

**PEMANFAATAN MEDIA KOMIK BERBASIS VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA ANAK PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS II MIS BUSTAUUL ULUM, DESA
SUKADAMAI, TEBO**

SKRIPSI



OLEH :

Miatun Karimah

Nim. 204180047

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

2022

**PEMANFAATAN MEDIA KOMIK BERBASIS VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA ANAK PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS II MIS BUSTAUL ULUM, DESA
SUKADAMAI, TEBO**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata
Satu (S1) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



OLEH :

Miatun Karimah

Nim. 204180047

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

2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian 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 sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



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 : Miatun Karimah
NIM : 204180047
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik Kelas II MIS Butanul Ulum, Desa.SukaDamai, Tebo

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, April 2022
Mengetahui
Pembimbing I

Dr. Shalahudin, M.Pd.I
NIP. 197403032003121002



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

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

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

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Miatun Karimah

NIM : 204180047

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik Kelas II MIS Butanul Ulum, Desa.SukaDamai, Tebo

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, Maret 2022

Mengetahui

Pembimbing II

M. Azir, M.Pd

NIP. 199206222019031014

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

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

Jambi,
Penulis



Miatun Karimah

NIM. 204180047

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

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



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

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nomor : B- /D.1/KP.01.2/05/2022

Skripsi dengan judul "Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa SukaDamai, Tebo." yang diajukan oleh Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN STS Jambi Pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 17 Mei 2022
Jam : 09.00 – 10.00 WIB
Tempat : Ruang PGMI
Nama : Miatun Karimah
Nim : 204180047
Judul : Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo.

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 MUNAQSAH

Ketua Sidang

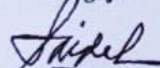
Dr. Mahludin, M. Pd. I
NIP. 196801012000031006

Penguji II




Drs. Irfan, M. Pd.
NIP. 196710101993021003

Penguji I



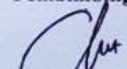
Dr. Saidah Ahmad, M. Pd.
NIP. 196408051990032002

Pembimbing I



Dr. Shalahudin, M. Pd. I
NIP. 197403032003121002

Pembimbing II



M. Azir, M. Pd.
NIP. 199206222019031014

Sekretaris



Nisa Aprilia, M. Pd.
NIP. 199306032020122017

Jambi, 2022
Fakultas Tarbiyah & Keguruan



M. Azir, M. Pd.
NIP. 199206222019031014

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil aalamin. Dengan izin Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyanyang, dengan penuh rasa syukur dan rasa Bahagia saya persembahkan skripsi ini untuk orang yang paling berharga dan berjasa didalam hidup saya yaitu Ibu kandung saya **Tri Wati** yang penuh ikhlas membahagiakan saya, mencintai dengan penuh ketulusan dan mendidik dengan kedisiplan yang sudah penuh keikhlasan menyayangi saya, serta do'a dan dukungan terbaik untuk anak perempuan satu-satunya. Untuk Ayah tercinta **Widarto** terimakasih selama ini sudah menjadi ayah terhebat buat saya, ayah yang mendidik dengan kedisiplinan luar biasa dan rela melakukan apapun untuk anaknya. Terimakasih. Semoga Allah STW selalu memberikan Kesehatan dan kelancaran rezeki terbaik untuk kalian.

Untuk Adikku Wajid Nur Kharim terimakasih sudah menjadi bagian dari penyemangatu untuk keluarga, dan untuk seluruh keluarga tercinta terimakasih banyak telah memberikan semangat doa dan motivasi kepada saya hingga menyelesaikan skripsi.

Teruntuk sahabat-sahabatku dan Srikandi terimakasih atas dukungan dan semangat hingga saat ini. Dan untuk orang yang selalu memberikan semangat, memotivasi dan selalu ada disaat suka dan duka Mas Juni Sis Suryanto dan untuk orang yang memberikan pelukan yang tulus untuk bangkit Sahabatku Reni Rahayu Ningsih. Orang yang memukul dengan kalimat positif. Terimakasih banyak saat ini saya bisa menyelesaikan skripsi dengan baik dan sabar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

MOTTO

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِيَ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya :

Kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya (Qabil). Bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Qabil Berkata, “Oh, Celaka aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” Maka Jadilah dia termasuk orang yang menyesal. (Al-Maidah : 31)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah alhamdulillah dapat terlaksana dengan lancar dan baik sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan dan diselesaikan dengan tepat waktu.

Penulis yang dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik untuk mendapatkan sebuah gelar sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Penulis menyadari bahwa sepenuhnya dalam kegiatan menyelesaikan skripsi ini hanya melibatkan pihak-pihak yang telah memberikan motivasi kepada penulis baik moril maupun material, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan memberikan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sua'aidi Asy'ari, MA, Ph. D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Rofiqoh Ferawati, SE, M. EI Selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. As'ad Isma, M. Pd Selaku Wakil Rektor II dan Bapak Dr. Bahrul Ulum, MA selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Fadilah Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Ibu Prof. Dr. Risnita, M. Pd Selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Najmul Hayat, M.Pd.I Selaku Wakil Dekan II dan Ibu Dr. Yusira, M.Ag selaku Wakil Dekan III UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Ibu Ikhtiati, M.Pd.I Selaku Ketua Prodi dan Ibu Nasyariah Siregar M.Pd. wakil Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Bapak Dr. Shalahudin, M.Pd.I selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak M. Azir, M.Pd selaku dosen pembimbing II saya yang telah meluangkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

waktunya untuk membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan tugas ahir kuliah dengan tepat waktu.

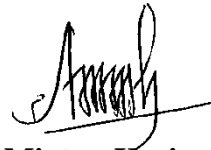
7. Segenap Staf Dosen dan Karyawan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi yang telah membantu mengurus segala persyaratan dari awal hingga ahir perkuliahan.
8. Ibu Suyanti S.Pd.I selaku Kepala Sekolah dan ibu Dona Septi Sejati, S.Pd.I Selku Wali Kelas II MIS Bustanul Ulum, Des. SukaDamai, Kab.Tebo yang telah memberikan kesempatan saya untuk memperoleh data dilapangan.
9. Ibu Dona Septi Sejati, S.Pd.I Selaku Wali Kelas II MIS Bustanul Ulum, Des. SukaDamai, Kab.Tebo yang telah memberikan waktu dan kesempatan saya untuk memperoleh data dilapangan.
10. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan doa dan semangat yang tiada henti, dan sebagai motivator didalam hidup saya.
11. Sahabat-sahabat yang telah membantu dalam segala hal.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah membantu dan memotivasi penulis, sehingga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu selanjutnya.

Jambi,

Maret 2022

Penulis



Miatun Karimah

204180047

ABSTRAK

Nama : Miatun Karimah
NIM : 204180047
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas III MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Membaca merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, karena sebagai pintu gerbang pengetahuan, seseorang dengan kemampuan membacanya dan menulis bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan pengetahuannya. Kegiatan membaca bukan hanya perlu dilakukan di lingkungan sekolah, melainkan juga untuk banyak tugas fungsional di lingkungan luar sekolah. Tujuan penelitian ini adalah Menjelaskan desain media Komik berbasis Visual dan Menjelaskan hasil belajar kemampuan membaca siswa yang menggunakan media Komik Berbasis Visual di MIS Bustanul Ulum, Desa.SukaDamai, Tebo. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model R&D (Research and Development). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket (Kuisisioner). Data analisis melalui cara analisis tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba melalau angket uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar setelah menggunakan media Komik Tematik berbasis Visual untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan kemampuan membaca tersebut dapat diukur melalui survey dengan Google Form dari angket data uji coba. Dengan demikian dari kedua data uji coba hasil survey yang dilakukan peneliti menggunakan google form maka penulis menyimpulkan hasil peningkatan kemampuan membaca pada media komik berbasis Visual ini mendapatkan hasil yang valid sehingga media ini layak untuk dikembangkan terutama pada kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo.

Kata Kunci : Media Komik, Tematik, Kemampuan Baca.

ABSTRACT

Name : Miatun Karimah
ID : 204180047
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)
Title : **The Use Of Visual-Based Comic Media to Improve Children's Reading Skills in Class III Thematic Learning at MIS Bustanul Ulum, Suka Damai Village, Tebo.**

Reading is an important part of human life, because as a gateway to knowledge, someone with the ability to read and write can get the information needed to increase his knowledge. Reading activities not only need to be done in the school environment, but also for many functional tasks outside the school environment. The purpose of this study is to explain the design of Visual-based comics media and to explain the learning outcomes of students' reading skills using Visual -based comics at MIS Bustanul Ulum, SukaDamai Village, Tebo. The model used in this study follows the R&D (Research and Development) model. The data collection technique used is a questionnaire (Questionnaire). Data analysis through product validity level analysis and trial data analysis through small group test questionnaires and large group trials after using Visual -based Thematic Comics media to improve students' reading skills in the learning process. The increase in reading ability can be measured through a survey using Google Forms from the trial data questionnaire. Thus, from the two test data from a survey conducted by researchers using google form, the authors conclude that the results of increasing reading skills on Visual-based comic media get valid results so that this media is feasible to be developed, especially in class II MIS Bustanul Ulum, SukaDamai Village, Tebo.

Keywords: Comic Media, Thematic, Reading Ability

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS I	ii
NOTA DINAS II	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan kegunaan Penelitian	9
F. Manfaat Peneliti	9
G. Spesifikasi Produk.....	10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

BAB II KERANGKA TEORI

A. Konsep Pengembangan Model.....	12
B. Kajian Teoritik	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Media Komik	18
3. Desain Media	21
4. Media Aplikasi Canva.....	22
5. Pembelajaran Tematik Terpadu	23
6. Komponen Membaca	24
C. Studi Relevan	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian Dan Pengembangan	31
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
C. Rancangan Pengembangan.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Uji Coba/validasi, dan Revisi Produk	35
F. Implementasi Model.....	36
G. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Berbasis Visual	41
B. Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Berbasis Visual	72
C. Hasil Minat Kemmpuan Membaca Siswa Dengan Media Komik Berbasis Visual	72
D. Pembahasan.....	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

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

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	Kriteria Kevalidan Angket Penilaian Validator
TABEL 3.2	Keterangan Penilaian Angket Siswa
TABEL 3.3	Aspek – aspek yang ditanyakan pada angket siswa
TABEL 4.1	Hasil Penilaian media Komik Bebas Visual Oleh Ahli Desain Media
TABEL 4.2	Kritik dan Saran dari Ahli Desain Media
TABEL 4.3	Hasil Penilaian media Komik Bebas Visual Oleh Ahli Bahasa
TABEL 4.4	Kritik dan Saran dari Ahli Bahasa
TABEL 4.5	Hasil Penilaian media Komik Bebas Visual Oleh Ahli Materi
TABEL 4.6	Kritik dan Saran dari Ahli materi
TABEL 4.7	Revisi Produk dari Ahli Media Desain
TABEL 4.8	Revisi Produk dari Ahli Bahasa
TABEL 4.9	Revisi Produk dari Materi
TABEL 4.10	Data Uji Coba Kelompok Kecil
TABEL 4.11	Hasil Data Uji Coba Kelompok Besar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah - langkah penggunaan metode research and Development (R&D)

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Cover

Gambar 4.2 Tampilan KI & KD

Gambar 4.3 Tampilan Isi Komik

Gambar 4.4 Tampilan Akhir Komik

Gambar 4.5 Tampilan Biodata Penulis

Gambar 4.6 Tampilan Grafik survey Uji Coba Kelompok Kecil

Gambar 4.7 Tampilan Grafik survey Uji Coba Kelompok Besar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Desain/media

Lampiran 4 : uji coba kelompok kecil (small group try-out)

Lampiran 5 : uji coba kelompok besar (field try-out)

Lampiran 6 : Hasil Survey google form (Angket uji coba kelompok kecil)

Lampiran 7 : Hasil Survey google form (Angket uji coba lapangan)

Lampiran 8 : Foto Dokumentasi Penelitian

Lampiran 9 : Kartu Konsultasi

Lampiran 10: Curriculum Vitae

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia yang begitu pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pendidikan. Indonesia kini harus siap menyelenggarakan pendidikan abad 21 yang menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, berinteraksi, dan berkomunikasi. Pada jenjang pendidikan abad 21 di tingkat sekolah dasar memasukkan Kurikulum 2013 melalui integrasi berbagai topik serta pengembangan karakter. Kegiatan belajar di sekolah merupakan proses pendidikan formal. Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang prima untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Kombinasi berbagai faktor yang saling mendukung menghasilkan hasil belajar yang baik. Pemanfaatan media merupakan salah satu aspek terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. (Hidayah Nurul, 2017)

Penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif dan kurang menarik, masih banyak siswa yang berbicara didalam kelas saat proses pembelajaran dimulai, dan siswa bermalas-malasan untuk membaca buku paket yang diberikan oleh sekolah, hal ini yang sering membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Dengan ini, memerlukan adanya media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar lebih

banyak dari membaca. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah media yaitu media Komik berbasis Visual. Media Komik berbasis Visual ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan/jenuh untuk belajar, dengan begini proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan akan menambah minat peserta didik untuk belajar. Membaca buku komik dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca dan bahkan merangsang imajinasi mereka, tergantung pada tahap perkembangan mereka. Dibandingkan dengan buku bacaan dongeng dan lainnya, komik memiliki keunikan tersendiri. Karena buku komik terdiri dari rangkaian gambar, panel, balon teks, dan karakter lucu serta gerakan tubuh. Buku komik merupakan salah satu jenis bacaan yang dapat membuat anak senang dan terhibur saat membacanya. Komik dianggap sebagai bahan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dan menengah, selain menyenangkan yang memberikan pendidikan.(Lubis, 2018).

Selain ciri khas komik, perlu dicatat bahwa efektivitas media dalam pembelajaran merupakan aspek pendidikan yang berharga. Dalam situasi ini, penggunaan media di dalam kelas akan menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar dan merangsang keinginan siswa untuk membaca, yang berpotensi menumbuhkan komik sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan dapat menambah dimensi baru dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar melalui media berbasis komik..(Hidayah Nurul, 2017)

Guru memiliki banyak kreativitas dalam situasi pandemi COVID-19 untuk menciptakan lingkungan belajar yang berani, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Bimbingan dan pendampingan dengan guru tetap menjadi hal penting bagi siswa MI, terutama di masa pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah. Kebosanan dan kemalasan juga kemungkinan menjadi penyebab kesulitan saat ini. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memasukkan berbagai bacaan yang akan disampaikan kepada anak-anak oleh orang tua atau wali mereka yang mendampingi proses pembelajaran dari rumah. Untuk mengatasi masalah yang mungkin timbul antara guru, siswa, dan orang tua atau wali selama proses belajar mengajar, dukungan teknologi informasi diperlukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Saat ini yang menjadi persoalan adalah bagaimana membuat bahan ajar yang menghibur dan dapat diterima oleh siswa. Dibutuhkan imajinasi untuk membuat infografis yang relevan hanya dengan menggunakan Canva untuk memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang akurat dan menarik. Canva adalah program desain drag and drop yang memungkinkan Anda mengakses berbagai elemen yang sudah ada sebelumnya seperti font, foto, dan bentuk selama proses produksi. Canva adalah alat desain grafis yang memungkinkan Anda membuat pamflet, poster, kartu ucapan, sertifikasi, presentasi, dan infografis yang memukau menggunakan gambar dan template yang menarik. (Isnaini et al., 2021)

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti menyimpulkan bahwa Guru lebih mudah menjelaskan materi pelajaran dan membantu siswa memahami topik melalui pembelajaran tematik, yang disediakan melalui media komik. Kemampuan literasi membaca sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena mempengaruhi keberhasilan akademis dan keberhasilan sosial di kemudian hari. Banyak membaca dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir, fokus, dan hasil belajarnya. Selanjutnya, anak dengan kemampuan literasi yang kuat lebih mandiri dan mampu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mudah. Kesungguhan mereka dalam belajar dapat diaktifkan dengan komik melalui kualitas media komik yang menyenangkan dan ringan sehingga membuat siswa lebih memilih membaca dari pada membaca buku pelajaran sekolah.

Namun kenyataannya, implementasi kurikulum 2013 di sekolah tidak berjalan mulus. Dalam Keterbatasan media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam implementasi kurikulum 2013. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MIS Bustanul Ulum, proses pembelajaran didalam kelas belum sesuai selama pembelajaran masih berpusat pada guru, guru secara eksklusif menggunakan buku siswa dan guru sebagai media dan bahan pembelajaran di dalam kelas, dalam artian guru yang lebih aktif. Tidak sesuai apa yang diharapkan pada kurikulum 2013 dimana yang seharusnya dituntut lebih aktif adalah siswa atau peserta didik, dan kurangnya minat kemampuan dalam memahami isi materi siswa dalam mengikuti prosedur belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru di kelas II MIS Bustanul Ulum, guru menjelaskan bahwa siswa kelas II di MIS Bustanul Ulum ini masih terbata – bata dalam membaca. Sedangkan untuk naik ke kelas 3 yang merupakan jenjang kelas tinggi, siswa seharusnya sudah bisa membaca. Tujuannya tidak lain agar siswa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran – pembelajaran di kelas tinggi. Dari hasil observasi ternyata siswa senang dalam membaca. Tapi tidak semua teks dalam buku siswa menarik perhatian mereka untuk membaca. Kebanyakan siswa memilih cerita – cerita bergambar dari buku siswa untuk di baca. Bahkan ketika mereka di rumah dan sedang ingin membaca mereka membuka setiap lembar buku siswa dan mencari cerita yang bisa dibaca. Terlihat siswa membaca cerita dari buku siswa ini ketika mereka sedang usai jam pembelajaran atau saat disekolah saat jam pelajaran. Selain saat itu siswa tidak terlihat memegang buku dan membacanya. Dari fakta tersebut, Peneliti menemukan alasan mengapa siswa hanya belajar membaca disaat – saat tertentu saja, sedangkan berdasarkan penjelasan dari guru, mereka sudah bisa dan lancar membaca sebelum naik ke kelas 3. Dengan adanya fenomena tersebut, alasan yang peneliti temukan dari hasil wawancara beberapa siswa menjelaskan duduk persoalan bahwa ternyata siswa malas membaca karna malas membawa buku siswa kemana- mana. Selain itu mereka hanya punya buku siswa untuk dijadikan sumber bacaan mereka. Buku siswa pun harus dikembalikan kepada guru kelas saat pembelajaran di sekolah sudah selesai. Hal tersebut dikarenakan sekolah juga masih kekurangan buku siswa yang bahkan jumlahnya tidak sebanyak siswa di kelas. Akibatnya masih ada siswa yang belajar dengan membaca dengan satu buku untuk dua orang masih saja tidak dapat memperhatikan penjelasan dan tidak dapat menangkap materi yang disampaikan. Maka dari itu didalam kelas tidak dapat kondusif seperti biasanya, lebih kurang siswa berbicara sendiri dan bermain sendiri dengan temannya sehingga upaya guru dalam memberikan pembelajaran terganggu dengan anak yang tidak kondusif didalam kelas saat belajar. Selain fenomena tersebut, setelah melakukan pengamatan lanjutan ternyata banyak siswa yang belum menyadari pentingnya memiliki pola hidup bersih dan sehat di sekitar kita. Saat mereka tidak menyadari diwaktu jam istirahat banyak dari mereka yang acuh akan menjaga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

kesehatan diri sendiri, dan jarang sekali mereka memperhatikan lingkungan yang berada di sekitarnya masing-masing, yang ternyata banyak dari mereka yang membuang sampah sembarangan walaupun itu sampah kecil dan saat makanpun asal makan tidak mencuci tangan. Tanpa mereka sadari mereka bermainpun sebenarnya juga dapat belajar dengan mengetahui dari lingkungannya bermain. Tetapi Mereka belum dapat memahami apa yang telah mereka dapatkan dari bermain.

Untuk itu, pemanfaatan media dan sumber Pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dikemas secara menarik sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi mengambil nilai dan pesan dari media yang digunakan. Bahkan Menurut Arsyad (2015:29), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga timbul motivasi belajar, keterlibatan langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemampuan siswa untuk mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatasi permasalahan terkait kemampuan baca dan daya bahasa siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran komik berbasis visual.

Membaca buku komik dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca dan bahkan merangsang imajinasi mereka, tergantung pada tahap perkembangan mereka. Dibandingkan dengan buku bacaan dongeng dan bentuk sastra lainnya, komik memiliki identitas tersendiri. Karena buku komik terdiri dari rangkaian gambar, panel, balon teks, dan karakter serta gerakan yang lucu. Buku komik merupakan salah satu jenis bacaan yang dapat membuat anak senang dan terhibur saat membacanya. Komik dianggap sebagai bahan ajar bagi siswa SD/MI, selain sebagai hiburan yang memberikan pendidikan secara konseptual.(Lubis, 2018).

Media komik berbasis canva merupakan jenis media pembelajaran yang menawarkan manfaat yang sulit diperoleh dari jenis media lainnya. Sedangkan menurut Denise (Wahab, Wasis, & Indana, 2016: 1091), penggunaan komik di dalam kelas dapat membantu anak-anak yang enggan membaca mengembangkan kecintaannya dalam membaca dan akhirnya dapat membaca buku biasa dengan

menulis. Penggunaan komik adalah teknik baru untuk memotivasi anak-anak dan membantu mereka dalam mewujudkan potensi penuh mereka. Lesmono juga mengklaim bahwa komik lebih dari sekedar grafis mereka memberikan pesan pembelajaran. (Lubis, 2018)

Membaca adalah komponen penting dari kehidupan manusia karena berfungsi sebagai portal pengetahuan, memungkinkan siapa saja yang dapat membaca dan menulis untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan untuk mengembangkan pemahaman mereka. Kegiatan membaca diperlukan tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga untuk berbagai tugas praktik di luar kelas. Oleh karena itu, pembelajaran membaca harus dimulai sejak usia dini dengan harapan dapat menanamkan kecintaan membaca sepanjang hayat. Membaca adalah suatu proses di mana pembaca terlibat untuk mendapatkan pesan penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Tarigan, 1983: 7). Kegiatan membaca dimulai dengan menghafal kosa kata atau kosa kata, dilanjutkan dengan memahami frasa, paragraf, dan terakhir percakapan wacana. (Sunanih, n.d.)

Menurut pengamatan peneliti di kelas II MIS Bustanul Ulum adalah salah satu dari sedikit madrasah swasta yang kekurangan materi pembelajaran untuk membantu anak belajar dan membaca. Sehingga mereka tidak dapat memahami materi tanpa adanya membaca dan mendapatkan penjelasan pembelajaran apa yang sudah dikatakan guru, karena keterbatasan media disekolah para guru hanya menggunakan media seadanya seperti belajar sambil bernyanyi yang dilakukan agar siswa mampu dalam memahami materi yang sedang disampaikan. Apabila covid 19 ini semakin parah dan diharuskan dengan daring kembali guru dPt melakukan pembelajaran menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), aplikasi zoom, atau media lain sebagai media pembelajaran, guru dapat menyelesaikan pembelajaran secara bersamaan.

Di dalam Pembelajaran Tematik di kelas II MIS Bustanul Ulum untuk membentuk kemampuan baca siswa dalam belajar, peneliti mengembangkan media Cerita percakapan dengan latar Nusa dan Rara berupa Buku Komik untuk lebih mudah dipahami dan juga dapat menarik siswa untuk melanjutkan pendidikan. kemampuan membaca siswa dapat memacu semangat belajar siswa, didalam komik

tersebut terdapat gambar animasi yang menarik untuk dibaca dan dinikmati. Komik seri bergambar yang memiliki makna di setiap percakapan. Komik akan di cetak menjadi sebuah buku yang telah di Desain berdasarkan mata pelajaran yang akan di pelajari, sehingga dapat memunculkan kenikmatan literasi bergambar, semangat untuk dapat membaca sambil memahami makna pelajaran dari media komik yang dibuat. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengulang materi yang sudah diajarkan kemudian pada hari berikutnya guru dapat mengajukan pertanyaan mengenai materi yang didapat dari membaca komik hasil belajar sebelumnya. Sehingga mereka tidak hanya selesai saat jam pembelajaran berlangsung saja karena mereka dapat membaca dimana saja dengan media Buku Komik yang peneliti kembangkan.

Pembelajaran tematik pada hakikatnya merupakan aplikasi pembelajaran yang terintegrasi. Kata “pembelajaran tematik” mengacu pada strategi pembelajaran terpadu yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran guna menawarkan pengalaman yang bermakna kepada siswa.(Wahyu N, 2021)

Untuk itu peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media yang diperlukan yaitu komik berbasis Visual dalam materi pembelajaran tematik yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka dan disertai dengan kreatifitas dan informasi pembelajaran yang mendetail tentang materi pembelajaran tematik ber sub tema sehingga siswa akan dapat menggunakannya dalam membaca langsung dengan media komik yang dicetak menjadi sebuah buku oleh guru sesuai dengan tema mata pelajaran yang diambil menurut RPP yang dibuat. Peneliti didorong untuk melakukan penelitian karena adanya faktor-faktor yang berbeda tersebut dengan judul **“Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo”**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal di atas, masalah-masalah berikut dapat diidentifikasi:

1. Kurangnya media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh siswa kelas II dalam belajar.
2. Pendidik belum pernah menggunakan buku komik sebagai salah satu media pembelajaran.
3. Beberapa siswa ketika belajar untuk memahami materi selama proses pembelajaran tidak dapat memahami materi.
4. Untuk mengemas isi pembelajaran secara praktis dan baru, diperlukan media yang praktis dan inovatif yang dapat dilihat anak agar mendapatkan sebuah penemuan baru ketika membaca dan mempelajarinya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, muncul berbagai masalah dan peneliti membatasi kualitas komik yang akan dibuat sebagai media pembelajaran Tematik untuk sekolah MIS Bustanul Ulum karena keterbatasannya. Komik yang dibahas dalam penelitian ini adalah komik yang diterbitkan berupa media gambar yang akan dicetak menjadi sebuah buku komik yang digunakan oleh para siswa Kelas II pada Tematik Tema 4 subtema 3 Pembelajaran 6.

D. Rumusan Masalah

Peneliti menarik banyak rumusan masalah berdasarkan fokus penelitian, antara lain:

1. Bagaimana Prosedur Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum?
2. Bagaimana Validitas Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum?
3. Bagaimana Kemampuan membaca anak setelah menggunakan Media Komik Berbasis Visual Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian, berdasarkan pernyataan masalah sebelumnya:

- a. Untuk mengetahui bagaimana prosedur Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum.
- b. Untuk mengetahui Bagaimana Validitas Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum.
- c. Untuk mengetahui bagaimana Kemampuan membaca anak setelah menggunakan Media Komik Berbasis Visual Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Untuk Menambah dan memperkaya sumber ilmiah dari membaca melalui Metode Komik berbasis canva dalam pembelajaran.
- b. Untuk memperluas ilmu pengetahuan tentang Pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual untuk dapat Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum.
- c. Setelah menggunakan media, kemampuan membaca anak harus meningkat dengan Media Komik Berbasis Visual pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum agar mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan Tujuan.

F. Manfaat penelitian

Penggunaan buku komik sebagai sarana pembelajaran dapat membawa keuntungan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk referensi dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan komik sebagai medi 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 Sutha Jambi

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

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti yang berpengalaman di bidang penelitian pendidikan melalui pembuatan media komik didorong untuk kreatif
- b. Bagi Guru
Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat untuk membantu mereka mengajar pembelajaran materi Tematik Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 6.
- c. Bagi Siswa
Menarik perhatian agar siswa dapat memiliki kreativitas dalam berimajinasi menulis dan membaca.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut adalah hasil yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Produk yang dibuat adalah media komik yaitu berupa gambar Desain dari aplikasi canva yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang dipelajari.
2. Desain media komik yang berupa gambar dari aplikasi canva ini akan ditunjukkan kepada siswa dalam pembelajaran tematik di kelas II MIS Bustanul Ulum.
3. Media Komik yang berupa gambar dan cerita yang mengandung sebuah unsur materi yang akan disampaikan melalui media komik ini peneliti mengambil konsep “membaca sambil belajar berimajinasi” sehingga siswa dapat memahami dan mengulang apa saja materi yang ada dalam pembelajaran tematik tersebut.
4. Berbentuk media komik yang komik tersebut akan disusun menjadi sebuah buku komik yang seri gambarannya dapat di mengerti oleh anak-anak.
5. Produk media komik ini yang berupa gambar yang dibuat dengan bantuan sebuah aplikasi Canva dan website gambar beranimasi yang dapat ditangkap oleh pemikiran anak, di dalam buku komik ini anak bisa memahami apa isi materi dari gambar yang disampaikan dan mereka nanti dapat menyusun sebuah kata awal untuk dapat memulai membaca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

6. Media visual yang berupa buku komik ini bisa digunakan secara individu atau kelompok, dan dapat digunakan selama proses pembelajaran di luar kelas atau baik proses pembelajaran didalam (Daring/Luring).
7. Media komik dalam bentuk cetak ini dibuat oleh guru yang bersangkutan.

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

BAB II PEMBAHASAN

A. Konsep Pengembangan Model

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2020:394). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2020:395).(Palencia, 1967)

B. Kajian Teoritik

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana atau penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Apabila media merupakan sumber-sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Namun berbeda pendapat dengan Arief S. Sadiman yang menyatakan media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual, media hendaknya dapat dimanupulasi, dapat dilihat dan dapat pula dibaca, lebih lanjut dikatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke pengirim sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media diartikan sebagai pengantar

atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengiriman kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari berbagai pendapat diatas mengenai pengertian media dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, penyebar ide atau gagasan serta sebagai jembatan komunikasi agar siswa mudah memahami materi dan informasi dalam situasi belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. (Media et al., 2021)

a. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya *"Audio Visual Aids To Instruction"* mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir yaitu *keempat*, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) berikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

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



Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam halsituasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (pebelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.(M. Miftah, 2013)

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri Media Pembelajaran Ciri khas suatu media pembelajaran berbeda menurut tujuan atau pengelompokannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman. Ciri-ciri media dapat juga dilihat menurut ciri-ciri dari fisiknya, lingkup sasarannya dan kemudian control oleh pemakai. Secara umum ciri-ciri media pembelajaran :

- a) Media dapat diraba, dilihat, didengar dan dapat diamati melalui panca indera.
- b) Media pembelajaran digunakan untuk komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan murid
- c) Merupakan semacam alat bantu pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
- d) Media pembelajaran mengandung aspek sebagai alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.(Mardiyah, 2009)

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Dick dan Carey dalam Arif S. Sadiman, et al (1996: 45) disamping kesesuaian dengan tujuan belajar penggunaan media juga perlu mempertimbangkan keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya dapat digunakan dimana pun dengan peralatan yang ada disekitar dan kapanpun dengan mudah dapat

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 Sunan Jember

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

dipindahkan. Dengan demikian, hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, atau mengadaptasikan media yang bersangkutan. Proses pemilihan media merupakan hal yang rumit dan sukar sehingga perlu memiliki bekal pengetahuan yang berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis dan administrative.

d. Manfaat media pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih mudah dalam belajar. Siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran.

Kemp dan Dayton dalam Aristo Rahadi (2003: 15-19) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran:

a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang sama persis yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun mereka berada.

b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang di kemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, dan menarik. Dengan media, bahkan materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Pendeknya, media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



- c) Proses Pembelajaran menjadi lebih interaktif
jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
Keluhan yang selama ini sering di dengar dari guru adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya tanpa media seorang guru tentu saja akan menghaiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



- f) Media memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan pun dan dimana pun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan computer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- h) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk membri perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.(Mardiyah, 2009)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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





2. Media Komik

a. Pengertian komik

Menurut kamus besar bahasa Indonesia komik “merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat”.

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita - cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Menurut fungsinya, komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan dipasaran, karena: bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit.

Menurut Darmawan definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud, menerangkan bahwa secara lebih sederhana bahwa komik mengandung:

- 1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja;
- 2) Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel);
- 3) Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau narrative). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik;
- 4) Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi symbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan tekspun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

5) Susunan imaji dan/ susuna panil adalah tuturan khas-komik.

Selain itu komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, cerita - ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Definisi komik sendiri secara umum seperti yang dijelaskan oleh Claud dalam Bukunya *Understanding Comic*, mengatakan bahwa komik adalah “*Ajuxtaposed and other images in deliberated sequence, intend, to convey information and/to produce aestical responses*”. Komik adalah “kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estesis pembacanya”. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur.

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Sebagai media komunikasi, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa komik adalah bentuk kartun dimana perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan orangnya yang realistis dapat menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh pendidik dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk menambah minat baca.

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



b. Komik dalam Pembelajaran

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (komik). Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses editing sebelum mencetaknya. Sedangkan berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estis dari pembacanya. Media komik dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik, serta termotivasi untuk berfikir terhadap isi pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien serta merupakan salah satu bentuk media yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu untuk meningkatkan motivasi belajar yang sangat berkaitan erat dengan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

c. Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik jika hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik, elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

M.S. Gumelar menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

- 1) *Space*, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang dimedia di digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu, space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm, 13,5 x 20 cm, 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.
- 2) *Image*, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, symbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan, image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
- 3) *Teks*, merupakan symbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- 4) *Colour*, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, merah muda, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu (putih, kuning, merah, biru, dan hitam).
- 5) *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

3. Desain Media

Desain Media Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas terbukti bahwa komik dapat menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



pengembangan oleh para ahli di atas belum ada yang meneliti terkait pengembangan media komik pada pembelajaran tematik terpadu sehingga menurut peneliti media komik akan memiliki respon yang baik pula pada pembelajaran tematik.

Setelah mengumpulkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di beberapa sekolah SD/MI melalui observasi dan wawancara, selanjutnya peneliti membuat produk awal media pembelajaran komik yang akan digunakan di SD/ MI sehingga produk bisa dimanfaatkan saat proses pembelajaran tematik terpadu secara mandiri. Pada perancangan media pembelajaran komik, peneliti menggunakan beberapa sumber buku paket, internet, dan jurnal sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran komik adalah sebagai berikut:

1. Menentukan materi-materi mengenai pembelajaran Tematik terpadu
2. Membuat rancangan media pada aplikasi yang digunakan untuk mengedit menjadi sebuah komik
3. Membuat desain komik dengan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi bantuan yang lain.
4. Menyusunnya menjadi sebuah buku komik.

4. Media Aplikasi Canva

Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya, silakan buka di www.canva.com

Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



ebook cover, dan storyboard. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Background, Mengedit Background, Menambahkan Teks, Mengunduh atau Membagikan Desain.

5. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan anak, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan sosial keluarga. Atau juga pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

b. Pengertian Tema

Pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema, dimana tema yang dipilih dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitan dengan isi mata pelajaran.

Tema sendiri adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan, tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

Pemilihan tema hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan, diantaranya:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran;
- 2) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya;
- 3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak;
- 4) Tema dikembangkan harus mawadahi sebagian besar minat anak;
- 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



- 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi);
- 7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar. (Maiti & Bidinger, 1981)

6. Komponen membaca

a. Pengertian membaca

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang No 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan pokok yang harus dibina dan dikembangkan dalam pendidikan bahasa.

Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan.

Gibbons (1993: 70-71) mendefinisikan membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan respektif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berpikir. Untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang “bidang” pengetahuannya, topik, dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selembar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca.

Menurut Mulyono Abdurahman (2003:200) membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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





dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Menurut Tarigan (1985) bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk menerima pesan, suatu metode yang dipergunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri kadang-kadang orang lain, yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis. Lebih singkatnya membaca adalah memetik serta memahami arti makna yang terkandung didalam bahan tulisan.

b. Jenis-Jenis Membaca

Pada umumnya siswa yang duduk di kelas I, II, III dan IV proses membaca yang dilakukan adalah:

1) Membaca bersuara (membaca nyaring).

Yaitu membaca yang dilakukan dengan bersuara, biasanya dilakukan oleh kelas tinggi / besar. Pelaksanaan membaca keras bagi siswa Sekolah Dasar dilakukan seperti berikut:

- a. Membaca Klasikal yaitu membaca yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelas.
- b. Membaca berkelompok yaitu membaca yang dilakukan oleh sekelompok siswa dalam satu kelas.
- c. Membaca Perorangan yaitu membaca yang dilakukan secara individu.
- d. Membaca perorangan diperlukan keberanian siswa dan mudah dikontrol oleh guru. Biasa dilaksanakan untuk mengadakan penilaian.

2) Membaca dalam hati

Membaca dalam hati yaitu membaca dengan tidak mengeluarkan kata-kata atau suara.

3) Membaca teknik

Membaca teknik hampir sama dengan membaca keras. Membaca teknik ialah cara membaca yang mencakup sikap, dan intonasi bahasa. Latihan-latihan yang diperlukan diantaranya :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

- a. Latihan membaca di tempat duduk.
- b. Latihan membaca di depan kelas.
- c. Latihan membaca di mimbar.
- d. Latihan membacakan.(Yunidar et al., n.d.)

c. Tujuan Membaca

Tujuan pembelajaran membaca permulaan pada dasarnya ialah memberi bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa untuk mengenalkan tentang teknik-teknik membaca permulaan dan mengenalkan menangkap isi bacaan dengan baik (Kuntarto, 2013:8).

Secara rinci pembelajaran pengenalan membaca permulaan bertujuan sebagai berikut.

- 1) Memupuk dan mengembangkan keterampilan siswa untuk memahami dan mengenalkan cara membaca dengan benar;
- 2) Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal huruf-huruf;
- 3) Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa; 4) Memperkenalkan dan melatih siswa mampu membaca sesuai dengan teknik teknik tertentu;
- 4) Melatih keterampilan siswa untuk memahami kata-kata yang dibaca, didengar, dan mengingatnya dengan baik; dan
- 5) Melatih keterampilan siswa untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks.

Sedangkan menurut Herusantosa (Misriana, 2016:26), tujuan membaca permulaan yakni:

- 1) Pembinaan dasar-dasar mekanisme membaca;
- 2) Memahami dan menyuarakan kalimat sederhana; dan
- 3) Membaca kata maupun kalimat sederhana dengan waktu yang relative singkat.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan membaca yang digunakan dalam pembelajaran di kelas II adalah sebagai berikut:

- a. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal huruf-huruf;
- b. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa;
- c. Memupuk dan mengembangkan keterampilan siswa untuk memahami dan mengenalkan cara membaca dengan benar;
- d. Melatih keterampilan siswa untuk memahami kata-kata yang dibaca, didengar, dan mengingatnya dengan baik;
- e. Melatih keterampilan siswa untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks;
- f. Memahami dan menyuarakan kalimat sederhana; dan
- g. Membaca kata maupun kalimat sederhana dengan waktu yang relative singkat.

d. Indikator membaca

Indikator Membaca Tarigan (Darmata, 2015:24) menjelaskan beberapa aspek keterampilan membaca permulaan antara lain sebagai berikut:

- 1) Penggunaan ucapan yang tepat. Ucapan harus sesuai dengan yang dibaca dan jelas sehingga pendengar memahami makna bacaan yang dibaca;
- 2) Penggunaan frasa yang tepat. Frasa yang tepat sangat diperlukan agar isi bacaan dapat tersampaikan dengan baik;
- 3) Penggunaan intonasi, nada, lafal, dan tekanan yang tepat. Saat membaca diperlukan menggunakan intonasi, nada, lafal dan tekanan yang tepat agar mudah dimengerti oleh pendengar;
- 4) Membaca dengan suara yang jelas dalam hal pelafalan atau pengucapan kata atau kalimat. Kejelasan suara diperlukan saat membaca agar tidak salah penafsiran oleh pendengar
- 5) Sikap membaca yang baik, Membaca dengan penuh perasaan dan ekspresif. Pembaca menghayati bacaan yang dibacanya sehingga pesan dari bacaan tersebut dapat tersampaikan dengan baik oleh pendengar,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



- 6) Menguasai tanda baca. Saat membaca harus memperhatikan tanda baca yang benar;
- 7) Membaca dengan lancar. Membaca tanpa terbata-bata dimaksudkan agar pendengar memahami yang disampaikan pembaca kepada pendengar agar tidak salah menangkap makna dari isi bacaan;
- 8) Memperhatikan kecepatan membaca. Pembaca harus memperhatikan kecepatan dalam membaca supaya pendengar memahami bacaan dengan seksama. Dalam membaca tidak boleh terlalu cepat ataupun terlalu lambat;
- 9) Membaca dengan tidak terpaku pada teks bacaan. Saat membaca, pembaca sesekali harus melihat pendengar seolah-olah berinteraksi dengan pendengar; dan
- 10) Membaca dengan percaya diri. Membaca dibutuhkan rasa percaya diri agar tidak mempengaruhi penampilan dan kelancaran saat membaca.

Akhadiah (1993: 146), mengemukakan empat aspek keterampilan membaca permulaan meliputi: 1) Lafal; 2) Kelancaran; 3) Kejelasan suara; dan 4) Intonasi. Dalman (2013:65) mengemukakan beberapa aspek keterampilan membaca permulaan yang harus diperhatikan sebagai berikut.

Kelas I:

- 1) Mempergunakan ucapan yang tepat;
- 2) Mempergunakan frasa yang tepat;
- 3) Mempergunakan intonasi suara yang wajar agar makna mudah dipahami; dan
- 4) Menguasai tanda-tanda baca sederhana seperti titik (.), koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!).

Kelas II:

- 1) Membaca dengan terang dan jelas;
- 2) Membaca dengan penuh perasaan, ekspresif; dan
- 3) Membaca tanpa tertegun-tegun, terbata-bata.

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 Suttha Jambi

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

Berdasarkan pemaparan teori di atas, maka aspek atau kriteria membaca permulaan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Akhadiyah yang disesuaikan dengan keadaan serta perkembangan membaca siswa kelas II SD. Aspek atau indikator penilaian membaca yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi lafal, intonasi, kejelasan suara, dan kelancaran. (Hadiana et al., 2018)

C. Studi Relevan

1. Santi Afriana judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup Pada Kelas IV SD/MI” Penelitian ini bermula dari kurangnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perlu dikembangkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar serta memahami arti penting menjaga lingkungan hidup.

2. Wulan Sari Apriani “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung” Penelitian ini bermula dari identifikasi masalah yaitu dalam proses pembelajaran disekolah masih berpusat kepada pendidik sehingga kurang antusias pembelajaran peserta didik. Dalam memahami pembelajaran kebudayaan Lampung belum ada ketertarikan dan media yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga perlu dikembangkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran. penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validator, didapat data para ahli memperoleh nilai rata-rata presentase skor ahli materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak, nilai rata-rata dari ahli media sebesar 91,88% dengan kategori layak, nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik kelompok kecil MIS Daru Huda nilai persentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak, kelompok besar SD N 1 Kedadong nilai persentase sebesar 89,92% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik kebudayaan daerah lampung yang dikembangkan sangat layak digunakan media pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunta Jambi

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



3. M Asri Fardhal, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi” skripsi ini membahas tentang kurangnya bahan ajar pada pelajaran IPA, sehingga karakter peduli lingkungan siswa masih sangat kurang khususnya pada pelajaran IPA pada materi peduli lingkungan. Hasil pengembangan produk ini adalah komik. Sedangkan hasil uji validasi menyatakan bahwa rata-rata validitas produk mencapai >85%, sehingga produk mendapat kategori sangat layak untuk diterapkan dan hanya perlu sedikit revisi. Data uji observasi sebelum menggunakan media (pra) adalah 1288 dan uji observasi setelah menggunakan media (pasca) adalah 1950. Data dari kedua variabel tersebut kemudian dilakukan uji-t (uji perbandingan variabel I dan II). Perbandingan kedua data tersebut menghasilkan hitungan = 2,15, dilanjutkan dengan pencarian tabel. Kemudian bandingkan hitungan dan tabel dengan hasil hitungan > ttabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% atau $5% > t_0 < t_t = 0,304 < 2,15 > 0,393$ dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan (H_0) ditolak. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan pada siswa kelas IV MIN Kota Jambi.
4. Ratna Setyaningsih,” Pengembangan media komik 3D Pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang”, skripsi ini berisi tentang keefektifan media komik 3D yang ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis pretest dan posstest. Hasil belajar dalam ranah kognitif dianalisis menggunakan uji-t menunjukkan nilai t hitung > ttabel ($10,045 > 2.045$). setelah diuji kembli menggunakan uji N-gain yang menunjukkan peningkatan sedang yaitu sebesar 0,42. Berdasarkan uji-t dan N-gain tersebut aka disimpulkan bahwa hasil belajar dalam ranah kognitif meningkat secara signifkan dalam katagori sedang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). peneliti mengembangkan media pembelajaran komik untuk dapat meningkatkan kemampuan baca anak kelas II MIS Bustanul Ulum mengenai materi Pembelajaran Tematik.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kualitas produk tersebut supaya dapat berguna dimasyarakat dan pendidikan, maka diperlukan penelitian untuk menguji kualitas produk tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Peneliti

Penelitian ini dilakukan di MIS Bustanul Ulum yang berada di Jl. Sakura unit IX, Desa. Suka Damai, Kec.Rimbo Ulu, Kab. Tebo. Pengembangan media ini ditunjukkan untuk anak-anak kelas II di MIS Bustanul Ulum.

2. Waktu Penelitian

Mengenai waktu penelitian, penelitian ini dilakukan pada waktu yang belum di tentukan untuk pengambilan data dan melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dilapangan dan menemukan alternative jalan keluar berupa pengembangan media komik.

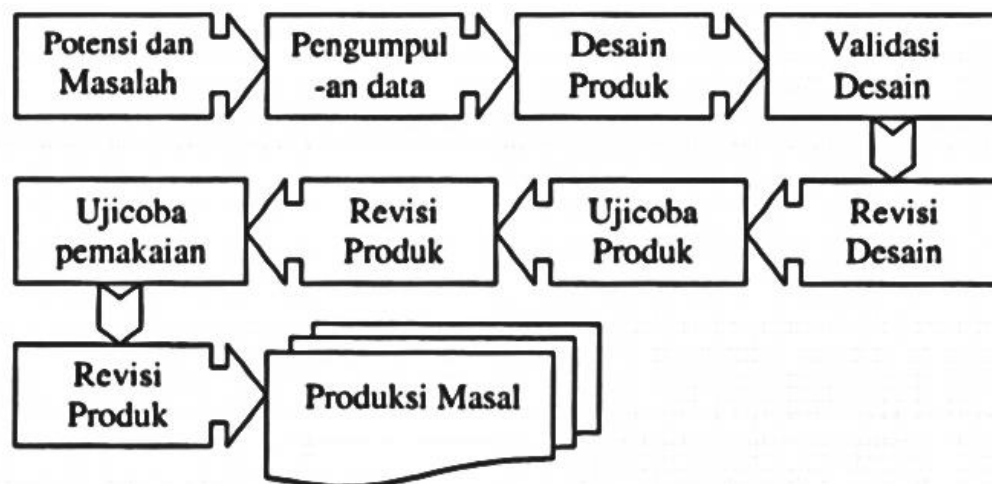
C. Rancangan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat

berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research dan developmet*. Pada kesempatan ini hanya diberikan contoh metode penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian sosial, khususnya manajemen.

Langkah-langkah peneltian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut. Berdasarkan gambar 3.1 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut.(Suharsaputra, 2012)



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penggunaan metode *research and Development (R&D)*

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 sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

D. Prosedur Penelitian

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media Komik berbasis Visual yang di adopsi dari model dari Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan 9 tahapan saja.

1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah terkait dengan hasil belajar siswa dengan cara melakukan observasi di kelas II MIS Bustanul Ulum. pada dasarnya siswa memiliki kemampuan belajar membaca yang cukup aktif tetapi ditambah kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam belajar, yang sangat mempengaruhi kemampuan hasil belajar membaca karena minat belajar yang kurang.

2. Pengumpulan Data

Setelah melakukan identifikasi terkait dengan potensi dan masalah, selanjutnya melakukan analisis dalam aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, dan indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam proses kemampuan belajar siswa.

3. Desain Produk

Setelah pengumpulan informasi kemudian dilanjutkan dengan membuat desain produk yang dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan software yang digunakan. Software yang digunakan untuk membuat media dalam Komik yang di Desain menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran ini nanti akan dicetak menjadi sebuah buku komik yang berisi serial cerita tentang materi yang diambil dalam pembelajaran tematik. Kemudian, rancangan desain ini akan mengembangkan naskah yang sesuai dengan isi dari pembelajaran dalam bentuk GBIM (Garis Besar Isi Media), yang kemudian di kemas atau di jadikan sebuah Media cetak berbentuk buku komik pembelajaran.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini untuk mengetahui validitas dari produk yang telah di buat, kemudian membuat alat ukur berupa angket. Angket tersebut kemudian diisi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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

oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Dari hasil validitas tersebut bertujuan untuk menjawab apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi dari beberapa ahli tersebut untuk menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat saran maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

5. Revisi Desain.

Revisi produk dilakukan karena terdapat masukan dari hasil validasi. Revisi pada produk dilakukan sesuai dengan saran atau masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan dari produk yang dikembangkan.

6. Uji Coba Terbatas

Setelah melalui proses validasi dan revisi, maka selanjutnya produk siap untuk di uji coba. Untuk uji coba tahap awal ini dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan pada 5 responden di kelas 2 dengan cara membagikan angket respon siswa, kemudian data dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba pada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kepraktisan Pada media Komik berbasis visual untuk pembelajaran.

7. Revisi Produk

Revisi produk tahap dua ini dilakukan karena perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk. Selanjutnya, produk yang telah melalui revisi tahap dua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap ini produk yang dihasilkan tidak lagi mengalami perubahan baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

8. Uji Coba Pemakaian.

Uji coba pemakaian ini dilakukan terhadap 15 responden di kelas II di MIS Bustanul Ulum Desa Sukadamai. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan produk yang dikembangkan terhadap

hasil belajar siswa menggunakan soal pretest dan posttest yang sudah di validasi konstruk oleh ahli materi.

9. Revisi Produk.

Pada tahap ini merupakan tahapan di mana peneliti melakukan revisi atau penyempurnaan pada produk yang telah di uji cobakan, revisi atau penyempurnaan tersebut di lakukan berdasarkan hasil uji coba yang telah valid agar produk yang di hasilkan lebih maksimal lagi.

E. Uji Coba/Validasi, dan Revisi Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi dan atau daya tarik produk. Pada bagian ini terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data.

1) Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini melauai dua tahap, yaitu tahapan subjek uji coba ahli dan subjek uji coba siswa. Uji coba awal dilakukan kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah dilakukan uji coba kepada ahli, kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan oleh para ahli. Hasil revisi tersebut kemudian diuji coba kepada kelompok kecil (Small group Try-out). Uji coba kelompok kecil ini akan dilakukan kepada 5 orang siswa yang memiliki karakteristik yang sama dengan kelas penelitian. Setelah hasil penyempurnaan pengembangan tersebut kemudian dilakukan uji coba lapangan (field try-out) kepada siswa kelas II di MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a) Ahli Desain

Pembelajaran dengan kriteria memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 jurusan Desain Pembelajaran dan memiliki wawasan tentang berbagai desain media pembelajaran. Fungsi ahli desain tersebut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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



adalah untuk memvalidasi desain media. Ibu Muhaimina Jalal, M.Pd merupakan ahli desain dalam pengembangan media ini.

b) Ahli isi/materi

Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 ahli tematik. Fungsi tematik adalah untuk memvalidasi materi sehingga siswa dapat memahami materi pada media. Ibu Dona Septi Sejati, S.Pd merupakan ahli isi/materi dalam pengembangan media ini.

c) Ahli bahasa

Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 dan ahli dan bidang bahasa Indonesia serta menguasai karakteristik Bahasa Indonesia. Ibu Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd merupakan ahli bahasa dalam pengembangan media ini.

d) Siswa kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo. Siswa merupakan salah satu subjek coba produk media yang berfungsi untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media yang dikembangkan.

F. Implementasi Model

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Pada tahap implementasi ini, penulis mengimplementasikan produk yang dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall untuk mencapai tujuan pengembangan. Pada tahap ini penulis mengevaluasi kelayakan produk yang telah diuji beberapa tahap sebelumnya, jika produk sudah maksimal, maka produk akan diimplementasikan di desimimilasikan, maka tiap sekolah bisa menggunakan produk di tempatnya masing-masing. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya yang dihadapi oleh peneliti, maka pada tahap ini tidak bisa dilakukan oleh peneliti, jadi produk pengembangan ini implementasinya hanya terbatas di Sekolah Sekolah MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo saja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



G. Pengumpulan Data dan Analisis data

1. Pengumpulan data

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk pengembangan Media Komik berbasis Visual ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa respon dan saran perbaikan terhadap media komik berbasis visual yang diperoleh dari ahli bahasa, ahli materi, ahli desain/produk, dan siswa berdasarkan instrument pengumpulan data. Sedangkan data kualitatif berupa angket-angket atau skor yang menggambarkan kevalidan, keefektifan, keterterapan dan kemenarikan media Media Komik berbasis visual dan diperoleh dari hasil instrument pengumpulan data.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa (1) lembar observasi, (2) angket, dan (3) pedoman wawancara, (4) Dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti akan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2020:195). 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.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan pada saat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi

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



evaluasi dan uji coba media pembelajaran. Evaluasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Sedangkan uji coba media pembelajaran memberikan angket peserta didik.(Palencia, 1967)

d. Dokumentasi

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

2. Teknik Analisis Data

a. Analisis data kevalidan produk

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dan deskriptif kuantitatif dan kualitatif, digunakan untuk mengelola data dari hasil validasi ahli materi, desain, dan materi pembelajaran serta penilaian siswa terhadap Media Komik Berbasis Visual yang digunakan. Data yang telah dikumpulkan pada lembar validasi terlebih dahulu diubah dalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor. Pengubahan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015, hlm. 418) :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Angket Penilaian Validator

Skala Nilai %	Tingkat Validitas
85,01 % – 100,00%	Sangat valid, tidak perlu revisi

70,01 % – 85,00 %	Valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 % – 70,00 %	Kurang valid, dapat digunakan tetapi revisi besar
01,00 % – 50,00 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatakan valid apabila memenuhi syarat dengan pencapaian skor >50,01 – 100 dari penilaian kusioner yang telah divalidasi oleh validator. Produk yang sudah divalidasi tetapi belum mencapai skor maksimal harus dilakukan pengulangan revisi hingga produk benar-benar dapat dilakukan valid.

b. Analisis Kemampuan Baca Siswa

Berdasarkan data tes kreatifitas peserta didik, maka penggunaan komik pembelajaran dapat ditentukan nilai keefektifan. Analisis data dalam penelitian ini tidak menggunakan perhitungan pre-test dan poss-test. Komik pembelajaran akan dianalisis menggunakan survey melalui google form dari angetket yang telah diberikan dan di isi oleh responden. peneliti menjelaskan untuk dapat menghitung kuisisioner dengan menggunakan survey pada google form. Media yang digunakan oleh peneliti menggunakan hp android untuk mengisi angetket dari responden dan untuk mendapatkan hasilnya menggunakan laptop untuk memudahkan mendapatkan data.

Metode pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah angetket datadari responden setelah menggunakan media komik tersebut. Jenis angetket atau kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner tertutup atau kuisisioner terstruktur (Closed Quistionaire) adalah kuisisioner yang alternatif jawabannya telah disediakan menggunakan skala likert.(Batubara et al., n.d.) Sebelum menentukan jawaban dari pilihan aspek pertanyaan yang telah dibuat perlu diperhatikan keterangan yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yang menggunakan ekspresi untuk dapat memudahkan sisw dalam menjawab, yaitu: 1 = Tidak Senang, 2= Kurang Senang, 3= Senang, dan 4= Sangat Senang

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 3.2 keterangan penilaian angket siswa

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

Adapun Aspek-aspek yang ditanyakan dalam angket ini adalah:

Tabel 3.3 Aspek – aspek yang ditanyakanpada angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva				
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik				
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik				
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik				
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara				
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik				
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik				
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik				
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik				
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan				

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tiga poin utama yang terkait dengan pembahasan hasil pembangunan akan disajikan pada Bab IV. Berikut ini adalah tiga topik yang akan dibahas dalam bab ini.

A. Hasil Pengembangan Media Komik Berbasis Visual

Pengembangan media Komik berbasis Visual disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di Sekolah MIS Bustanul Ulum, Desa SukaDamai, Kecamatan Rimbo Ulu, Kabupaten Tebo. Penulis tidak hanya menyesuaikan kurikulum yang ada di sekolah, tetapi juga merinci kompetensi dasar. Kemudian buku komik Tematik ini akan diserahkan sebagai media pembelajaran di Sekolah MIS Bustanul Ulum, Desa SukaDamai, Tebo. Prosedur pengembangan media pembelajaran berupa Buku Komik Tematik tersebut, Penulis membandingkannya dengan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penulis melakukan survey langsung ke lapangan (sekolah) dengan melakukan wawancara sederhana dengan pengajar dan siswa mengenai pembelajaran tematik di Sekolah MIS Bustanul Ulum, Desa SukaDamai, Tebo untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang ada di sekolah. Selain wawancara, Penulis juga melakukan observasi langsung untuk mengetahui akar masalahnya yaitu siswa kurang motivasi dalam kemampuan membacanya sehingga disaat di berikan penjelasan atau pertanyaan dari guru belum dapat memahami materinya.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh penulis melalui observasi, wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Penulis melakukan wawancara dengan guru dan siswa guna mengetahui keberhasilan produk yang digunakan, yang meliputi meminta siswa untuk mengisi angket pada produk tersebut.

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 Sunthar Jember

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

3. Desain Produk

Media pembelajaran berupa media Komik Berbasis Visual kelas II merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Tujuan dari media pembelajaran Komik berbasis visual ini adalah untuk membantu proses pembelajaran. Materi dalam media Buku Komik Berbasis Visual ini dibuat dengan menggunakan buku guru sebagai referensi dan buku siswa sebagai alat pembelajaran, memastikan isi materi akurat. Materi disampaikan dengan bahasa yang komunikatif dalam media Buku Komik Berbasis Visual ini (mudah dipahami, baik, benar dan efektif).

Media untuk Pendidikan berupa Buku Komik Berbasis Visual dibuat dengan menggunakan aplikasi yang diedit dengan Visual sehingga gambar yang ada pada komik tersebut menjadikan imajinasi yang berwarna untuk anak-anak yang kemampuan membacanya kurang. Dengan pengguna warna dan animasi yang dapat menarik kemampuan baca siswa.

Berikut ini adalah tampilan hasil dari pameran Buku Komik Berbasis Visual penulis:

a. Cover

Sampulnya memiliki desain yang menarik dan dicetak dalam warna penuh, yang menarik bagi anak-anak dan mendorong mereka untuk membaca. Halaman sampul untuk komik pembelajaran tematik ditunjukkan di bawah ini.



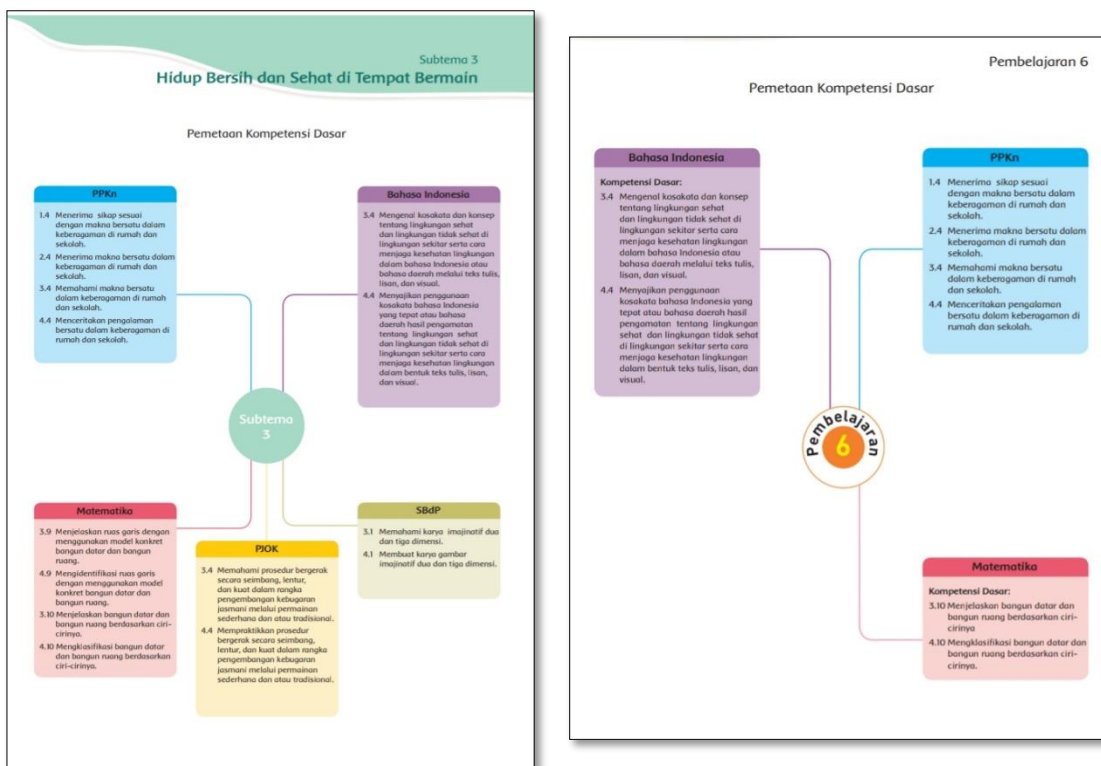
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Cover

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti

Untuk memudahkan guru dalam menyesuaikan dan mengukur prestasi belajar siswa pada materi Tema 4 Subtema 3, penulis menawarkan Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (Hidup Hidup Bersih dan Sehat) Pembelajaran Berikut ini adalah daftar Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:



Gambar 4.2 Tampilan KI & KD

c. Isi materi komik

Materi dalam komik sudah sesuai dengan ki dan kd, begitu juga dengan tulisan pada komik, dan materi yang diambil hanya bersifat esensial agar siswa tidak bosan dan mudah menangkap dalam memahami substansi materi pelajaran, dan itu dirancang dengan grafis penuh.

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

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



Gambar 4.3 Tampilan Isi Komik

d. Cover belakang komik

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

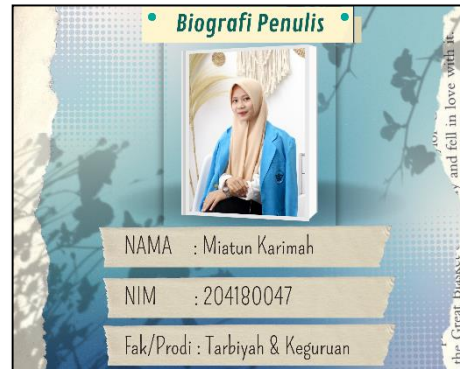


Gambar 4.4 Tampilan akhir Komik



e. Penulis

Berikut adalah sudut pandang Penulis:



Gambar 4.5 Tampilan Biodata Penulis

4. Validasi Desain

Validasi bagi penulis dilakukan oleh tiga orang validator yang ahli dalam topik yang akan divalidasi. Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa merupakan tiga validator. Ada empat tingkat validasi produk: 4) sangat baik, 3) baik, 2) cukup, dan 1) kurang. Hasil validasi disajikan sebagai data kuantitatif dan kualitatif. Informasi yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis untuk menilai tingkat keaslian produk. Data validasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Media

Validasi Ahli media dilakukan oleh Ibu Muhaimina Jalal, M.Pd sebagai dosen pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Penulis mengumpulkan data berupa data kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan kuesioner penilaian. Data hasil validasi ahli media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel di bawah ini menunjukkan data kuantitatif dari validasi ahli media:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian media Komik Bebas Visual Oleh Ahli Desain Media

No	Aspek yang di nilai	Nilai	Validitas
1.	Tampilan media pembelajaran Komik Tematik menarik	4	100% (Tidak perlu revisi)
2.	Desain warna pada media pembelajaran Komik Tematik menarik	4	100% (Tidak perlu revisi)
3.	Desain gambar pada media pembelajaran Komik Tematik sudah sesuai dengan usai pengembangan siswa kelas II SD/MI	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
4.	Tema pada media pembelajaran media Komik Tematik sesuai dengan isi cerita	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
5.	Media pembelajaran Komik Tematik mudah di aplikasikan	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
6.	Format penulisan media pembelajaran media Komik Tematik	4	100% (Tidak perlu revisi)
7.	Keserasian desain dengan format penulisan	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
8.	Ketepatan tanda baca yang digunakan	4	100% (Tidak perlu revisi)
9.	Ketepatan ukuran font	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
10.	Ketepatan jenis font	4	100% (Tidak perlu revisi)
11.	Kesesuaian warna font yang digunakan	4	100% (Tidak perlu revisi)
12.	Kesesuaian desain dengan tulisan	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
13.	Kesesuaian spasi yang digunakan	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
14.	Bahasa yang digunakan dalam sajian cerita Mudah dipahami	4	100% (Tidak perlu revisi)
Jumlah		49	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Hasil dari proses perhitungan dengan menggunakan rumus berikut diturunkan dari data yang diberikan di atas:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{4+4+3+3+3+4+3+4+3+4+4+3+3+4}{56} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{56} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media, dapat disimpulkan bahwa media Komik Berbasis Visual yang dibuat memiliki tingkat validitas tujuan yang valid. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor total butir 1-14 sebesar 49 dengan persentase keseluruhan sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media Komik berbasis Visual ini dimungkinkan dan sesuai untuk anak-anak kelas II SD/MI.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang peneliti kumpulkan dari validasi ahli media berupa kritik dan saran disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Table 4.2 Kritik dan Saran dari Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Muhaimina Jalal, M.Pd	Jarak, spasi pada teksnya di sesuaikan agar lebih jelas.

b) Data Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli Bahasa dilakukan oleh Ibu Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd sebagai dosen Pendidikan Anak Usia Dini UIN Sulthan Thaha Saifuddin

Jambi. Penulis mengumpulkan data berupa data kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan kuesioner penilaian. Data hasil validasi ahli Bahasa pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

D) Data Kuantitatif

Tabel di bawah ini menunjukkan data kuantitatif dari validasi ahli bahasa:

Table 4.3 Hasil Penilaian media Komik Berbasis Visual Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang di nilai	Nilai	Validitas
1.	Bahasa yang mudah dipahami	4	100% (Tidak perlu revisi)
2.	Bahasa dalam media Komik Tematik baik, benar dan efektif	4	100% (Tidak perlu revisi)
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4	100% (Tidak perlu revisi)
4.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
5.	Keterbacaan teks	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
6.	Kesesuaian metode	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
Jumlah		21	

Hasil dari proses perhitungan dengan menggunakan rumus berikut diturunkan dari data yang diberikan di atas:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{4+4+4+3+3+3}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa media Komik Berbasis Visual yang dibuat memiliki tingkat validitas tujuan yang valid. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor total butir 1-6 sebesar 21 dengan persentase keseluruhan sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media Komik berbasis Visual ini dimungkinkan dan sesuai untuk anak-anak kelas II SD/MI.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang peneliti kumpulkan dari validasi ahli bahasa berupa kritik dan saran disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Table 4.4 Kritik dan Saran dari Ahli Bahasa

Nama Validator	Kritik dan Saran
Fiqu Nurmanda Sari, M.Pd	Penempatan Tanda baca pada kalimatnya diperhatikan lagi.

c. Data validasi ahli materi

Ahli tematik melakukan penilaian uji validitas produk untuk materi/isi. Dalam komik ini, validator materi adalah guru kelas II di MIS Bustanul Ulum, Desa. Tebo Ibu Dona Septi Sejati, S.Pd. SukaDamai, Tebo. Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai data kuantitatif dan kualitatif. Kuesioner penilaian skala Likert menyediakan data kuantitatif, sedangkan kuesioner menyediakan data kualitatif berupa kritik dan ide dari validator. Berikut ini adalah penjelasan dari temuan spesialis material tersebut.

1) Data kuantitatif

Data kualitatif yang peneliti kumpulkan dari validasi ahli Materi berupa kritik dan saran disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Table 4.5 Hasil Penilaian media Komik Bebas Visual Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Nilai	Validitas
1.	Kesesuaian media komik tematik pada materi Tematik Tema 4 SubTema 3 pembelajaran 6	3	85,00% (Valid, tetapi perlu revisi kecil)
2.	Media Komik Tematik sesuai dengan KI dan KD	4	100% (Tidak perlu revisi)
3.	Penyampaian cerita pembelajaran media Komik Tematik ini mudah dipahami	4	100% (Tidak perlu revisi)
4.	Media Komik Tematik ini sesuai dengan pengembangan kognitif siswa kelas III MI	4	100% (Tidak perlu revisi)
5.	Tampilan media yang menarik	4	100% (Tidak perlu revisi)
6.	Bahasa dalam isi cerita mudah dipahami	4	100% (Tidak perlu revisi)
7.	Kemampuan dalam Membaca dan memahami sesuai dengan materi	4	100% (Tidak perlu revisi)
8.	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	4	100% (Tidak perlu revisi)
Jumlah		31	

Hasil dari proses perhitungan dengan menggunakan rumus berikut diturunkan dari data yang diberikan di atas:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

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 sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{3+4+4+4+4+4+4+4}{32} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$P = 96,8 \%$$

Berdasarkan data validasi ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik Berbasis Visual yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi. Jumlah skor jawaban butir pertanyaan 1-8 dalam angket media pembelajaran komik berbasis visual yang telah ditetapkan validator adalah 31 dengan persentase 96,67%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang peneliti kumpulkan dari validasi ahli materi berupa kritik dan saran disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Table 4.6 Kritik dan Saran dari Ahli materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dona Septi Sejati, S.Pd	Medianya sudah bagus

5. Revisi Desain

Setelah memvalidasi penulis, validator harus menyetujui produk yang penulis buat. Beberapa perbaikan telah dilakukan untuk meningkatkan media pembelajaran komik berbasis visual, antara lain sebagai berikut:

Table 4.7 Revisi Produk dari Ahli Media Desain






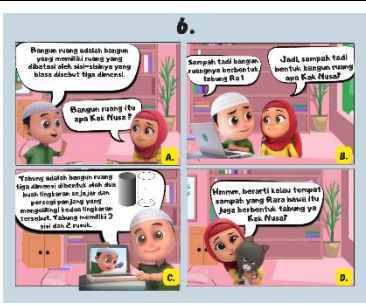
No	Point yang direvisi	Sebelum	Sesudah
4. Sutha Jambi	Berikan Jarak dan spasi pada fontnya supaya jelas saat dibaca		

Table 4.8 Revisi Produk dari Ahli Bahasa

No	Point yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1. State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi	Perhatikan tanda baca dan huruf kapitalnya		

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

Table 4.9 Revisi Produk dari Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Materinya dipersingkat dan berikan gambar agar dapat dipahaminya.		

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk pertama penulis berlangsung dengan siswa kelas II di Sekolah MIS Bustanul Ulum di Desa. SukaDamai, Tebo. Penulis melakukan kegiatan uji coba ini sebagaimana mestinya, untuk mengetahui kekurangan media melalui angket yang diberikan kepada siswa.

Berikut hasil analisis data uji coba kelompok kecil yang ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Table 4.10 Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nilai	Skor					Validitas
		n1	n2	n3	n4	n5	
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	4	4	4	4	4	100% (Tidak perlu revisi)
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	3	4	4	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	4	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	4	3	4	4	95% (Tidak perlu revisi)

5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	3	3	4	4	3	85% (Sangat valid, tidak perlu revisi)
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	4	4	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	4	3	4	4	3	90% (Tidak perlu revisi)
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	4	4	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	3	4	4	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	3	3	4	3	4	85% (Sangat valid, tidak perlu revisi)
Jumlah		186					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Dari Sebuah survei di Google Form yang digunakan untuk memproses data pada data di atas yang akan diperhitungkan. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh dengan menggunakan data dari 5 responden yang mengisi kuesioner:

Hak Cipta Dilindungi

1. Dilarang menguji

a. Pengutipan hanya untuk keperluan penelitian yang diterbitkan di jurnal UIN Sutha Jambi

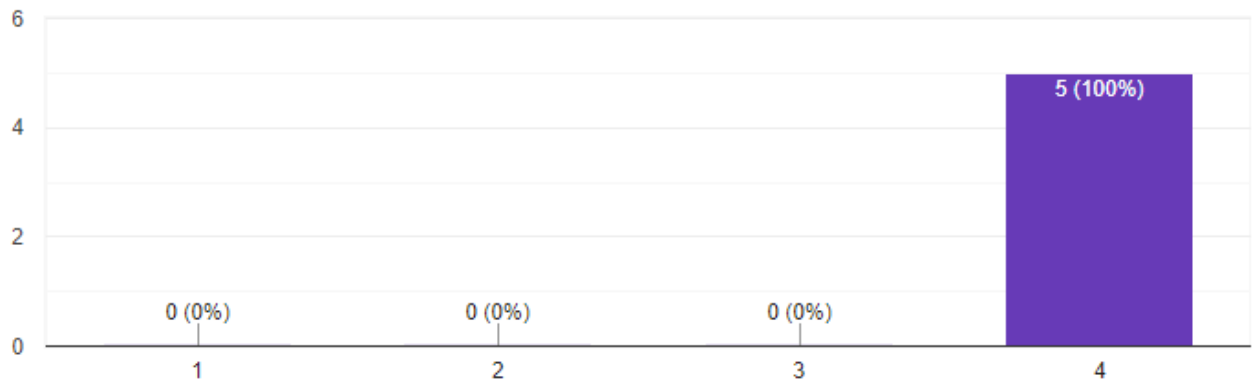
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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

Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis

Canva

5 jawaban

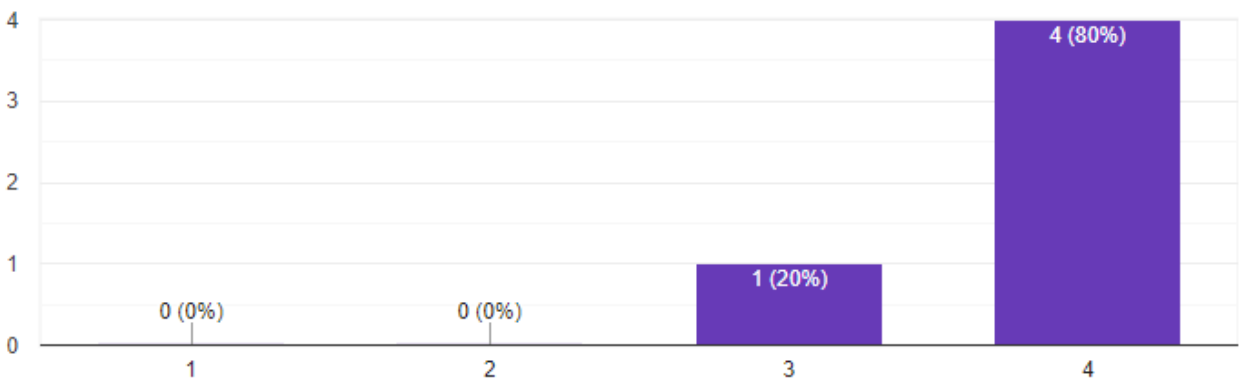


Salin

Berdasarkan Grafik diatas pada instrument saya senang saat belajar membaca menggunakan media komik tematik berbasis dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa 5 orang reponden telah memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 100%. Karena mereka senang untuk membaca media komik sehingga peningkatan persentase penilaiannya sangat tinggi.

Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik

5 jawaban



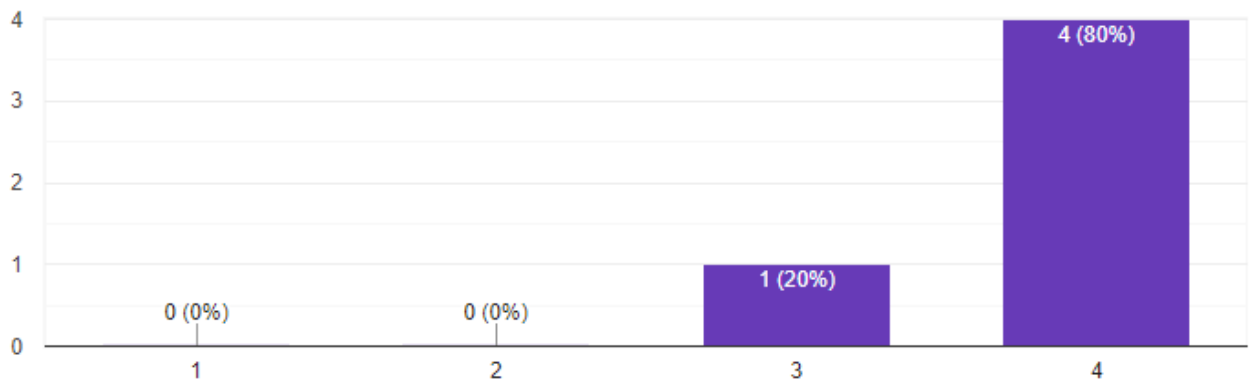
Salin

Berdasarkan Grafik diatas pada instrument saya merasa mudah menggunakan media komik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang telah menggunakan media komik ini merasa mudah dalam belajar sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang yang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik

Salin

5 jawaban



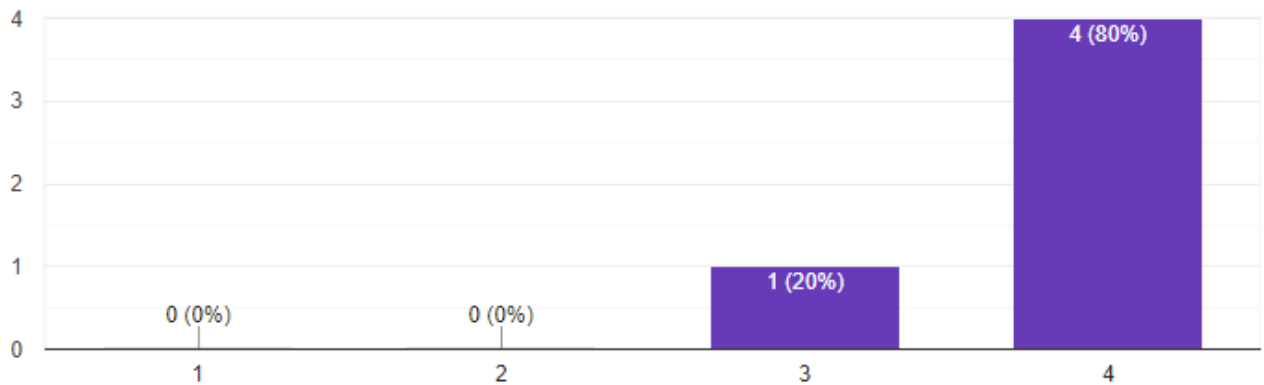
Berdasarkan Grafik diatas pada instrument saya tertarik belajar menggunakan media komik tematik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini sangat tertarik untuk membaca dan dapat memudahkan mereka dalam memahami isi materi pembelajaran sehingga pada minat kemampuan membacn ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.



Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik

Salin

5 jawaban

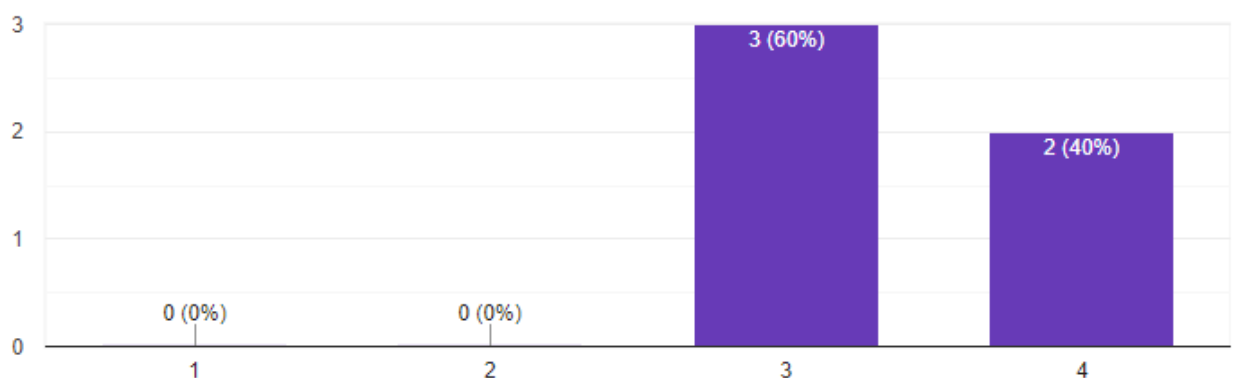


Berdasarkan Grafik diatas pada instrument saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan media komik tematik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini sangat bersemangat untuk belajar dan membaca dalam memahami materi pembelajaran sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara

Salin

5 jawaban



Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 2 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 40% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 60%. Karena sebagian dari mereka yang menggunakan media komik ini ada yang belum sepenuhnya lancar dalam membaca untuk dapat memahami bacaan pada isi materi media komik yang dipelajari sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian pemilihan ekspresi senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi sangat senang.

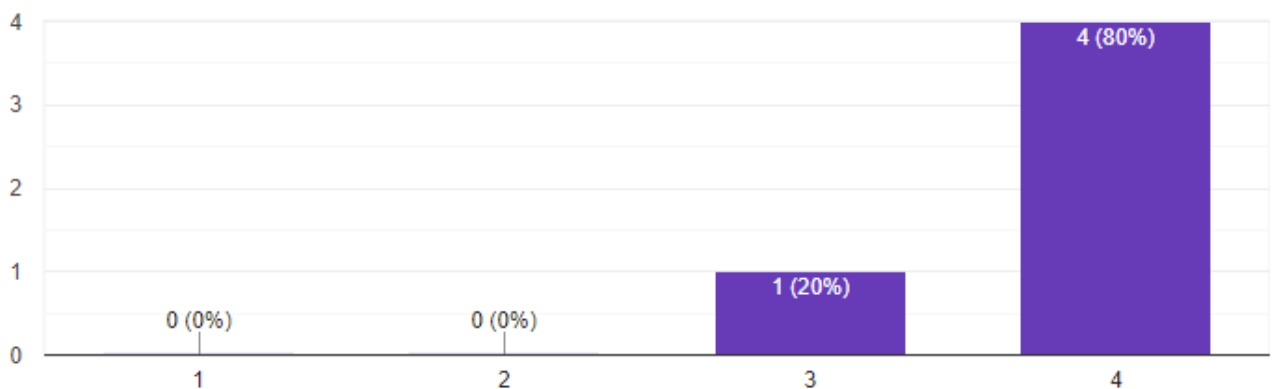
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau se
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jember

Gambar dan warna dalam buku menarik

 Salin

5 jawaban



Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Gambar dan warna dalam buku menarik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena pada dasarnya saat sedang membaca mereka juga dapat sekaligus berimajinasi dalam memahami warna yang menarik indra penglihatan untuk dapat menciptakan semangat belajar dalam memahami materi pembelajaran sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

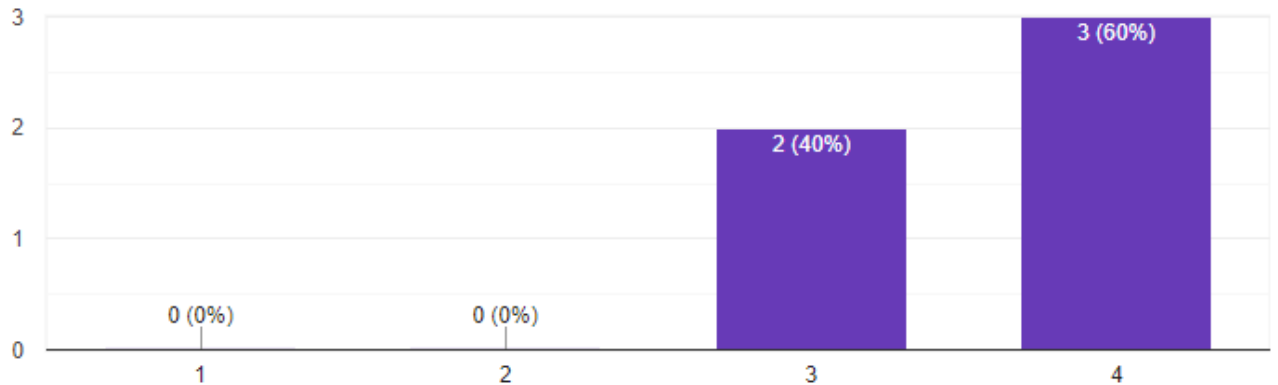
Yeburikan sumber asli:

nyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

Cerita dalam Komik Tematik menarik

Salin

5 jawaban

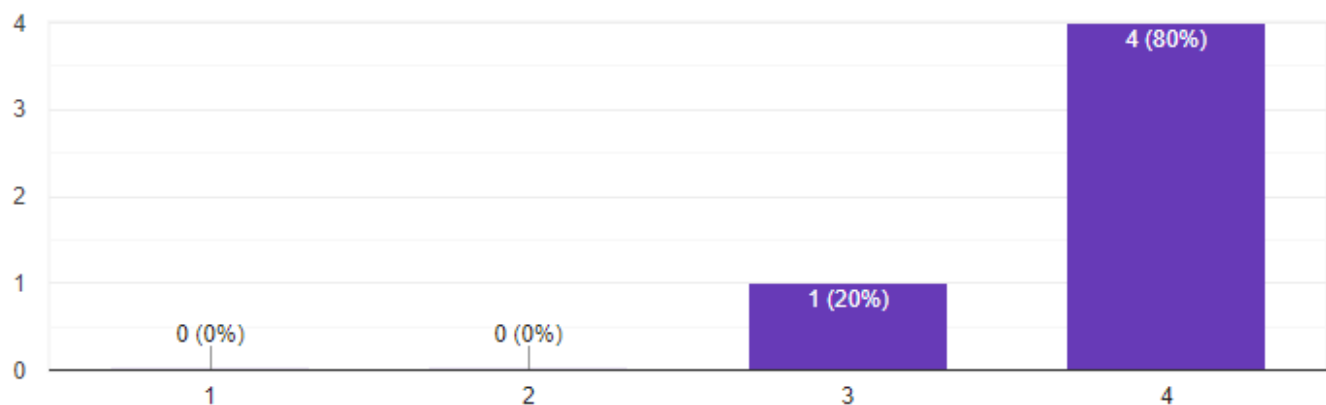


Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Cerita dalam Komik Tematik menarik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 3 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 60% sedangkan 2 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 40%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini menyukai cerita dengan animasi kartun islami seperti nusa dan rara yang sebelumnya cerita nusa dan rara ini banyak memiliki manfaat pengetahuan dalam ceritanya sehingga penulis memilih untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru dari cerita kartun tersebut maka pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik

Salin

5 jawaban



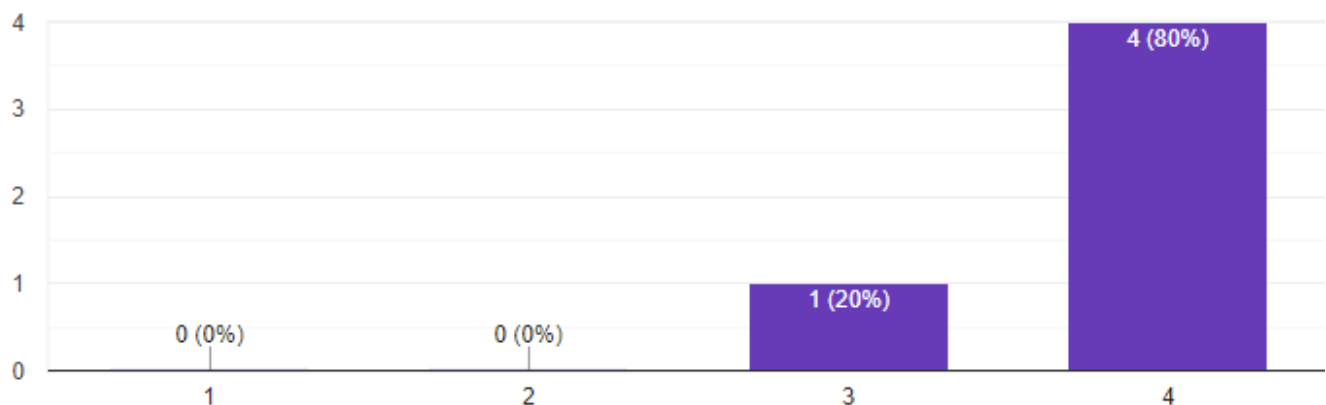
Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena media komik ini dibuat dengan ukuran kecil supaya mereka yang menggunakan media komik ini bisa membawanya dengan mudah dimanapun tempat ketika ingin mebacanya sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan at
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentir
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepe
 2. Dilarang memperbanyak sebagai lar

Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik



5 jawaban

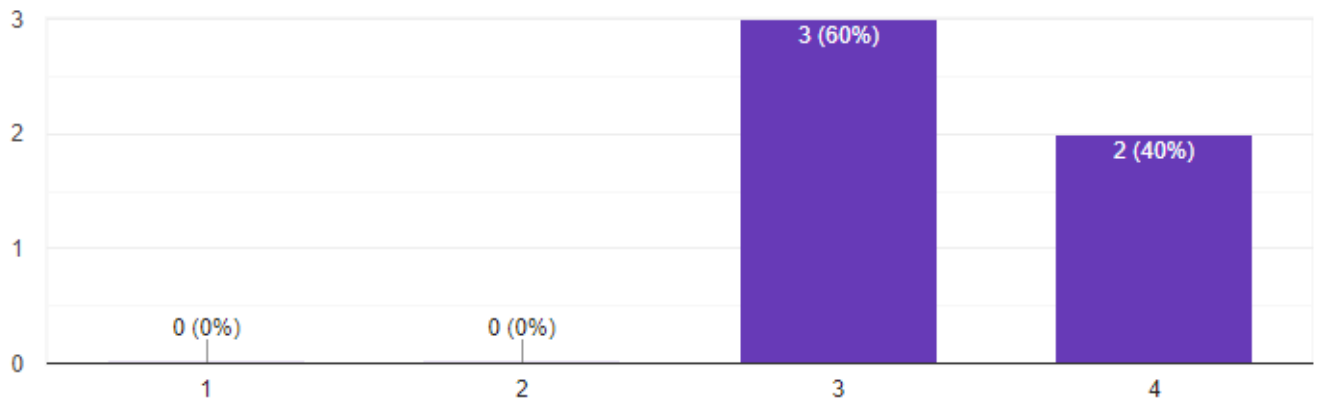


Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini merasa mudah untuk mulai belajar secara bertahap dalam memahami dan melancarkan membacanya sehingga muncul minat dalam diri mereka untuk semangat membaca maka pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan

Salin

5 jawaban



Gambar 4.6 Tampilan Grafik survey Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya Dengan Menggunakan Komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan dari Uji Coba kelompok Kecil bahwa terdapat 4 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini merasa mudah untuk mulai belajar secara bertahap dalam memahami dan melancarkan membacanya sehingga muncul minat dalam diri mereka untuk semangat membaca maka pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

7. Revisi Produk

Penulis memperbaiki unsur-unsur yang masih memiliki keterbatasan atau kurang valid pada angket siswa setelah melakukan uji coba dan memperoleh angket penilaian siswa pada produk.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan pada Kelas II di Sekolah MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo penulis diuji secara pribadi atau tatap muka. Setelah mengimplementasikan produk, penulis meminta tanggapan dan penilaian siswa melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah memanfaatkan Media Komik Berbasis Visual. Berikut tabel hasil penilaian siswa terhadap Media Komik Berbasis Visual:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



Table 4.11 Hasil Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Nilai	Skor															Validitas
		n 1	n 2	n 3	n 4	n 5	n 6	n 7	n 8	n 9	n 10	n 11	n 12	n 13	n 14	n 15	
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98,2% (Tidak perlu revisi)
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	87,5% (sangat valid, tidak revisi)
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	87,5% (sangat valid, tidak revisi)
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	93% (Tidak perlu revisi)
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	93% (Tidak perlu revisi)
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	93% (Tidak perlu revisi)

9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	93% (Tidak perlu revisi)
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	95% (Tidak perlu revisi)
Jumlah		561																

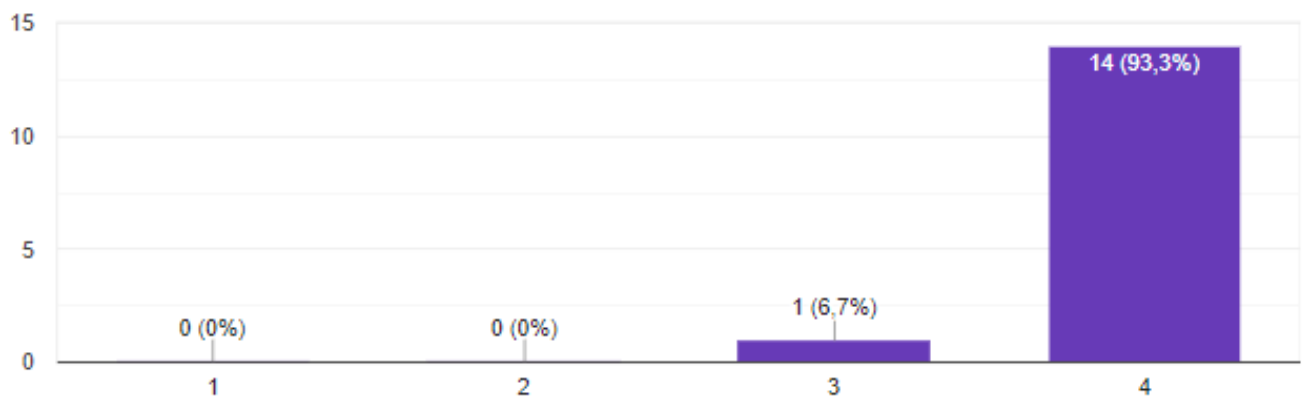
Dari Sebuah survei di Google Form yang digunakan untuk memproses data pada data di atas yang akan diperhitungan. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh dengan menggunakan data dari 15 responden yang mengisi kuesioner:

Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis



Canva

15 jawaban

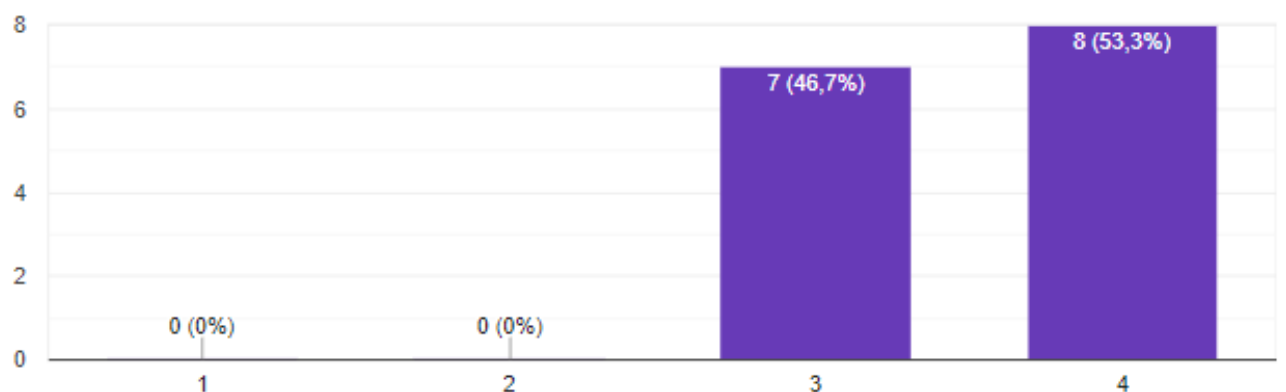


Berdasarkan Grafik diatas pada instrument saya senang saat belajar membaca menggunakan media komik tematik berbasis dari Uji Coba kelompok Besar bahwa 14 orang reponden telah memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 93,3% sedangkan 1 diantaranya memilih penilaian dengan ekspresi senang dengan persentase 6,7%. Karena mereka senang untuk membaca media komik ini sehingga peningkatan persentase pada ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang. penilaiannya sangat tinggi.

Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik



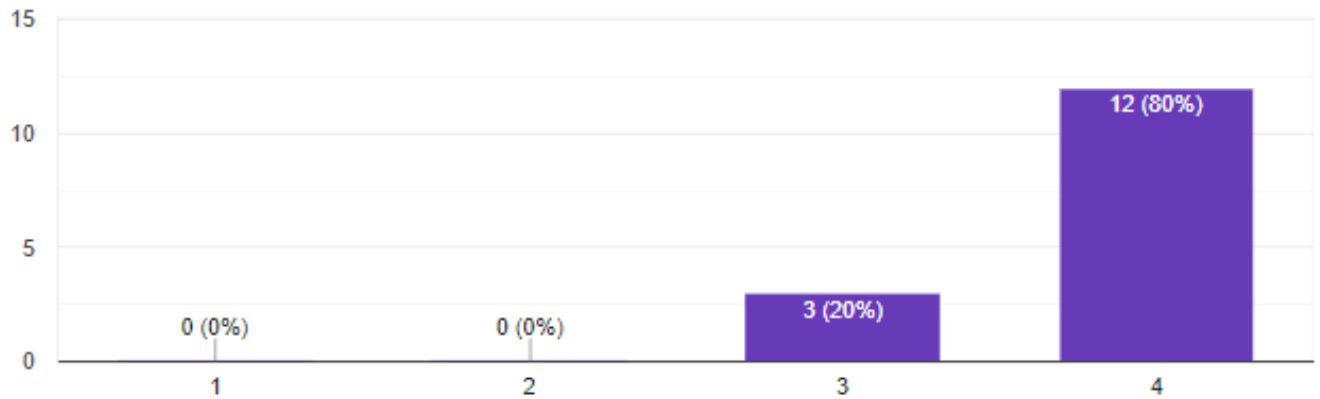
15 jawaban



Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban

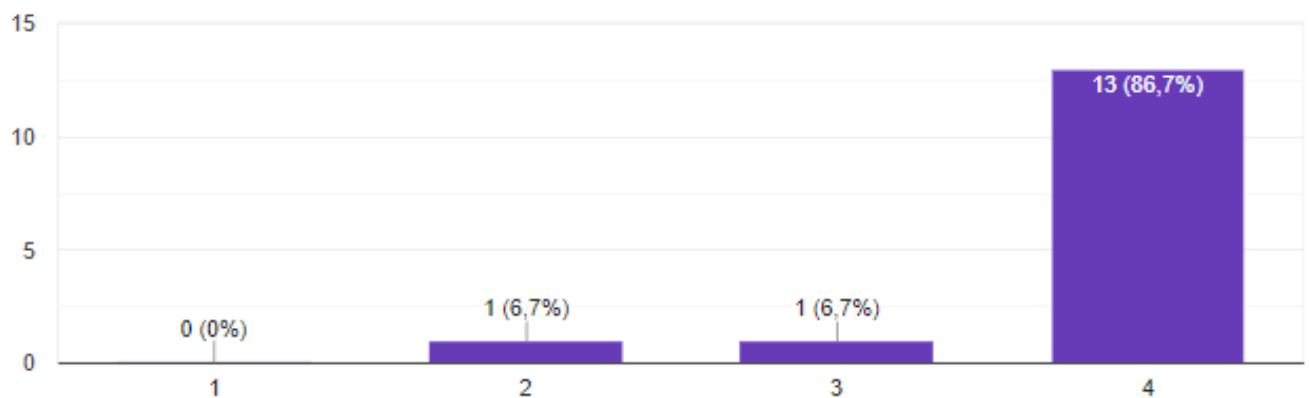


Berdasarkan Grafik diatas pada instrument saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan media komik tematik dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 12 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 3 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini sangat bersemangat untuk belajar dan membaca dalam memahami materi pembelajaran sehingga mereka bisa mendapatkan sebuah pengalaman baru dari membaca buku komik tematik ini. Maka, pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara

Salin

15 jawaban



Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 13 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 86,7% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 6,7% dan ekspresi kurang senang dengan persentase 6,7%. Karena sebagian dari mereka yang menggunakan media komik ini ada yang belum sepenuhnya lancar dalam membaca untuk dapat memahami bacaan pada isi materi media komik yang dipelajari sehingga beberapa responden masih harus belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam membacanya maka penulis menyediakan media komik dengan beberapa gambar yang tersedia pada gelembung percakapan untuk memudahkannya dalam memahami bacaan materinya pada minat kemampuan membaca ini. Jadi, disimpulkan untuk hasil persentase penilaian ini mendapatkan pemilihan ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang dan kurang senang.

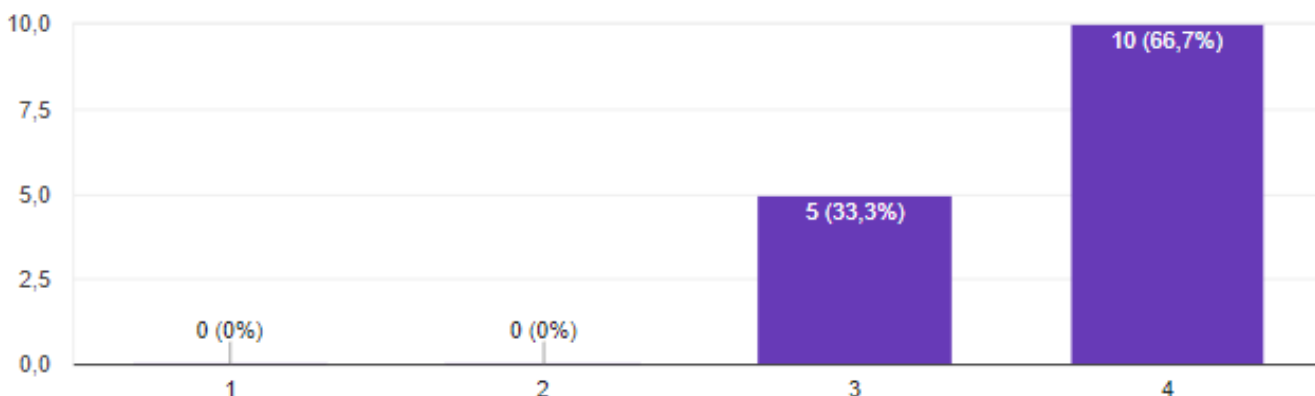
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, pen
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar U
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya

Gambar dan warna dalam buku menarik

 Salin

15 jawaban



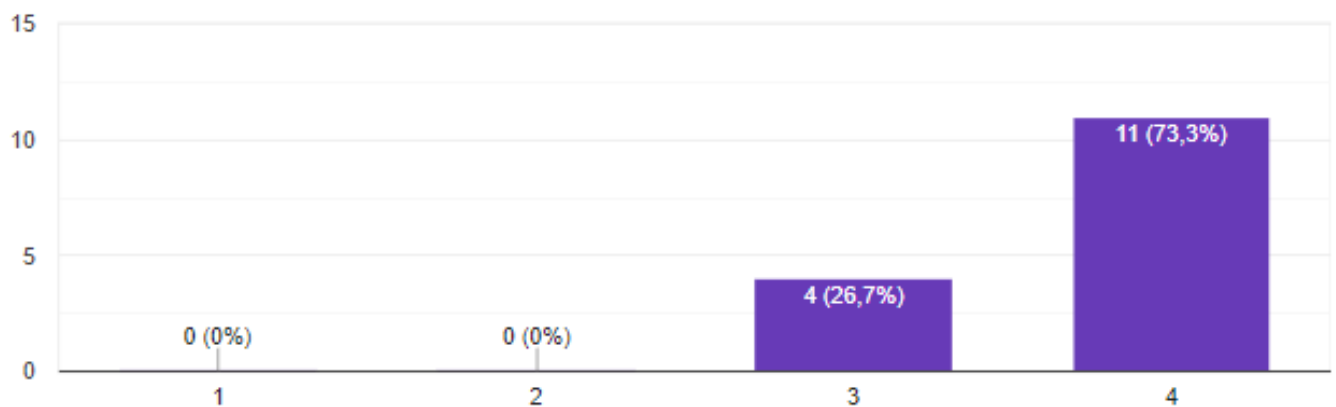
Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Gambar dan warna dalam buku menarik dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 10 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 66,7% sedangkan 1 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 33,3%. Karena pada dasarnya saat sedang membaca mereka juga dapat sekaligus berimajinasi dalam memahami warna yang menarik indra penglihatan untuk dapat

menciptakan semangat belajar dalam memahami materi pembelajaran sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Cerita dalam Komik Tematik menarik

 Salin

15 jawaban

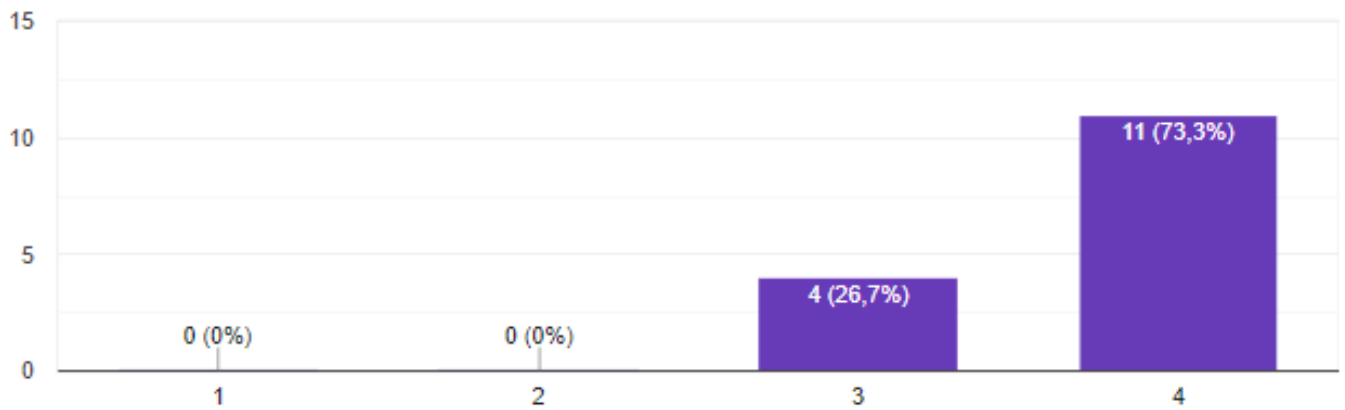


Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Cerita dalam Komik Tematik menarik dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 11 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 73,3% sedangkan 4 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 26,7%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini menyukai cerita dengan animasi kartun islami seperti nusa dan rara yang telah dibuat sebelumnya memuat beberapa cerita tentang kehidupan lingkungannya maka animasi kartun nusa dan rara ini banyak memiliki manfaat pengetahuan dalam ceritanya sehingga penulis memilih untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru dari cerita kartun tersebut maka pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik

 Salin

15 jawaban



Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 11 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 73,3% sedangkan 4 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 26,7%. Karena media komik ini dibuat dengan ukuran kecil supaya mereka yang menggunakan media komik ini bisa dengan mudah membawanya dimanapun tempat untuk memulai belajardan ketika ingin mebacaan sehingga pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang

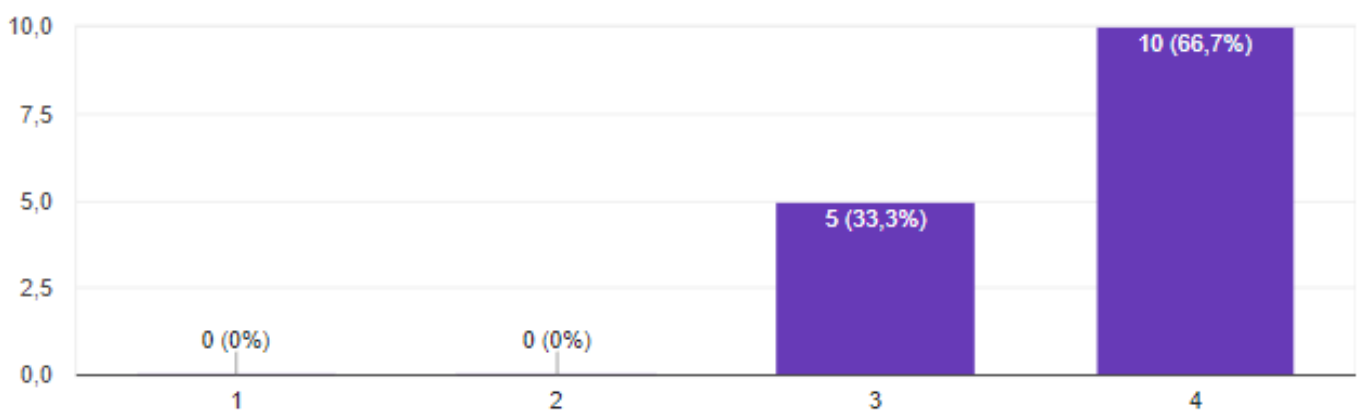
uh karya tulis ini tanpa mencantumkan da mi
indidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, f
yang wajar UIN Sutha Jambi
idu seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapu

ditape kam

Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik

 Salin

15 jawaban



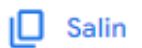
uatu masalah.

din Jambi

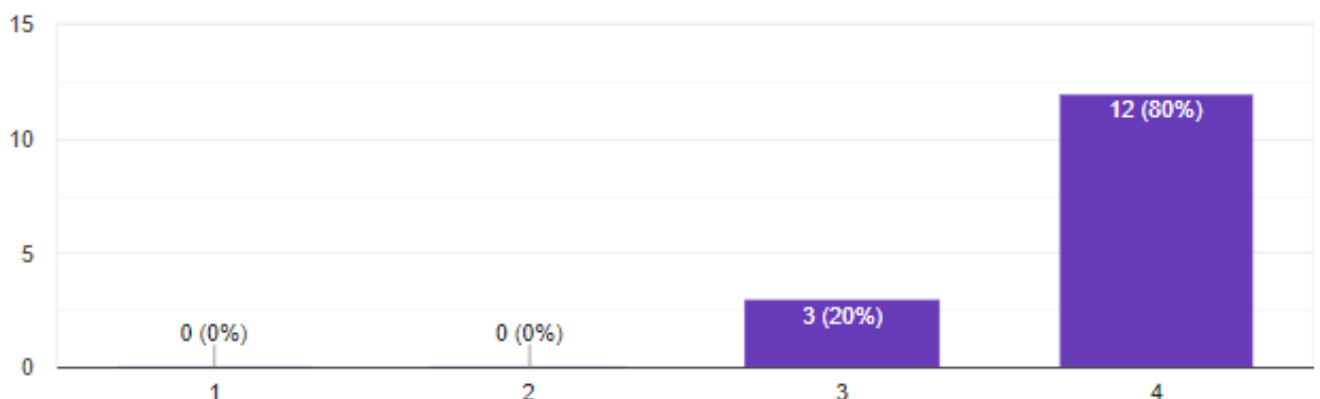
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau
a. Pengutipan hanya untuk kepent
b. Pengutipan tidak merugikan kepe
2. Dilarang memperbanyak sebagaila

Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 10 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 66,7% sedangkan 5 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 33,3%. Karena media komik ini data digunakan dengan mudah untuk mulai belajar secara bertahap dalam memahami dan melancarkan membacanya sehingga muncul minat dalam diri mereka untuk semangat membaca maka pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan



15 jawaban



Gambar 4.7 Tampilan Grafik survey Uji Coba Kelompok besar

Berdasarkan Grafik diatas pada instrument Saya Dengan Menggunakan Komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan dari Uji Coba kelompok Besar bahwa terdapat 12 orang responden lebih memilih penilaian pada angket ekspresi sangat senang dengan persentase 80% sedangkan 3 orang diantaranya memilih ekspresi senang dengan persentase 20%. Karena mereka yang menggunakan media komik ini merasa mudah untuk mulai belajar secara bertahap dalam memahami dan melancarkan membacanya sehingga muncul minat dalam diri mereka untuk semangat membaca maka pada minat kemampuan membaca ini mendapatkan persentase penilaian ekspresi sangat senang lebih tinggi dibandingkan dengan ekspresi senang.

9. Revisi Produk

Produk uji coba yang dihasilkan oleh penilaian untuk siswa memiliki kriteria yang sangat valid setelah digunakan karena lebih banyak memilih ekspresi pada angket sangat senang yang bernilai 4. Oleh karena itu, penulis tidak melakukan perubahan atau penyempurnaan pada media yang dikembangkan.

B. Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Berbasis Visual

Validasi Media Komik Berbasis Visual dilakukan oleh 3 orang ahli di bidangnya masing-masing. Ibu Muhaimina Jalal, M.Pd sebagai ahli media, Ibu Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd, sebagai ahli bahasa, dan Ibu Dona Septi Sejati, S.Pd, sebagai ahli materi. Validitas Media Komik Berbasis Visual berdasarkan penilaian ahli media memperoleh nilai 87,5% dengan kriteria “valid”, ahli bahasa mendapatkan nilai 87,5% dengan kriteria “valid”, dan Ahli Materi mendapatkan nilai 96,67 % dengan kriteria “sangat baik”.

C. Hasil Minat kemampuan membaca Siswa dengan Media Komik Berbasis Canva

1) Data Uji Coba kelompok kecil

Penulis memperoleh data mereka dengan menggunakan bahan ajar dengan tema Hidup Bersih dan Sehat. Siswa saling memeriksa selama proses pembelajaran. Tetapi, terdapat beberapa siswa yang tidak suka membaca karena teks terlalu panjang, sehingga nilai pada sub tema Hidup Bersih Dan Sehat Rendah. Selain itu, banyak siswa yang gagal menyelesaikan tugas guru, sehingga sebagian kolom penilaian belajar siswa kosong. Maka penulis mengembangkan sebuah media Komik Tematik.

Berikut ini adalah temuan survei angket data uji yang diisi oleh lima responden dalam kelompok kecil.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

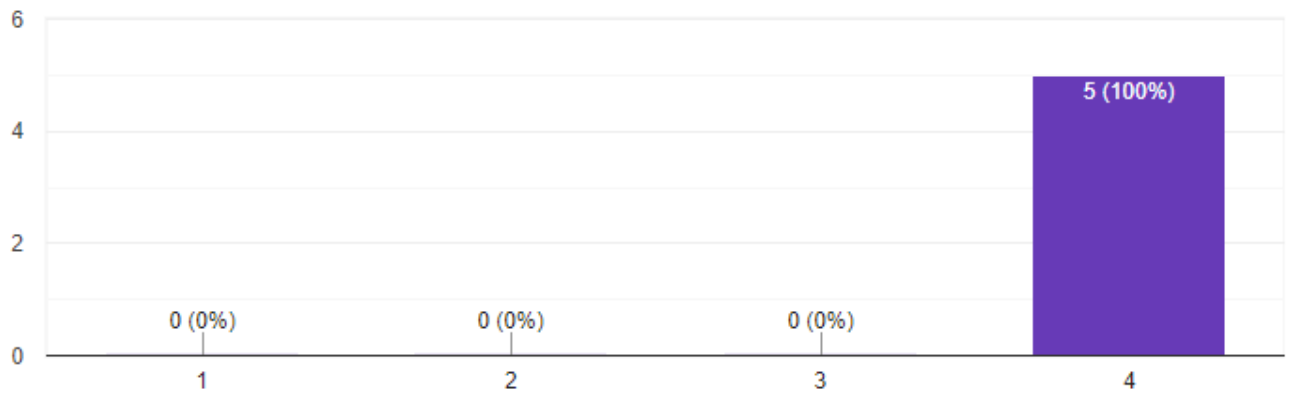
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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

Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva

[Salin](#)

5 jawaban

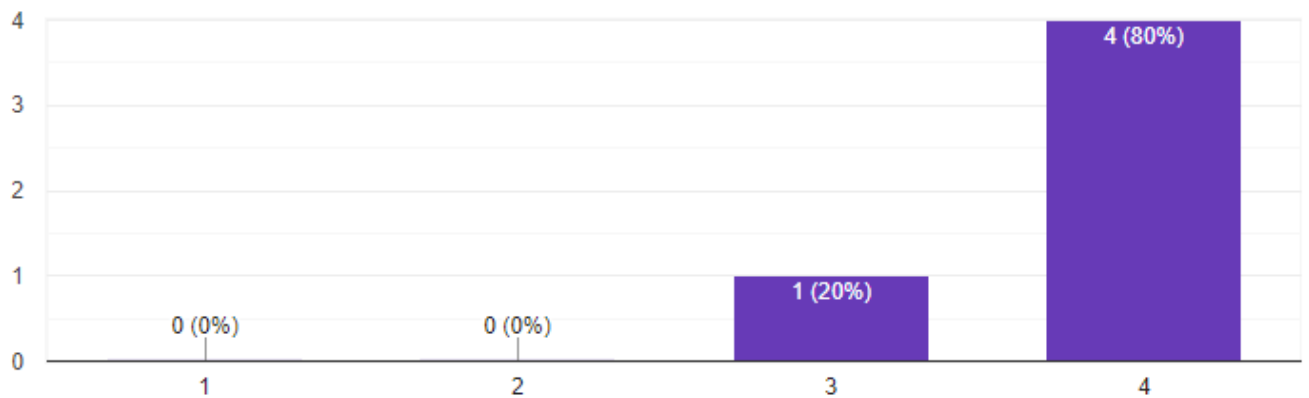


karya tulis ini tidak didikan, penelitian yang wajar UIN S seluruh karya t

Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik

[Salin](#)

5 jawaban

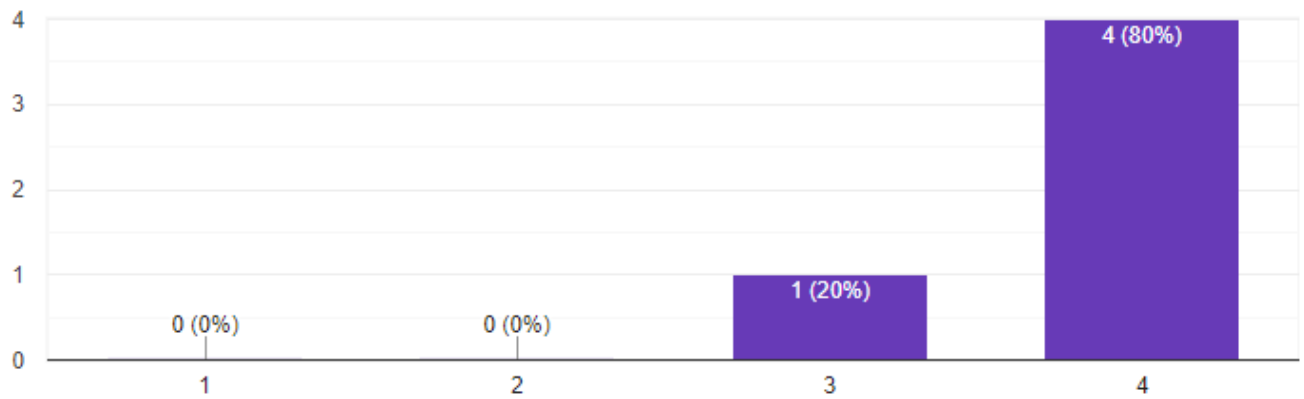


Jithan Thaha Saifuddin Jambi
 i:
 anulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 Jambi

Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik

[Salin](#)

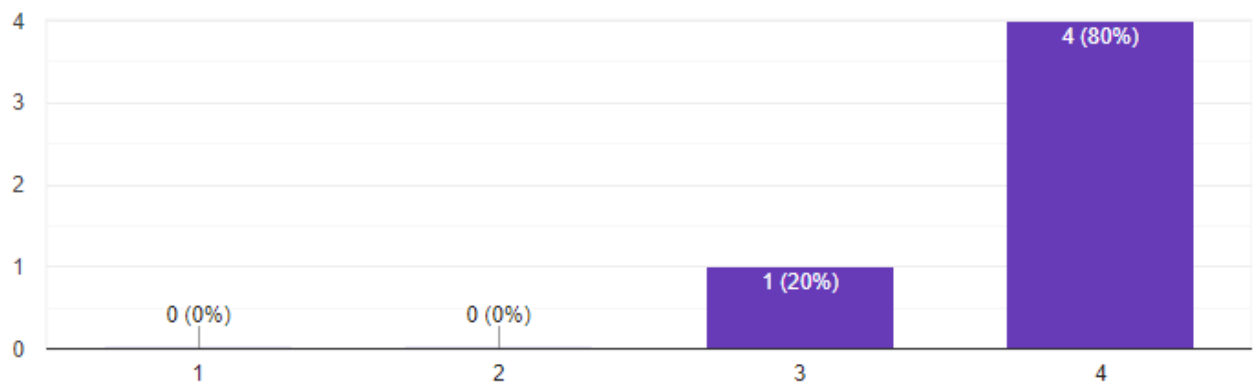
5 jawaban



Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik

[Salin](#)

5 jawaban



of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

berasil:

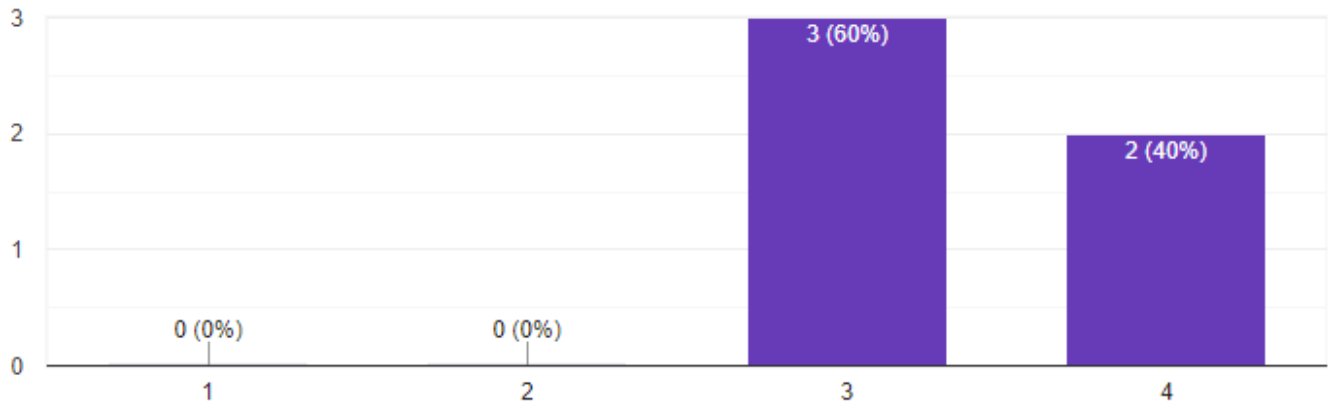
ran, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

h karya tu
ndidikan, p
yang wajar uin summa jamdi
ou seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara

[Salin](#)

5 jawaban

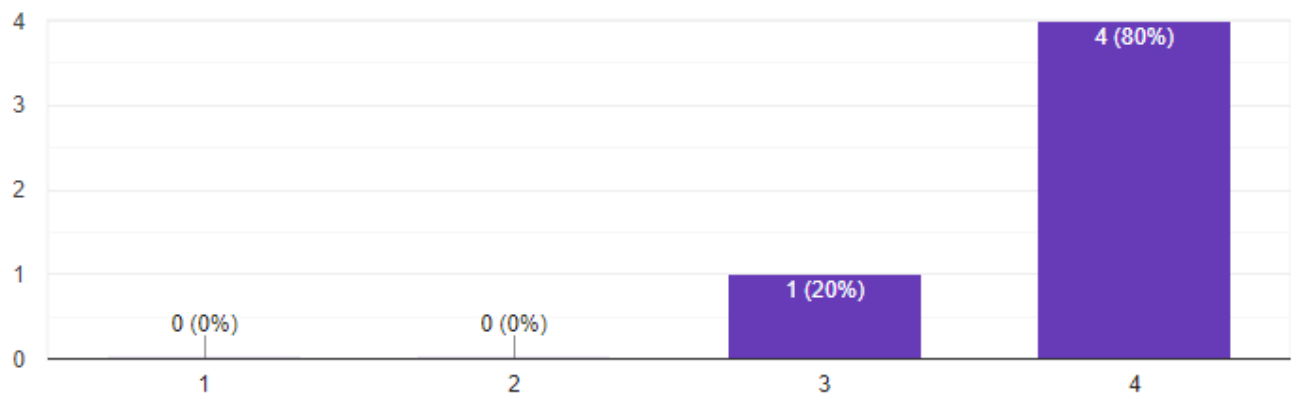


anya tulis ini te
jikan, peneliti
ng wajar UIN S
seluruh karya

Gambar dan warna dalam buku menarik

[Salin](#)

5 jawaban



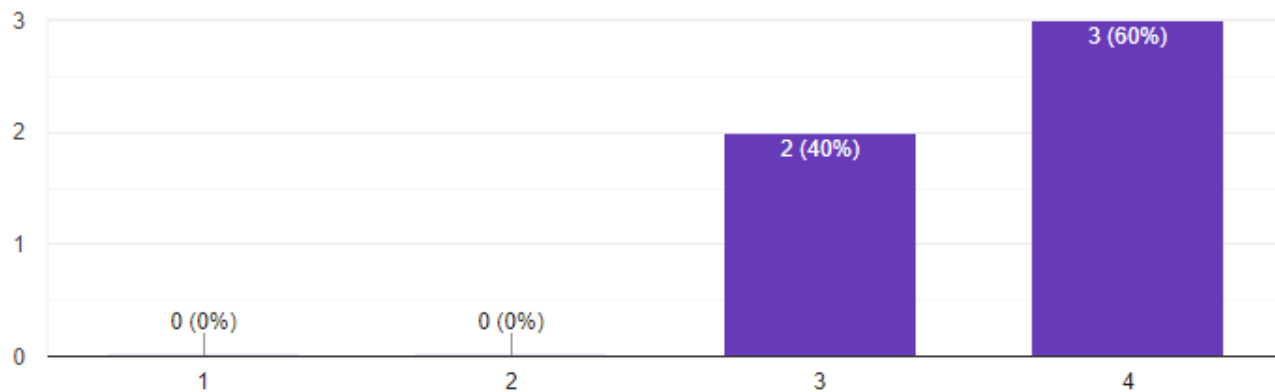
ini:
anulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Jambi

Jithan Thaha Saifuddin Jambi

Cerita dalam Komik Tematik menarik

[Salin](#)

5 jawaban



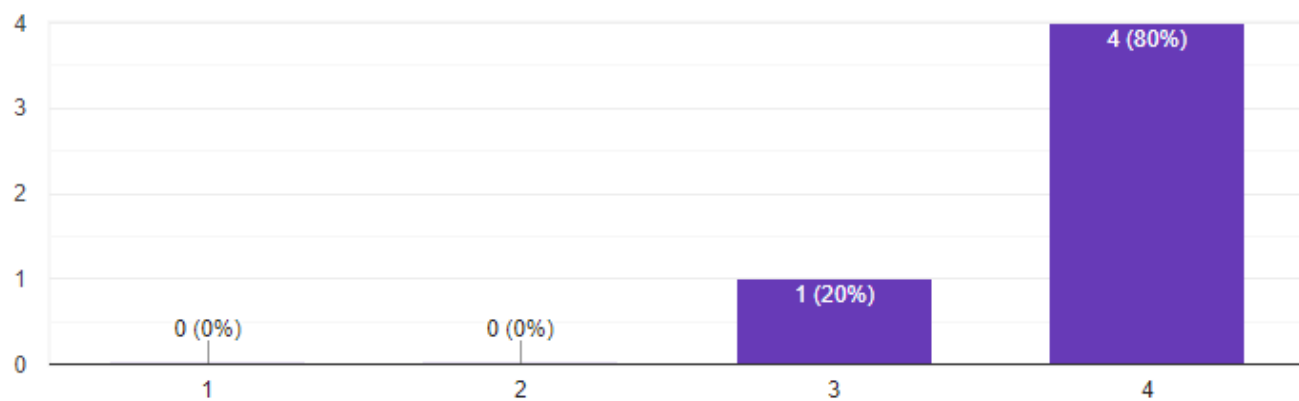
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh kar-

sih karya tulis ini
pendidikan, pen-
gajaran yang wajar U

Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik

[Salin](#)

5 jawaban



U

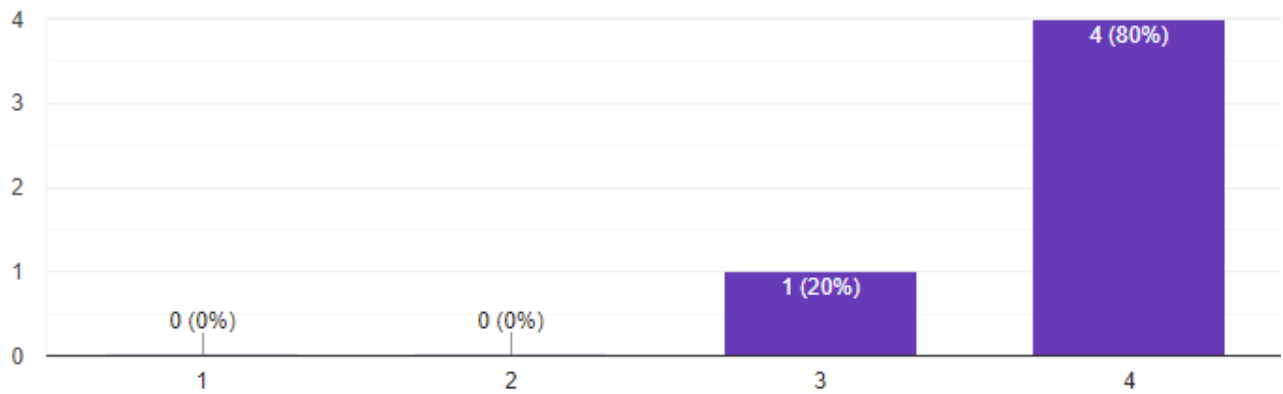
er asli:
in, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik

Salin

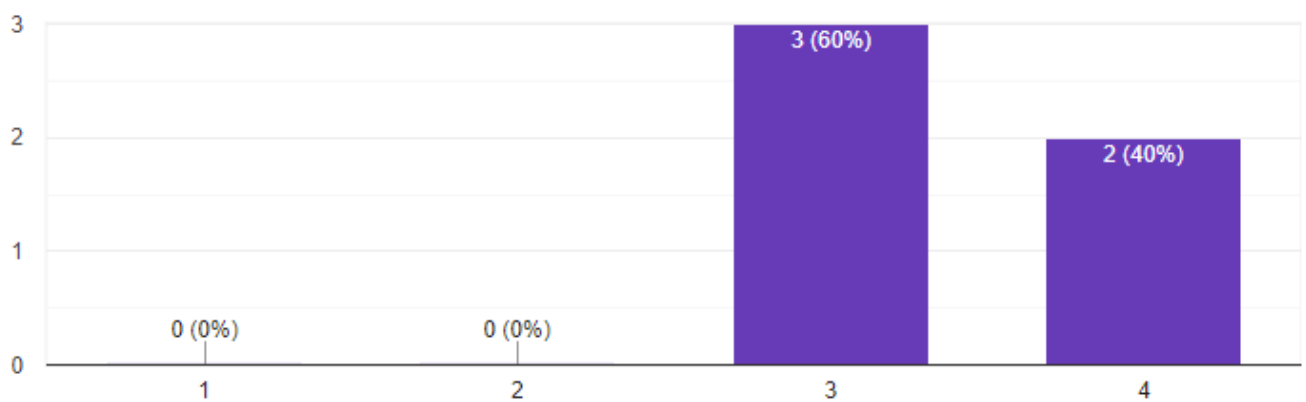
5 jawaban



Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan

Salin

5 jawaban



Dari Peneliti melakukan uji pendahuluan pada tes angket kelompok kecil siswa kelas II MI Bustanul Ulum Desa SukaDamai Tebo. Data kualitatif menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan dari suvey melalui google form. Dari 5 responden lebih banyak yang memilih kriteria angket pada ekspresi sangat senang, dan ekspresi untuk senang sehingga dapat disimpulkan siswa kelas II MIS Bustanul Ulum ini sudah dapat meningkatkan kemampuan dalam membacanya, sedangkan untuk kriteria pada ekspresi kurang senang dan tidak senang tidak terdapat pilihan maka hasil dari percobaan melalui survey yang sudah dilakukan

oleh penulis pada kelompok kecil melalui angket yang telah diisi oleh responden mendapatkan peningkatan dalam kemampuan membaca.

2) Data Uji coba kelompok besar

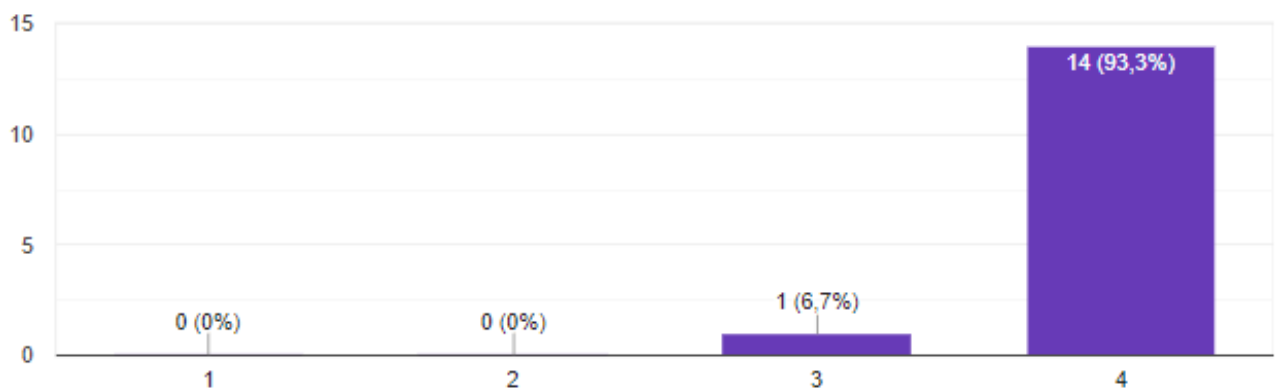
Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang telah dilakukan sebelumnya pada kelompok besar, maka kembali akan di uji cobakan pada kelompok besar seluruh siswa di kelas II MIS Bustanul ulum. Berikut adalah hasil survey dengan data angket yang telah di hitung oleh penulis menggunakan survey melalui google form.

Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis

Salin

Canva

15 jawaban



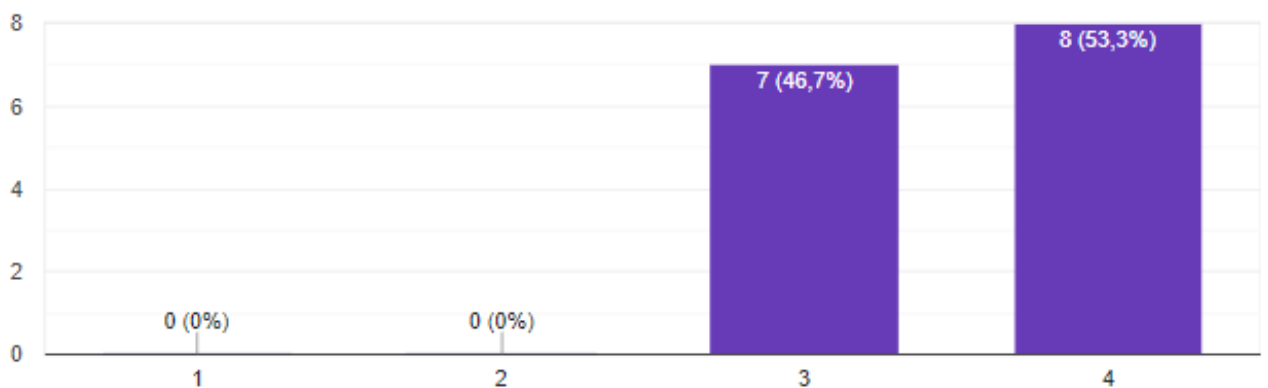
ja m

am

Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban



an suatu masalah.

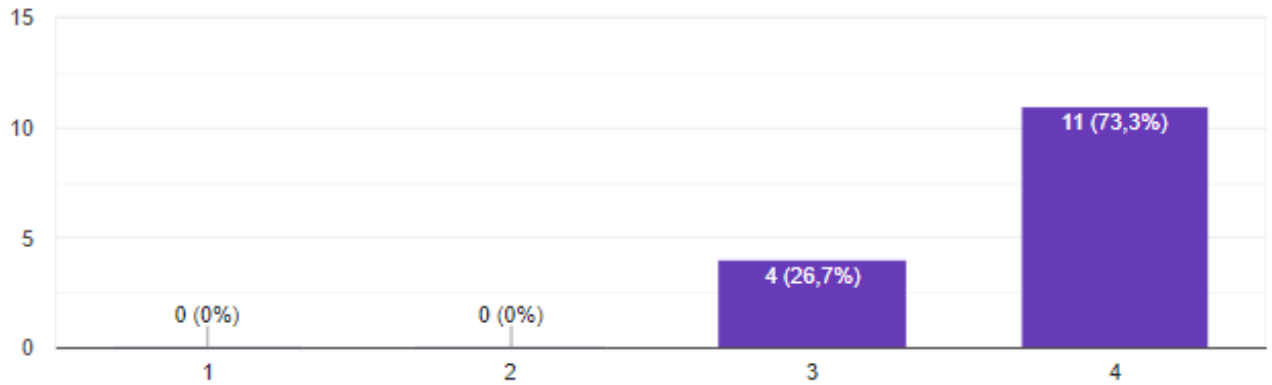
uddin Jambi

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

Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban

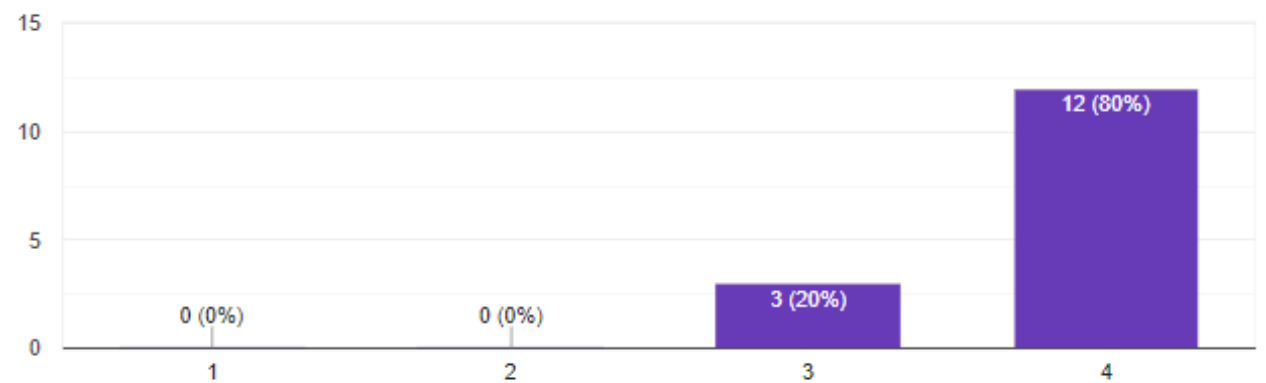


anya tulis ini tanpa
jikan, penelitian, p

Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban



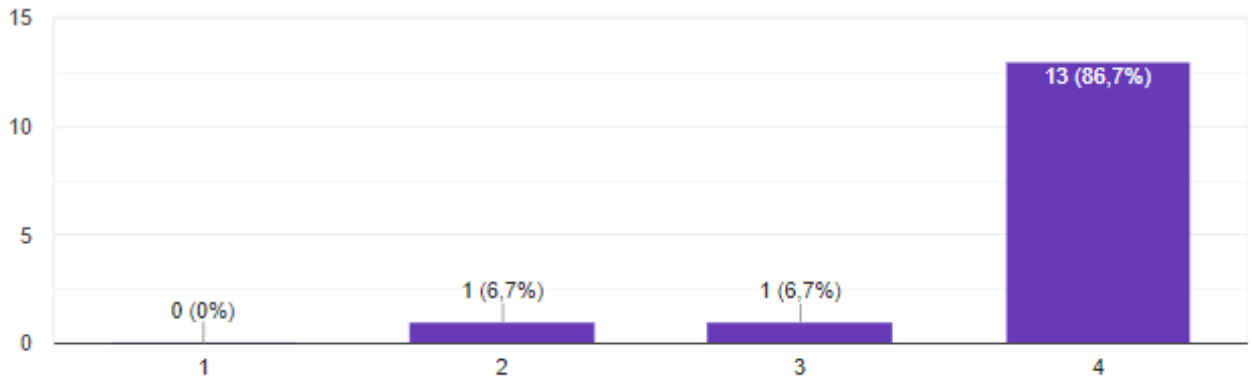
ian Thaha Saifuddin Jambi

san kritik atau tinjauan suatu masalah.

Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara

[Salin](#)

15 jawaban



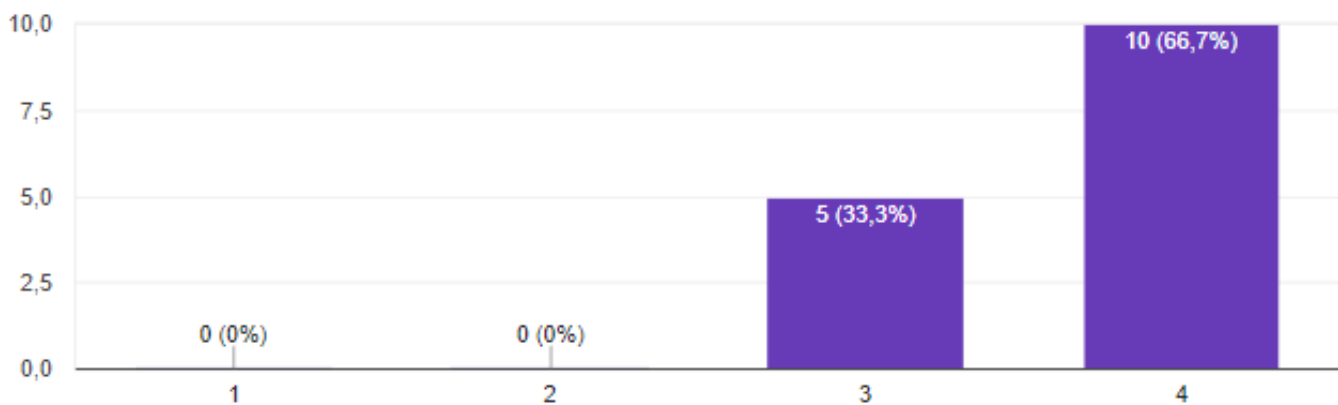
2. Dilarang membandingkan sebagai dan atau seluruh karya

ndidikan, peneliti

Gambar dan warna dalam buku menarik

[Salin](#)

15 jawaban



ha Jambi
asi:
1. penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

f Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta

1. Dilang

a. Pe

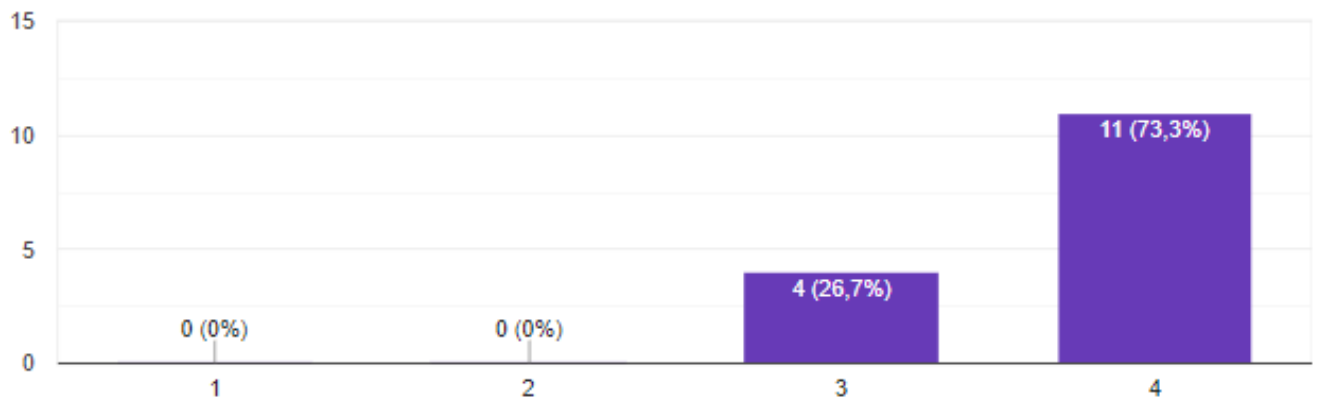
b. Pe

2. Dilang

Cerita dalam Komik Tematik menarik

Salin

15 jawaban

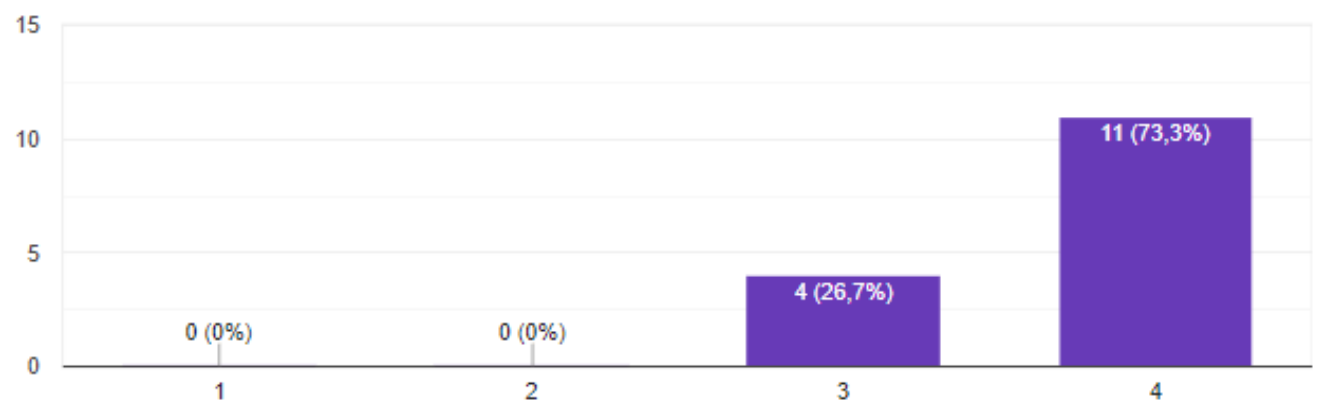


jenis ini tanpa
penelitian, p
kar UIN Sultha

Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban



nan Thaha Saifuddin Jambi

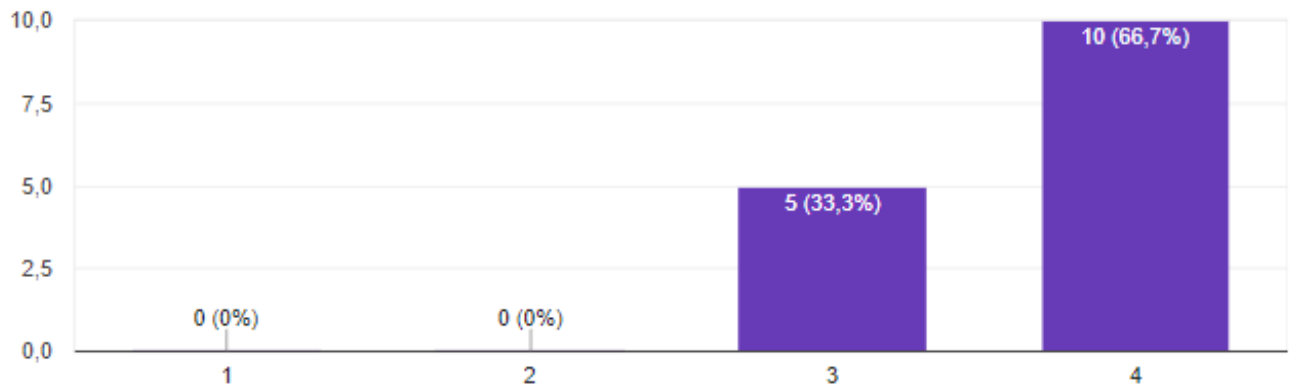
lisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

lisan

Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban

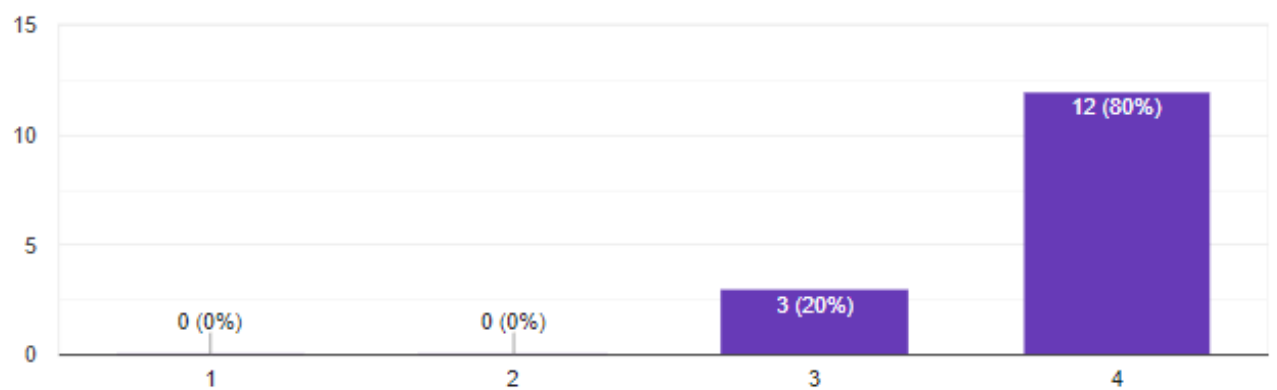


unuh karya ti
jendikan, |

Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan

Salin

15 jawaban



nber asli:

oran, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

y of Sulthan Thaha Saifuddin Jember

Dari Peneliti melakukan uji pendahuluan pada tes angket kelompok besar siswa kelas II MI Bustanul Ulum Desa SukaDamai Tebo. Data kualitatif menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan dari suvey melalui google form. Dari 15 responden lebih banyak yang memilih kriteria angket pada ekspresi sangat senang, dan ekspresi untuk senang sehingga dapat disimpulkan siswa kelas II MIS Bustanul Ulum ini sudah dapat meningkatkan kemampuan dalam membacanya,

sedangkan untuk kriteria pada ekspresi kurang senang dan tidak senang tidak terdapat pilihan maka hasil dari percobaan melalui survey yang sudah dilakukan oleh penulis pada kelompok kecil melalui angket yang telah diisi oleh responden mendapatkan peningkatan dalam kemampuan membaca.

3) Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut. Menurut peneliti, salah satu aplikasi yang direkomendasikan untuk melakukan survei adalah Google Form adalah salah satu rekomendasi perangkat lunak untuk dapat menghasilkan apakah media komik yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pada pembelajaran Tematik. Melalui Respon siswa kelas II MIS Bustanul Ulum terhadap penggunaan media komik Tematik dari hasil Setelah itu, ada kuesioner yang diberikan setelah uji coba sebagai alternative untuk mengetahui hasil dari meningkatnya kemampuan membaca siswa Dalam proses pembelajaran terjadi respon yang positif dengan manfaat yang baik bagi siswa maupun guru. Akibatnya, penggunaan media komik berbasis visual ini hendaknya dapat dioptimalkan pada materi dan tugas untuk lebih meningkatkan kemampuan membacanya.

1. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis Data

a. Media Komik

Siswa masih membutuhkan alat bantu berupa media dalam rangka belajar membaca di sekolah dasar. Hal ini didukung oleh premis bahwa seseorang dapat mempelajari suatu keterampilan jika ia termotivasi untuk mempraktikkannya. Dan hasil dalam proses ini, peneliti membuat media berupa Komik Tematik berlatar Nusa dan Rara yang berbasis Visual agar mampu menarik siswa supaya dapat meningkatkan kemampuan membacanya. Media ini berwujud Cetak.

Media Komik adalah media berbasis penelitian yang membantu siswa dalam praktek mereka membaca dengan tampilan buku yang kecil dan dapat dibawa kemana-mana. Selain itu, Media Komik Tematik ini dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak selama pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



karena desainnya yang menarik dan selaras dengan karakteristik siswa SD/MI. Hal ini mencoba untuk membuat teori-teori mengenai manfaat media pembelajaran lebih menarik untuk kegiatan belajar sehingga motivasi belajar dapat meningkat. Media ini terdiri dari Desain dengan Latar Nusa dan Rara yang menarik, dan serta gelembung interaktif yang disertai bentuk gambar materi dari tokoh dalam setiap percakapannya. Tampilannya yang hidup membuat Media Komik Tematik ini semakin menarik.

b. Validasi Produk Media Komik

Hasil validasi dari berbagai subyek validator diterjemahkan ke dalam skala persentase tergantung pada tingkat ketentuan validitas dan digunakan untuk membuat keputusan revisi Media Komik dengan menggunakan kriteria kualifikasi evaluasi sebagai berikut:

1) Analisis Data Validasi Ahli Media/Desain

Paparan hasil validasi Ibu Muhaimina Jalal, M.Pd, dosen ahli bidang media/Desain Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, diberikan hasil validasi ahli Media/Desain pada Persentase tingkat validitas diperoleh dengan menggunakan hasil validasi ahli Media/Desain Media Komik Tematik yang telah diisi oleh validasi ahli Media dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{4+4+3+3+3+4+3+4+3+4+4+3+3+4}{56} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{56} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Perlu diketahui bahwa persentase validitasnya adalah 87,5% berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas. Berdasarkan tabel konversi skala tingkat validitas, 87,5% tingkat pencapaian berada pada kualifikasi valid, menunjukkan bahwa penyajian dalam media Komik memiliki tingkat daya tarik yang cukup baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

Media komik yang telah dihasilkan layak untuk digunakan dengan penyesuaian sesuai dengan saran validator, sehingga diperoleh derajat validitas yang valid dari ahli desain.

2) Data Validasi Ahli Bahasa

Paparan hasil validasi Fiki Nurmanda Sari, M.Pd, dosen ahli bidang bahasa Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN STS Jambi, diberikan hasil validasi ahli bahasa pada Persentase tingkat validitas diperoleh dengan menggunakan hasil validasi ahli bahasa Media Komik Tematik yang telah diisi oleh validasi ahli Bahasa dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{4+4+4+3+3+3}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Perlu diketahui bahwa persentase validitasnya adalah 87,5% berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas. Berdasarkan tabel konversi skala tingkat validitas, 87,5% tingkat pencapaian berada pada kualifikasi valid, menunjukkan bahwa penyajian dalam media Komik memiliki tingkat daya tarik yang cukup baik. Media komik yang telah dihasilkan layak untuk digunakan dengan penyesuaian sesuai dengan saran validator, sehingga diperoleh derajat validitas yang valid dari ahli Bahasa.

3) Analisis Data Validasi Ahli Materi

Paparan hasil validasi Dona Septi Sejati, S.Pd Guru ahli bidang materi kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo, diberikan hasil validasi ahli bahasa pada Persentase tingkat validitas diperoleh dengan menggunakan hasil validasi ahli bahasa Media Komik Tematik yang telah diisi oleh validasi ahli Bahasa dengan menggunakan rumus di bawah ini:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{3+4+4+4+4+4+4+4}{32} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$P = 96,8 \%$$

Perlu diketahui bahwa persentase validitasnya adalah 96,8% berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas. Proporsi tingkat ketercapaian sebesar 96,8% berada pada kualifikasi valid, menurut tabel konversi skala tingkat validitas. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang disusun peneliti memungkinkan untuk digunakan dalam uji validasi/uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi untuk pengajar kelas II karena merupakan media pembelajaran yang memadai untuk siswa SD/MI. Media komik yang dihasilkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena telah mendapat tingkat validitas yang sangat valid dari ahli materi.

c. Hasil Tes Uji Coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar

Penelitian ini menjadikan subjek uji coba kelas III MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo. Kuesioner dan pertanyaan tentang media digunakan untuk mengkaji apakah media ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Aspek belajar untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca dan belajar mereka. Hal itu dikumpulkan melalui survei google form berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar secara keseluruhan.

1) Hasil survey uji coba kelompok kecil

Untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan Pembelajaran Komik, dilakukan uji coba kelompok kecil pada media Pembelajaran Komik. Percobaan dilakukan pada siswa kelas II MIS Bustanul Ulum. Uji coba dilakukan dengan bantuan komik pembelajaran yang kemudian digunakan untuk mengumpulkan data jawaban siswa melalui angket. Hasil dalam persentase berdasarkan angket siswa dan hasil tanggapan siswa di hitung

dengan Survey Menggunakan Google Form untuk hasil dari butir pertanyaan sebagai berikut.

- a. Pada angket Butir pertanyaan nomor satu Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Visual mendapatkan persentase penilaian sebanyak 5 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 100%
- b. Pada angket Butir pertanyaan nomor dua Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 4 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.
- c. Pada angket Butir pertanyaan nomor tiga Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 4 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.
- d. Pada angket Butir pertanyaan nomor empat Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 4 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.
- e. Pada angket Butir pertanyaan nomor lima Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara mendapatkan persentase penilaian sebanyak 2 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 60% dan untuk 3 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 40%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

- f. Pada angket Butir pertanyaan nomor enam Gambar dan warna dalam buku menarik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 4 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.
- g. Pada angket Butir pertanyaan nomor tujuh Cerita dalam Komik Tematik menarik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 3 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 60% dan untuk 2 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 40%.
- h. Pada angket Butir pertanyaan nomor delapan Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 4 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.
- i. Pada angket Butir pertanyaan nomor Sembilan Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 4 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.
- j. Pada angket Butir pertanyaan nomor sepuluh Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan mendapatkan persentase penilaian sebanyak 2 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 40% dan untuk 3 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 60%.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



2) Hasil uji survey coba kelompok besar

Untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan Pembelajaran Komik, dilakukan uji coba kelompok besar pada media Pembelajaran Komik. Percobaan dilakukan pada siswa kelas II MIS Bustanul Ulum. Uji coba dilakukan dengan bantuan komik pembelajaran yang kemudian digunakan untuk mengumpulkan data jawaban siswa melalui angket. Hasil dalam persentase berdasarkan angket siswa di hitung dengan Survey Menggunakan Google Form untuk hasil dari butir pertanyaan sebagai berikut.

- a. Pada angket Butir pertanyaan nomor satu Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Visual mendapatkan persentase penilaian sebanyak 14 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 93,3% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 6,9%.
- b. Pada angket Butir pertanyaan nomor dua Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 8 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 53,3% dan untuk 7 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 46,7%.
- c. Pada angket Butir pertanyaan nomor tiga Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 11 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 73,3% dan untuk 4 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 26,7%.
- d. Pada angket Butir pertanyaan nomor empat Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 12 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 3 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



- e. Pada angket Butir pertanyaan nomor lima Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara mendapatkan persentase penilaian sebanyak 13 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 86,7% sedangkan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 6,7% dan untuk 1 siswa yang memilih ekspresi kurang senang mencapai survey 6,7%.
- f. Pada angket Butir pertanyaan nomor enam Gambar dan warna dalam buku menarik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 10 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 66,7% dan untuk 5 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 33,3%.
- g. Pada angket Butir pertanyaan nomor tujuh Cerita dalam Komik Tematik menarik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 11 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 73,3% dan untuk 4 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 26,7%.
- h. Pada angket Butir pertanyaan nomor delapan Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 11 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 73,3% dan untuk 4 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 26,7%.
- i. Pada angket Butir pertanyaan nomor Sembilan Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik mendapatkan persentase penilaian sebanyak 14 siswa yang telah memilih salah satu dari 10 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 66,7% dan untuk 5 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 33,3%.
- j. Pada angket Butir pertanyaan nomor sepuluh Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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



membosankan mendapatkan persentase penilaian sebanyak 12 siswa yang telah memilih salah satu dari 4 ekspresi penilaian yaitu ekspresi sangat senang dengan hasil survey mencapai 80% dan untuk 3 siswa yang memilih ekspresi senang mencapai survey 20%.

Dari kedua data uji coba hasil survey diatas yang dilakukan pada peneliti menggunakan google form maka penulis menyimpulkan untuk hasil peningkatan kemampuan membaca pada media komik berbasis canva ini mendapatkan hasil yang sangat layak untuk di kembangkan karena persentase penilaian berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa mendapatkan survey pemilihan kriteria ekspresi sangat senang yang lebih banyak dibandingkan kriteria lainnya sehingga media ini layak untuk dikembangkan terutama pada kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo.

Saat melakukan penelitian, penulis dihadapkan pada sejumlah keadaan yang mendukung dan menghambat. Berikut ini adalah beberapa elemen tersebut:

1) Faktor Pendukung

- a) Ketersediaan penulis untuk memberikan karya akhir.
- b) Pihak sekolah memberikan kesempatan dan motivasi kepada penulis untuk belajar disana.

2) Faktor penghambat

Kekurangan atau kesalahan penulis, serta batasan dalam menciptakan dan menyampaikan sesuatu yang ada.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media Komik Berbasis Canva Tema 4 SubTema 3 Hidup Bersih dan Sehat pembelajaran 6 pada siswa kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDami, Tebo ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Media Komik Berbasis Visual pada tema Hidup Bersih Dan Sehat yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapandari model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan tetapi dari peneliti menggunakan 9 tahapan saja. Peneliti mengembangkan sebuah produk tertentu dalam bidang pendidikan dan social melalui metode yang digunakan yaitu metode R&D. Media produk yang telah dihasilkan yaitu media lomik tematik yaitu merupakan media pembelajaran berbentuk buku di dalamnya menyajikan Cerita berbentuk percakapan Nusa dan Rara yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.
2. Hasil uji coba pengembangan media Komik ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari para validator serta penilaian guru kelas III dan siswa kelas III Sekolah MIS Bustanul Ulum, Desa. SuaDami, Tebo sebagai pengguna Media Komik.
 - a. Penilaian dari ahli Desain Media memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 87,5%.
 - b. Penilaian dari ahli Bahasa memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 87,5%.
 - c. Penilaian dari ahli Materi memperoleh persentase kevalidan kelayakan mencapai 96,7%.
3. Hasil analisis dan menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil dan uji coba klompok besar melalui angket terhadap responden hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan google form disimpulkan bahwa dari dua hasil penilaian peningkatan kemampuan membaca pada media komik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

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

berbasis canva ini sangat layak untuk di kembangkan karena persentase penilaian berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa mendapatkan survey pemilihan kriteria ekspresi sangat senang sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat dinyatakan valid dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa. SukaDamai, Tebo.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan saran pengembangan lanjutan, secara rinci berikut penjelasan terkait dengan saran-saran :

1. Saran Pemanfaatan Berdasarkan catatan saat uji coba produk hasil pengembangan yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk mengoptimalkan pemanfaatan *Media Komik* ini. Saran tersebut antara lain :
 - a. Dalam pengembangan media hendaknya yang perlu diperhatikan adalah tahapan dalam mengembangkan media.
 - b. Media Komik Berbasis Visual disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III MI/SD, sehingga diharapkan dapat menggunakannya secara mandiri.
2. Saran untuk pengembangan lanjutan Berdasarkan catatan uji coba produk hasil pengembangan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran untuk mengoptimalkan pemanfaatan Media Komik Berbasis Visual ini. Saran tersebut yaitu Media ini hanya memuat satu sub tema dan satu pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ditambah dengan tema pembelajaran lain yang lebih menarik. Keterbatasan dalam memilih sub tema dan pembelajarannya yang penulis sajikan pada Media Komik Berbasis Visual. Penulis sangat berharap bagi peneliti selanjutnya agar dapat menambah referensi pada media yang dikembangkan seperti menambahkan atau mengembangkan dalam bentuk tema atau sub tema lainnya

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



DAFTAR PUSTAKA

Batubara, H. H., Islam, U., Mab, K., Adhyaksa, J., & Banjarmasin, N. (n.d.). *PENGUNAAN GOOGLE FORM DI PRODI PGMI UNISKA MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI*. 8(2).

ERLINA, E., Shalahudin, S., & Sari, S. Y. (2020). *Upaya Guru Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Hidayah Nurul. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. 5, 291–295.

Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>

M. Miftah. (2013). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(9), 1689–1699.

Maiti, & Bidinger. (1981). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema 9 Makanan Sehat dan Bergizi Kelas IV SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Mardliyah, S. (2009). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (VCD) dan Media Audio Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar Bahasa Arab Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa. Vcd*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J E M B E R

Media, P., Berbentuk, P., Berbasis, A., Affter, A., Untuk, E., Hasil, M., Siswa, B., Al-hidayah, M. I., Bakung, T., & Saputri, W. H. (2021). *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Universitas Islam Negeri*.

Ningtiyas, L. W., Siregar, N., & Shalahudin, S. (2020). *Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi).

Palencia, J. (1967). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–48.

Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Shalahudin, S. (2021). *Manajemen Peserta Didik*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi

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

LAMPIRAN 1

Angket Validasi Materi



Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Berbasis canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo

Sasaran Program : Siswa Kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo

Tema : Tematik TEMA 4 Sub Tema 3 Pembelajaran 6

Penelitian : Miatun Karimah

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi saya terhadap kelayakan produk media *Komik Tematik* menggunakan berbasis Canva untuk di uji coba di kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo
2. Pendapat, saran penelitian, dan kritik yang membangun dari bapa/ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Membaca Anak sekaligus materi pada media
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar validasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang di sediakan .

Keterangan :

4 = Sangat baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

4. Komentar Bapak/ibuk dimohon untuk ditulis dalam kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi media komik tematik dengan pembelajaran Tematik Tema 4 SubTema 3 (Matematika dan PKn)		✓		
2.	Media Komik Tematik sesuai dengan KI dan KD	✓			
3.	Penyampaian cerita pembelajaran media Komik Tematik ini mudah dipahami	✓			
4.	Media Komik Tematik ini sesuai dengan pengembangan kognitif siswa kelas II MI	✓			
5.	Tampilan media yang menarik	✓			
6.	Bahasa dalam isi cerita mudah dipahami	✓			
7.	Kemampuan dalam Membaca dan memahami sesuai dengan materi	✓			
8.	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	✓			

B. Kebenaran Materi

Petunjuk

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan di kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Jenis Perbaikan (b)
1	Halaman	Perbaiki halaman Mediannya Sudah bagus

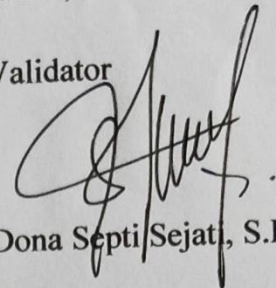
C. Komentari

A. Kesimpulan

7. Lingkari salah satu pada nomor sesuai dengan kesimpulan
8. Layak di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran
9. Tidak layak untuk dicoba

Jambi, Januari 2022

Validator



Dona Septi Sejati, S.Pd

LAMPIRAN 2

Angket Validasi Bahasa



Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Berbasis canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo

Sasaran Program : Siswa Kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo

Tema : Tematik TEMA 4 Sub Tema 3 Pembelajaran 6

Penelitian : Miatun Karimah

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli Bahasa saya terhadap kelayakan produk media *Komik Tematik* berbasis Canva untuk di uji coba di kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo
2. Pendapat, saran penelitian, dan kritik yang membangun dari bapa/ibu sebagai ahli Bahasa akan sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Anak sekaligus materi pada media
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar validasi inidengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan .

Keterangan :

4 = Sangatbaik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

4. Komentar Bapak/ibuk di mohon untuk ditulis dalam kolom yang telah di sediakan.

A. Penilaian Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		4	3	2	1
1	Bahasa yang dipahami	✓			
2	Bahasa dalam media Komik Tematik baik, benar dan efektif	✓			
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	✓			
4	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓		
5	Keterbacaan teks		✓		
6	Kesesuaian metode		✓		

B. Kebenaran Materi

Petunjuk

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan dikesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Jenis Perbaikan (b)
		Penempatan tanda baca dan pada huruf kapital.


C. Komentar

D. Kesimpulan

4. Lingkari salah satu pada nomor sesuai dengan kesimpulan
5. Layak di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran
6. Tidak layak untuk dicoba

Jambi, Januari 2022

Validator



Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd

LAMPIRAN 3

Angket Validasi Desain/Media



Lembar Validasi Ahli Desain

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Berbasis canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Pada Pembelajaran Tematik kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo

Sasaran Program : Siswa Kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo

Tema : Tematik TEMA 4 Sub Tema 3 Pembelajaran 6

Penelitian : Miatun Karimah

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli Desain saya terhadap kelayakan produk media *Komik Tematik* Yang Berbasis Canva untuk di uji coba di kelas II MIS Bustanul Ulum, Desa Suka Damai, Tebo
2. Pendapat, saran penelitian, dan kritik yang membangun dari bapa/ibu sebagai ahli Desain akan sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Anak sekaligus materi pada media
3. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar validasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang di sediakan .

Keterangan :

4 = Sangat baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

4. Komentar Bapak/ibuk dimohon untuk ditulis dalam kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Oleh Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media pembelajaran Komik Tematik menarik	✓			
2	Desain warna pada media pembelajaran Komik Tematik menarik	✓			
3	Desain gambar pada media pembelajaran Komik Tematik sudah sesuai dengan usai pengembangan siswa kelas II SD/MI		✓		
4	Tema pada media pembelajaran media Komik Tematik sesuai dengan isi cerita		✓		
5	Media pembelajaran Komik Tematik mudah di aplikasikan		✓		
6	Format penulisan media pembelajaran media Komik Tematik	✓			
7	Keserasian desain dengan format penulisan		✓		
8	Ketepatan tanda baca yang digunakan	✓			
9	Ketepatan ukuran font		✓		
10	Ketepatan jenis font	✓			
11	Kesesuaian warna font yang digunakan	✓			
12	Kesesuaian desain dengan tulisan		✓		
13	Kesesuaian spasi yang digunakan		✓		
14	Bahasa yang digunakan dalam sajian cerita Mudah dipahami	✓			

B. Kebenaran Materi

Petunjuk

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan di kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Jenis Perbaikan (b)
1.		Jarak spasi pada tulisannya disesuaikan agar lebih jelas

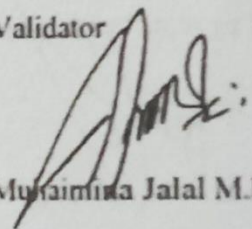
A. Komentar

B. Kesimpulan

1. Lingkari salah satu pada nomor sesuai dengan kesimpulan
2. Layak di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk dicoba

Jambi, Januari 2022

Validator



Muhammad Jalal M.Pd

LAMPIRAN 4

Uji Coba Kelompok Kecil

(Small Group Try-out)







**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : mesya Fitri Ardana SANTI
Kelas : 2
Sekolah : MI MUSTA'ULUM





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik		✓		
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓	✓	✓	
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓	✓		
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	✓	✓		
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	✓			
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	✓			
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik		✓	✓	
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan		✓		





**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : Azzahra Khoirunnisa
Kelas : IJB
Sekolah : MI BCS TANULULUM





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	✓			
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓	✓		
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	✓			
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik		✓		
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	✓			
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓			

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : NAUFAL





Kelas :

Sekolah :





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	✓			
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik		✓		
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓	✓		
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓			
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik		✓		
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	✓			
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik		✓		
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan		✓		

LAMPIRAN 5

Uji Coba Kelompok Besar

(Field Try-out)



**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : ALFIAN





Kelas : 2B

Sekolah : Mj





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik		✓		
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓			
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	✓			
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	✓			
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	✓			
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓			

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : KANZA




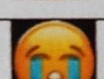
Kelas : 2B

Sekolah : mi





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	✓			
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik		✓		
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓			
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	✓			
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	✓	✓		
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik		✓		
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓			





**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : kiki
Kelas : 2
Sekolah : mi





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik		✓		
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓	✓		
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓			
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik		✓		
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	✓			
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	✓	✓		
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan		✓		





**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : Nabila
Kelas : 2B
Sekolah : Mibustabul ulum





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	✓			
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik		✓		
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓			
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	✓			
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik		✓		
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	✓			
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓			





**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK TEMATIK OLEH SISWA**

Nama : *servi rama dani*
Kelas : *2B*
Sekolah : *mi*





A. Petunjuk Pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Komik Tematik yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom ekspresi dengan jawaban sesuai penilaian yang adik anggap paling tepat

Keterangan :

EKSPRESI	KETERAGAN
	Sangat Senang
	Senang
	Kurang senang
	Tidak Senang

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket siswa

No	Butir soal	Ekspresi			
					
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	✓			
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	✓			
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	✓			
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	✓			
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	✓			
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	✓			
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik		✓		
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	✓			
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓			

LAMPIRAN 6

Hasil Survey google form

Angket uji coba kelompok kecil



Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nilai	Skor					Validitas
		n1	n2	n3	n4	n5	
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	4	4	4	4	4	100% (Tidak perlu revisi)
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	3	4	4	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	4	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	4	3	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	3	3	4	4	3	85% (Sangat valid, tidak perlu revisi)
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	4	4	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	4	3	4	4	3	90% (Tidak perlu revisi)
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	4	4	4	3	4	95% (Tidak perlu revisi)
9.	Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	3	4	4	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
10.	Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	3	3	4	3	4	85% (Sangat valid, tidak perlu revisi)
Jumlah		186					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

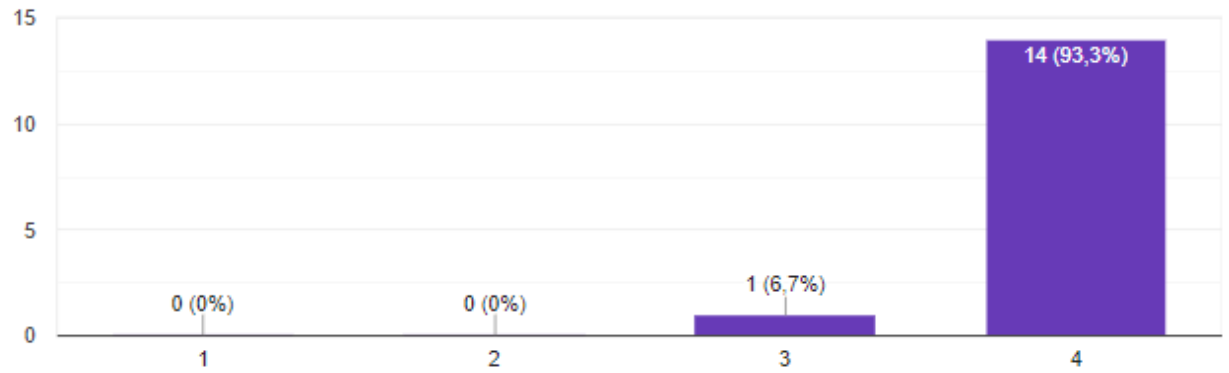
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis

[Salin](#)

Canva

15 jawaban

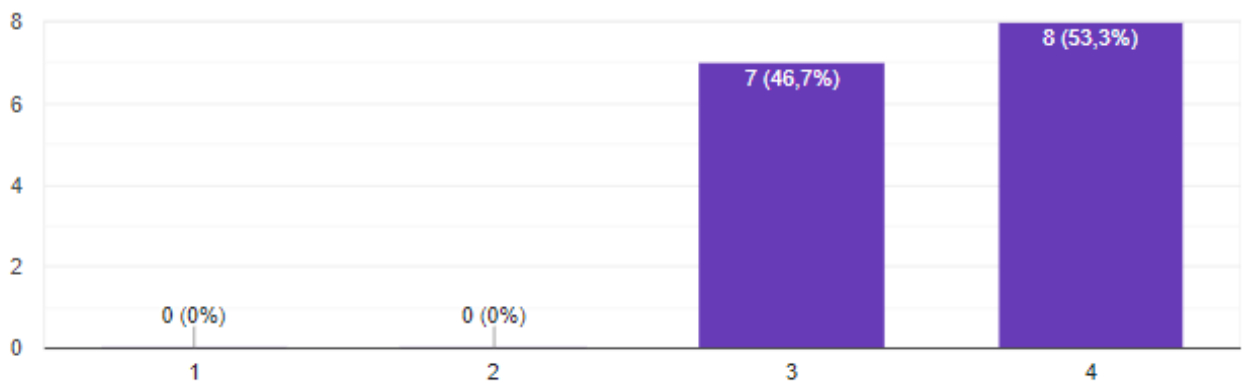


unuh karya tulis ii

Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik

[Salin](#)

15 jawaban



of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

iber asli:

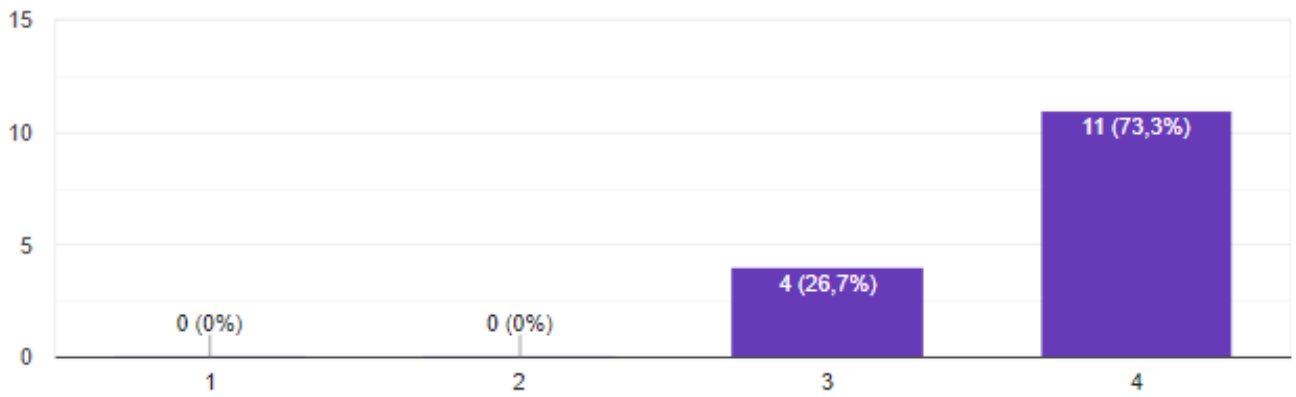
oran, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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

Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik

 Salin

15 jawaban

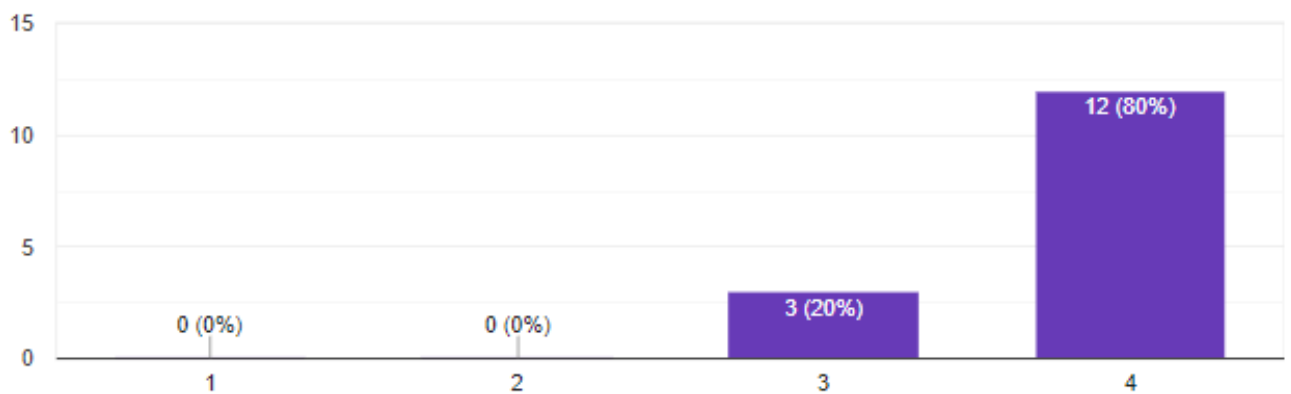


uh karya tulis
ndidikan, pe
n yang wajar
tau seluruh ke

Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik

 Salin

15 jawaban

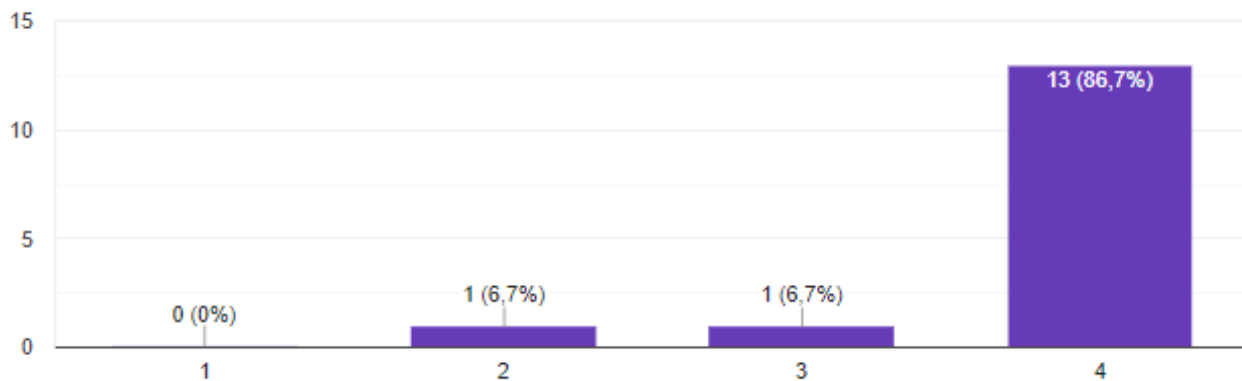


if Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi
ir asli:
n, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
tha Jambi

[Salin](#)

Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara

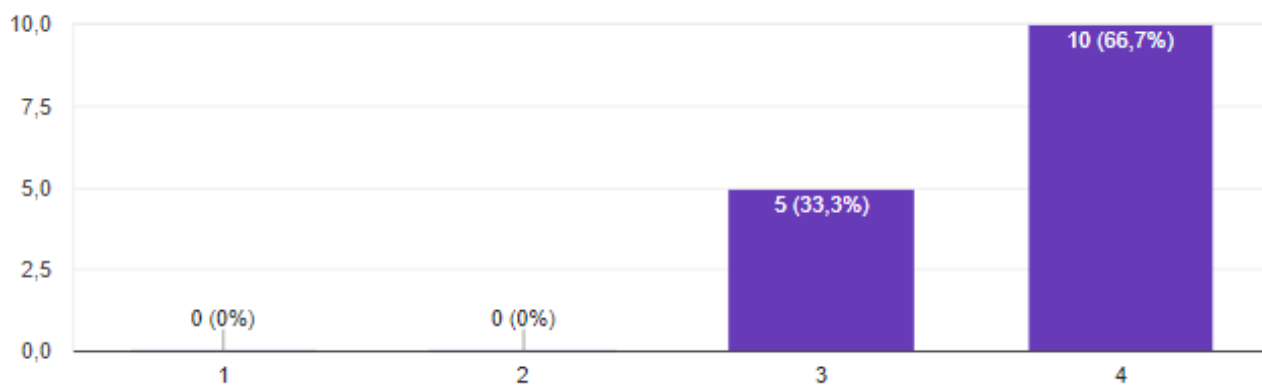
15 jawaban



[Salin](#)

Gambar dan warna dalam buku menarik

15 jawaban



/ of Suthhan Thaha Saifuddin Jambi

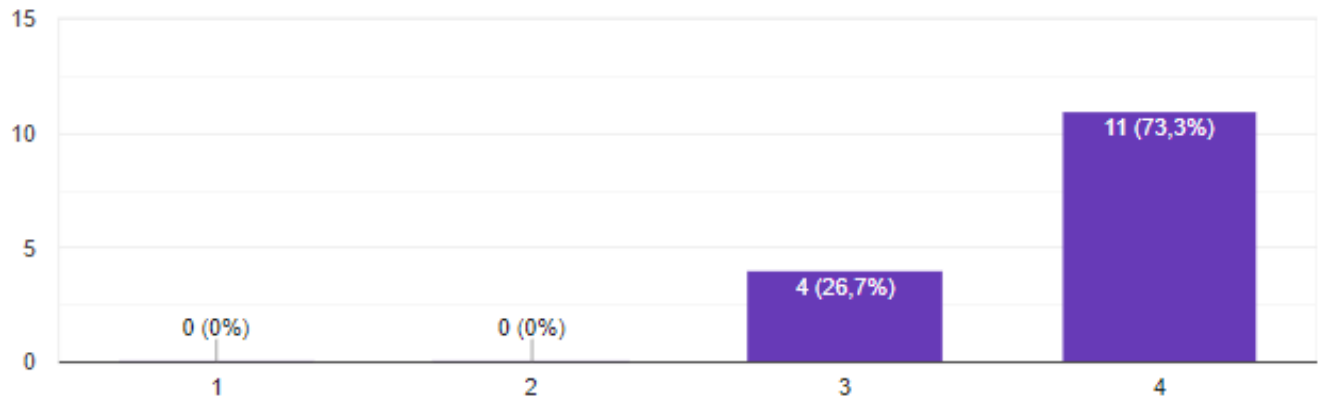
berasil:
oran, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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

Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik

[Salin](#)

15 jawaban

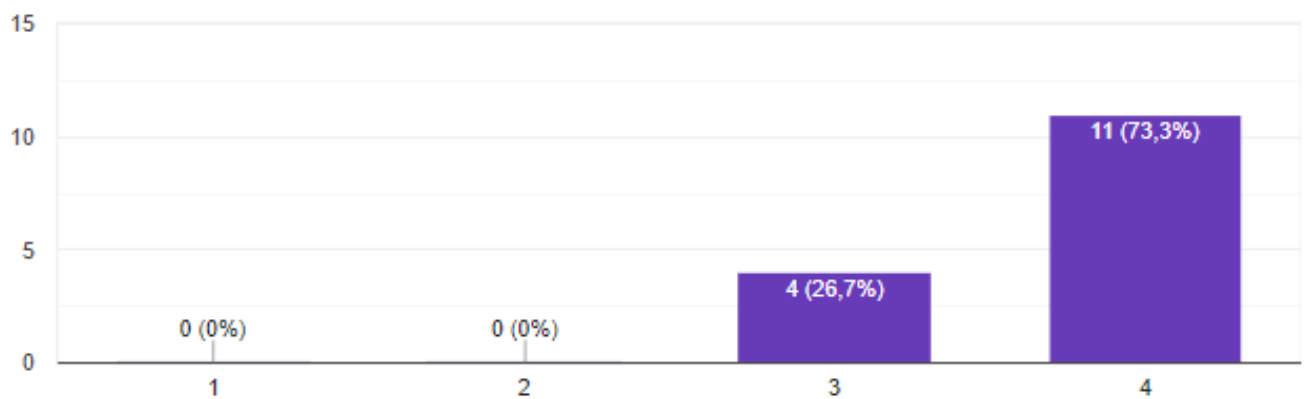


uh karya tulis ir
indidikan, perni
n yang wajar U
tau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthha Jambi

Cerita dalam Komik Tematik menarik

[Salin](#)

15 jawaban



er asli:
an, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

LAMPIRAN 7

Hasil Survey google form

Angket uji coba lapangan



Table 4.11 Hasil Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Nilai	Skor														Validitas
		n 1	n 2	n 3	n 4	n 5	n 6	n 7	n 8	n 9	n 10	n 11	n 12	n 13	n 14	
1.	Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis Canva	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98,2% (Tidak perlu revisi)
2.	Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	87,5% (sangat valid, tidak revisi)
3.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	95% (Tidak perlu revisi)
4.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	87,5% (sangat valid, tidak revisi)
5.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	95% (Tidak perlu revisi)
6.	Gambar dan warna dalam buku menarik	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	93% (Tidak perlu revisi)
7.	Cerita dalam Komik Tematik menarik	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	93% (Tidak perlu revisi)
8.	Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	93% (Tidak perlu revisi)

9. Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	93% (Tidak perlu revisi)
10. Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	95% (Tidak perlu revisi)
Jumlah	524															

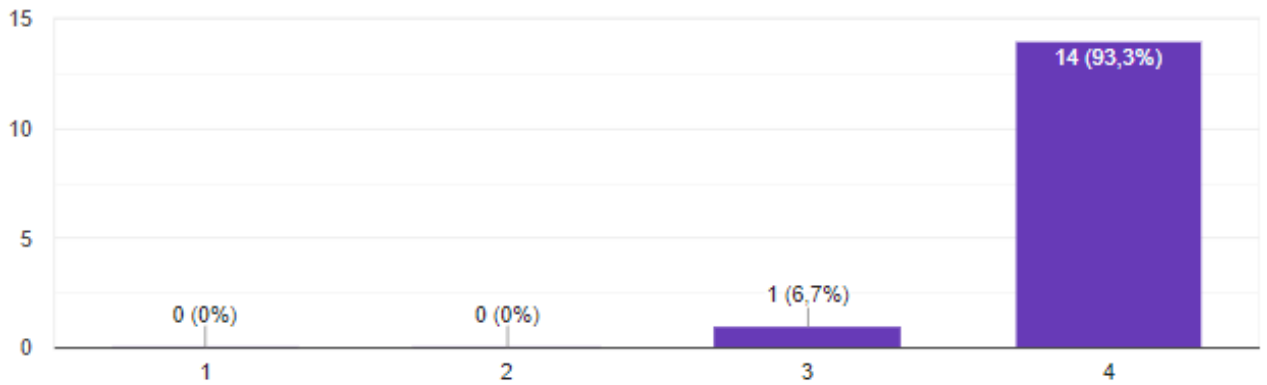
Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan umum yang diperbolehkan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

Saya senang saat belajar membaca menggunakan Media Komik Tematik Berbasis

Salin

Canva

15 jawaban

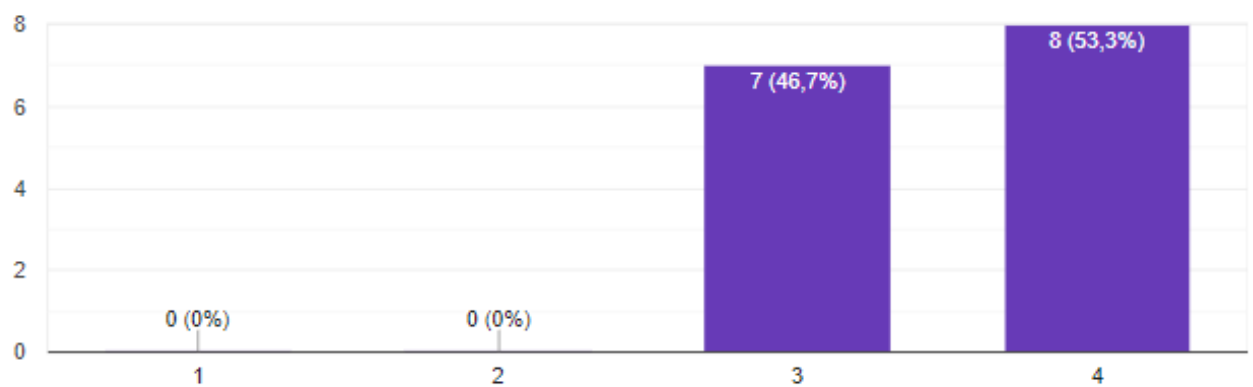


uh karya tulis ini tamp
indidikan, penelitian,
yang wajar UIN Sutha Jambi

Saya merasa mudah menggunakan Media Komik Tematik

Salin

15 jawaban



uthan Thaha Saifuddin Jambi

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

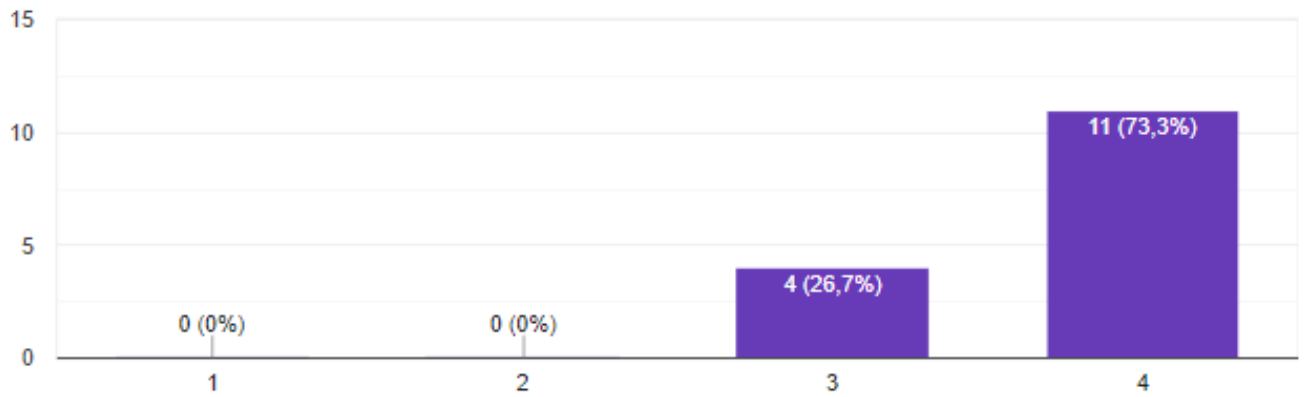
ll: enulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak, mengutip, atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi

Saya tertarik belajar menggunakan Media Komik Tematik

 Salin

15 jawaban

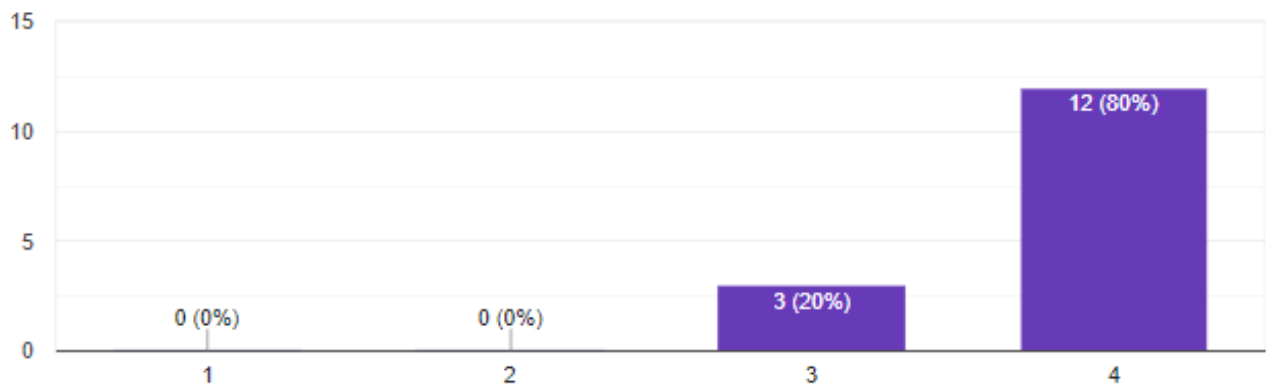


karya tulis ini tidak dapat dipertanggungjawabkan, peneliti tidak bertanggung jawab UIN

Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan Media Komik Tematik

 Salin

15 jawaban



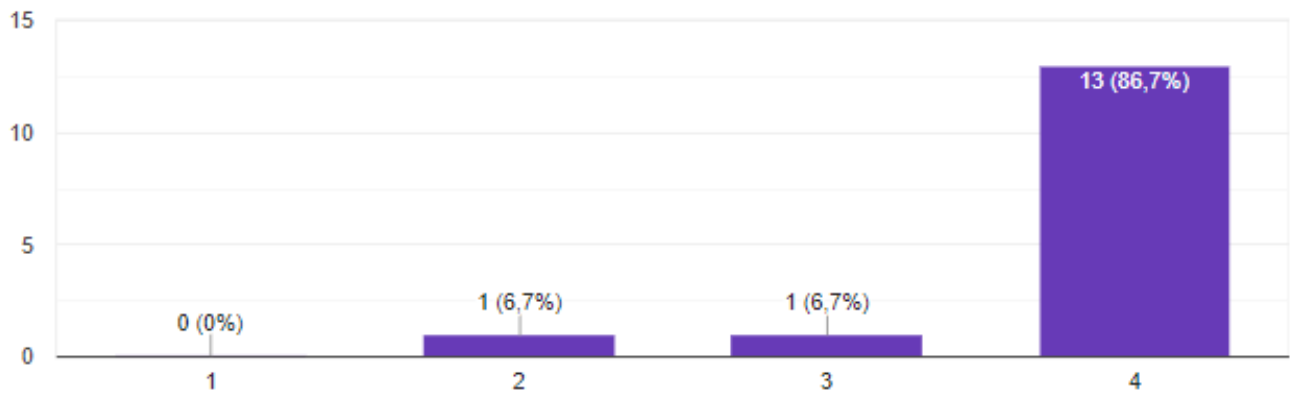
Uthhan Thaha Saifuddin Jambi

Il: enuisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

Saya lebih mudah memahami pembelajaran melalui Media Komik Tematik Nusa dan Rara

 Salin

15 jawaban

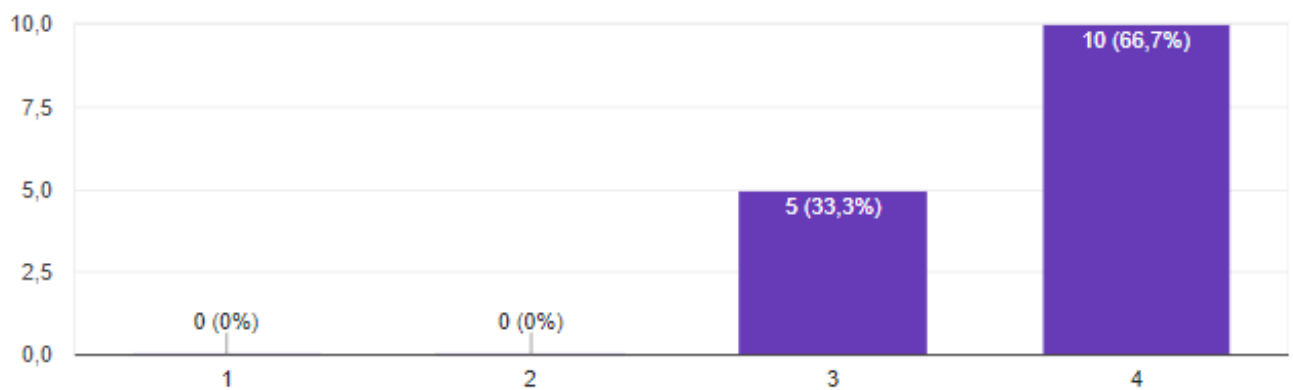


h karya tulis ini tanpa me
didikan, penelitian, penul
yang wajar UIN Sutha Jambi

Gambar dan warna dalam buku menarik

 Salin

15 jawaban

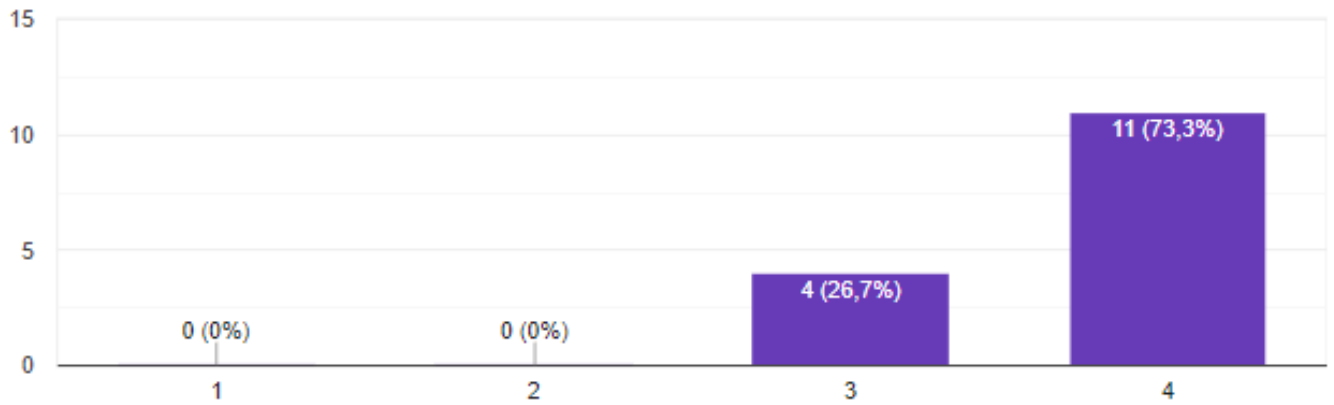


ran Thaha Saifuddin Jambi
tisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

Cerita dalam Komik Tematik menarik

[Salin](#)

15 jawaban

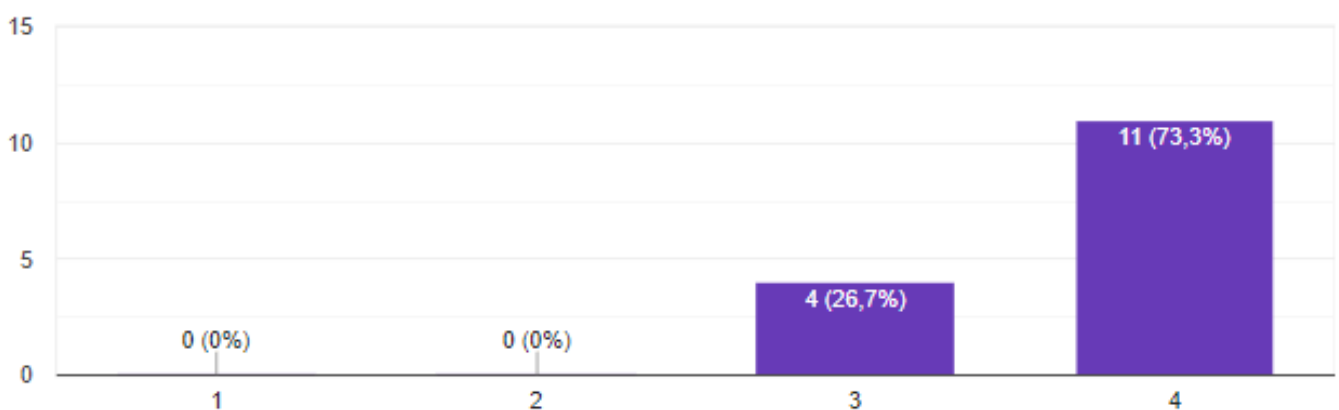


aruh karya tulis ini tanpa menc
endikikan, penelitian, penulis
in yang wajar UIN Sutha Jamt
itau seluruh karya tulis ini dala

Saya bisa belajar membaca dimana saja dengan Media Komik Tematik

[Salin](#)

15 jawaban



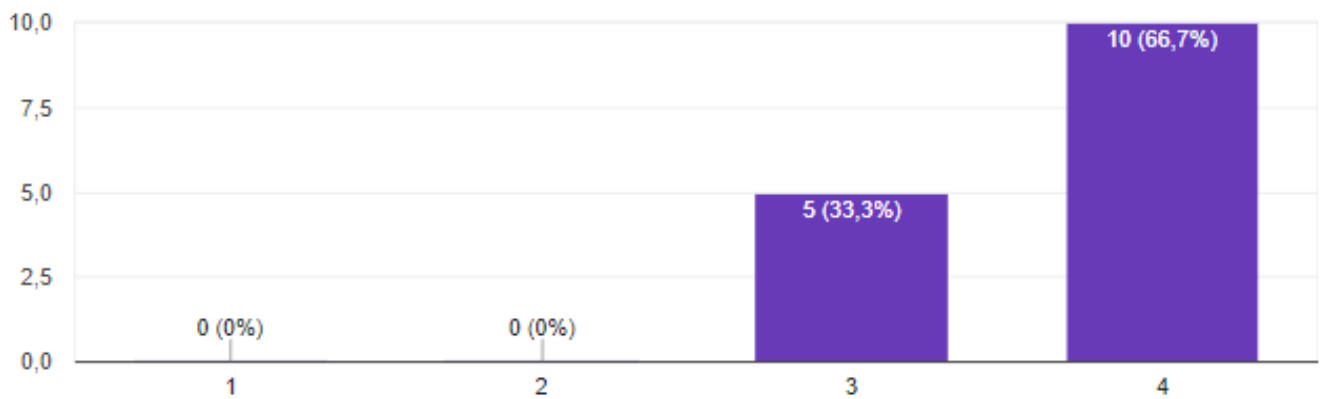
tik atau tinjauan suatu masalah.

haha Saifuddin Jambi

Saya merasa mudah dalam belajar membaca dengan Media Komik Tematik

[Salin](#)

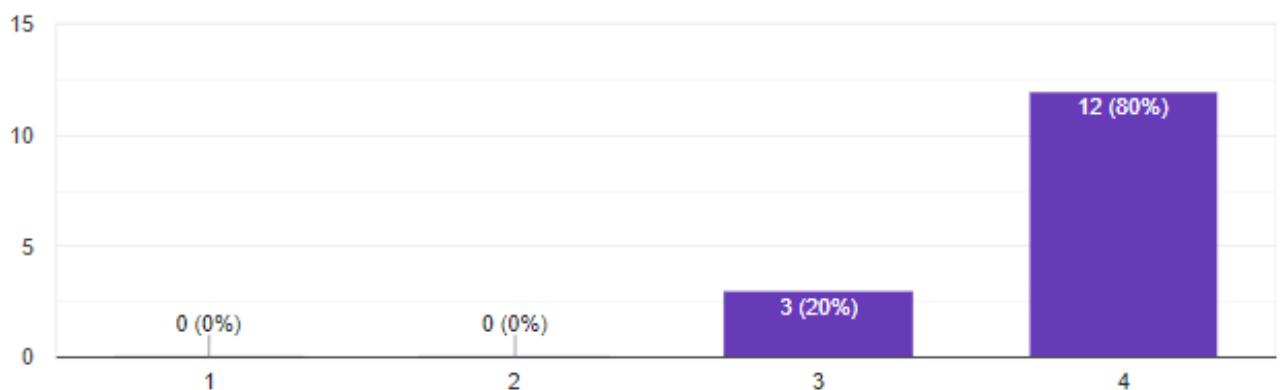
15 jawaban



Dengan menggunakan komik pembelajaran tematik, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan

[Salin](#)

15 jawaban



in Thaha Saifuddin Jambi

in kritik atau tinjauan suatu masalah.

nuh karya tulis ini tanpa n
andiikan, penelitian, pe
n yang wajar UIN Sutha J
itu seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

LAMPIRAN 8

Dokumentasi



Uji coba kelompok kecil



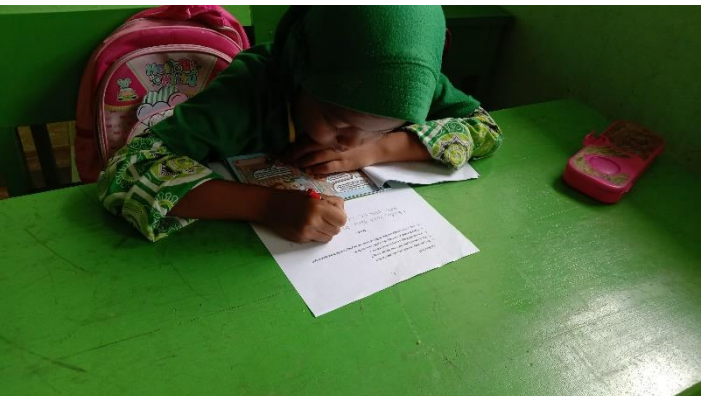
Uji coba kelompok besar



Thaha Saifuddin Jambi

yang:
 on atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 penitngan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 galian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milk UIN Sutha Jambi



Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

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

LAMPIRAN 9

KARTU KONSULTASI



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

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nama : Miatun Karimah
NIM : 204180047
Pembimbing I : Dr. Shalahudin M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik Kelas II MIS Butanul Ulum, Desa.SukaDamai, Tebo
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	29 - 09 - 2021	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	24 - 09 - 2021	II	Bimbingan Proposal	
3	01 - 10 - 2021	III	Revisi Proposal BAB 1	
4	18 - 10 - 2021	III	ACC Seminar Proposal	
5	20 - 01 - 2022	IV	Revisi Proposal	
6	21 - 01 - 2022	V	Izin Riset Dan Pengesahan Judul	
7	08 - 04 - 2022	VI	Bimbingan Skripsi	
8	13 - 04 - 2022	VII	ACC Skripsi	

Jambi, April 2022
Dosen Pembimbing I

Dr. Shalahudin M.Pd.I
NIP.197403032003121002



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

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nama : Miatun Karimah
NIM : 204180047
Pembimbing II : M. Azir, M.Pd
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak pada Pembelajaran Tematik Kelas II MIS Butanul Ulum, Desa.SukaDamai, Tebo
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	29 - 09 - 2021	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	24 - 09 - 2021	II	Bimbingan Proposal	
3	01 - 10 - 2021	III	Revisi Proposal BAB 1	
4	18 - 10 - 2021	III	ACC Seminar Proposal	
5	20 - 01 - 2022	IV	Revisi Proposal	
6	20 - 01 - 2022	V	ACC Riset Dan Pengesahan Judul	
7	29 - 03 - 2022	VI	Bimbingan Skripsi	
8	30 - 03 - 2022	VII	ACC Skripsi	

Jambi, 31 Maret 2022
Dosen Pembimbing II

M. Azir, M.Pd
NIP. 199206222019031014

LAMPIRAN 10
CURICULUM VITAE



Daftar Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)

Nama : Miatun Karimah
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/tgl lahir : SukaDamai, 16 Juni 2000
 Alamat : Jl. Wijaya Kusuma RT 005 RW 003
 Desa. SukaDamai
 Kec. Rimbo Ulu,
 Kab. Tebo
 Pekerjaan : Mahasiswi UIN
 Alamat Email : MiatunKarimah@gmail.com
 No Kontak : 082213021505



Pendidikan Formal

No.	Jenjang pendidikan	Tahun Tamat
1.	MIS Bustanul Ulum	2006 - 2012
2.	Ypp. MTS Darul Hikam	2012 - 2015
3.	Ypp. MA Darul Hikam	2015 - 2018
4.	S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	2018 - 2022

Motto Hidup : Jika orang lain bisa Maka aku juha harus Bisa !



Digital Receipt

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: Miatun Karimah
Assignment title: jurnal dosen
Submission title: Pemanfaatan media komik berbasis visual untuk meningkat...
File name: BAB_I_DAN_BAB_IV_turnitin.docx
File size: 4.71M
Page count: 61
Word count: 8,669
Character count: 53,520
Submission date: 27-May-2022 08:52AM (UTC+0700)
Submission ID: 1844984727

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan dunia yang begitu pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pendidikan. Indonesia kini harus siap menyalurkan pendidikan abad 21 yang menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Pada jenjang pendidikan abad 21 di tingkat sekolah dasar memisahkan Kurikulum 2013 melalui integrasi berbagai topik serta pengembangan karakter. Kegiatan belajar di sekolah merupakan proses pendidikan formal. Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang prima untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Kombinasi berbagai faktor yang saling mendukung menghasilkan hasil belajar yang baik. Pemanfaatan media merupakan salah satu aspek terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. (Hidayah Nurul, 2017)

Penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif dan kurang menarik, masih banyak siswa yang berbicara didalam kelas saat proses pembelajaran dimulai, dan siswa bermalas-malasan untuk membaca buku paket yang diberikan oleh sekolah, hal ini sering membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Dengan itu, pemanfaatan adanya media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berkontribusi untuk dunia, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar lebih

Copyright 2022 Turnitin. All rights reserved.