19890508 201503 2 007

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (*CURRICULUM VITAE*)

Nama : Sakirin
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tempat/Tgl Lahir : Talang Babat ,06, Januari, 1997
 Alamat : RT.03,.Kec Muara Sabak Barat,
 Kab. Tanjabtimur, Jambi.
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Email : Mzkirinbledek@gmail.com
 No. Kontak : 0895620032954
 Pendidikan Formal :



No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Tamat
1.	SDN 61/x Talang Babat	2003/2009
2.	SMPN 21 Tanjab Timur	2009/2012
3.	SMAN 8 Tanjab Timur	2015/2017
4.	UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI	2020/2021