

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK
DIGITAL INTERAKTIF PADA MUATAN IPA MATERI
GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Research and Development)



Oleh:
ARUM SEKAR DEANANDA PUTRI
1107617250

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Memperoleh
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Bahan Ajar Berbasis Komik Digital Interaktif Muatan IPA Materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar. Dari data hasil uji coba menggunakan analisis kebutuhan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dialami 1) Siswa merasa cepat mudah bosan dan mengantuk saat pembelajaran 2) Pembelajaran kurang menyenangkan 3) Masih belum adanya pengembangan bahan ajar karena adanya faktor penghambat yang dialami oleh guru. Dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah pengembangan bahan ajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa antusias dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dikarenakan adanya *pandemic covid-19*, bahan ajar berbasis komik digital interaktif ini di uji cobakan hanya pada 2 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli bahasa, *one to one* dan *small group*. Hasil uji coba ini memperoleh skor rata-rata 96% untuk ahli materi, 75% & 92,5% untuk ahli media, dan skor 84% untuk ahli bahasa. Hasil uji coba pengguna 88,8% untuk tahap uji *one to one* dan 82,2% untuk tahap uji *small group*. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis komik digital interaktif termasuk ke dalam kategori “**Sangat Baik (SB)**” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, Komik Digital Interaktif, Ilmu Pengetahuan Alam.

ABSTRACT

*This research and development aims to produce teaching materials based on interactive digital comics class IV science learning Elementary school force material. From the data from the needs analysis trial results, researchers found several problems experienced 1) Students feel easily bored and sleepy during learning 2) Less fun learning 3) There is still no development of teaching materials due to inhibiting factors experienced by the teacher. Can be concluded that teachers need the development of **teaching** materials that can make learning more joyful so that students are enthusiast about learning. This research and development uses the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Imple*

mentation, Evaluation). Due to the covid-19 pandemic, this interactive digital comic based teaching materials was tested only on 2 media experts, 1 material experts, 1 linguists, one to one and small group. The results of this trial obtained and average score of 96% to materials experts, 75% & 92,5% for media experts, and 84% for linguists. The results of the user trial were 88,8% from the one to one test phase and 82,2% for the small group testing phase. This shows that the development of interactive digital comic based teaching materials is included in the "Very Good (SB)" category, so that it is suitable for use in learning natural science (IPA) theme 7 "Beautiful Diversity in My Country" Class IV in Elementary school.

Keywords: Development Teaching Materials Research, Interactive Digital Comic, Natural Science.

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital
Interaktif Pada Muatan IPA Materi Gaya Kelas IV
Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Arum Sekar Deananda Putri
NIM : 1107617250
Tanggal Ujian : 01 Februari 2021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Pembimbing I




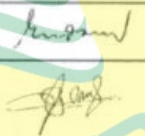
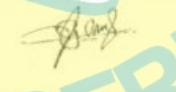
Pembimbing II




Prof. Dr. M.S. Sumantri, M.Pd
NIP. 196106151986121001

Drs. A.R Supriatna, M.Pd
NIP. 196501221994031003

Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		15-03-2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		15-03-2021
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji)***		03-3-2021
Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd (Anggota)****		26-2-2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Anggota)****		17-2-2021

Keterangan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Arum Sekar Deananda Putri

No Reg : 1107617250

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital Interaktif Pada Muatan IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian Pengembangan pada bulan Oktober 2020 sampai dengan Januari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain sebelumnya dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Tangerang, 29 Desember 2020



Arum Sekar Deananda Putri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Arum Sekar Deananda Putri
NIM : 1107617250
Fakultas/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : arumsekar156@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

"PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
PADA MUATAN IPA MATERI GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR"
(Research and Development)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Maret 2021

Penulis

(Arum Sekar D. P)

MOTTO

“All our dreams can come true if we have the courage to pursue them.”

-Walt Disney



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Kesehatan kepada peneliti dan memberikan kekuatan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Pertama, untuk saya sendiri. Terimakasih sudah berjuang walaupun banyak badai menghadang, rintangan dan cobaan. Terimakasih sudah selalu percaya bahwa semua akan indah pada waktunya.

Kedua, untuk keluarga tercinta saya yang tidak pernah berhenti untuk medoakkan saya. Keluarga saya tidak pernah lelah untuk memberikan semangat dalam hal apapun kepada saya serta memberikan dukungan terhadap apapun yang saya jalani. Terimakasih atas segalanya saya ucapkan.

Ketiga, untuk sahabat dan teman teman tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena terlalu banyak. Terimakasih banyak atas kata-kata semangat dan doa yang tidak pernah berhenti untuk saya. Terimakasih terimakasih terimakasih

Keempat, untuk dosen pembimbing I yaitu Prof Sumantri dan dosen pembimbing II yaitu Pak Supriatna yang telah membimbing, memberikan masukan, memberikan kritik dan juga saran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini untuk mendapat gelar sarjana. Terimakasih banyak Prof Sumantri dan Pak Pri.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam terlimpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan hingga ke zaman yang terang-benderang ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital Interaktif Pada Muatan IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi kebutuhan mengajukan skripsi.

Pertama, saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesehatan dan kelancaran sehingga saya dapat menyusun skripsi ini. Terima kasih juga kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan FIP UNJ, Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku wakil Dekan Bidang Pendidikan dan Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mengesahkan dan memberikan dukungan kepada para mahasiswanya agar dapat mengajukan proposal penelitian ini untuk mengajukan skripsi.

Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. AR Supriatna, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan, penyelesaian dan penulisan skripsi sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih juga kepada keluarga saya tercinta yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat selama saya menyusun skripsi ini.

Saya ucapkan terima kasih juga kepada sahabat dan teman-teman saya yang sudah memberikan dorongan, motivasi dan semangat serta senantiasa menemani saya dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan berbagai bentuk kritik dan saran sebagai bentuk penyempurnaan dari Bapak/Ibu penguji. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan baik untuk guru, siswa, mahasiswa, ataupun masyarakat umum lainnya yang difungsikan untuk menambah informasi dan wawasan pengetahuan.

Tangerang, 29 Desember 2020

Arum Sekar Deananda Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
LEMBAR KEASLIAN KARYA	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup	9
H. Fokus Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11

A. Konsep Pengembangan Model.....	11
B. Landasan Teori	14
1. Bahan ajar	14
a) Pengertian Bahan Ajar.....	14
b) Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar.....	17
c) Jenis-Jenis Bahan Ajar	18
d) Prosedur Pengembangan Bahan Ajar	20
e) Prinsip Prinsip Dalam Memilih Bahan Ajar.....	22
2. Komik Digital Interaktif	22
1) Pengertian Komik Digital.....	22
2) Pengertian Interaktif	25
3) Karakteristik Komik Digital Interaktif	27
4) Kelebihan dan Kekurangan Komik	27
5) Unsur Unsur Komik	29
3. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	30
C. Penelitian Relevan	37
D. Kerangka Berpikir	40
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	43
A. Strategi Pengembangan.....	43
1. Tujuan	43
2. Tempat dan Waktu Penelitian	43
3. Metode	43
4. Responden.....	47
a) Uji Ahli.....	47
b) Responden Pengguna	50
c) Instrumen.....	54
B. Prosedur Pengembangan.....	58
1) Tahap analisis	59
2) Tahap Desain.....	60
3) Tahap Pengembangan.....	61

4) Tahap Implementasi.....	63
5) Tahap Evaluasi.....	64
C. Teknik Evaluasi	65
BAB IV HASIL PENELITIAN	69
A. Nama Produk.....	69
B. Karakteristik Produk.....	69
C. Deskripsi Pembuatan Produk	71
D. Hasil Pengembangan Uji Coba Produk	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	99
F. Keterbatasan Penelitian	107
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI SARAN.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Implikasi.....	111
C. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	179

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator	34
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Ahli Materi	48
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Ahli Media	49
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Ahli Bahasa.....	50
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Responden Siswa.....	53
Tabel 3. 6 Instrumen Pengumpulan Data.....	57
Tabel 3. 7 Skala Penilaian Likert.....	66
Tabel 3. 8 Perhitungan Hasil Analisis Data.....	67
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Pertama.....	78
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Kedua.....	80
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	85
Tabel 4. 5 Hasil Uji Pengguna One to One.....	88
Tabel 4. 6 Hasil Uji Pengguna Small Group.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Pengembangan ADDIE	44
Gambar 3. 2 Cover Depan Komik	63
Gambar 3. 4 Contoh Isi Komik	63
Gambar 4. 1 Contoh Gambar Sketsa Awal Sebelum Dikembangkan	76
Gambar 4. 2 Tampilan Depan Sebelum Revisi	94
Gambar 4. 3 Tampilan depan setelah direvisi	95
Gambar 4. 4 Cover Depan Sebelum Diperbaiki	96
Gambar 4. 5 Cover Depan Setelah Diperbaiki	96
Gambar 4. 6 Kata Pengantar Sebelum Diperbaiki.....	97
Gambar 4. 7 Kata Pengantar Setelah Diperbaiki.....	97
Gambar 4. 8 Lembar Judul Sebelum Diperbaiki.....	98
Gambar 4. 9 Lembar Judul Setelah Diperbaiki.....	98
Gambar 4. 10 Isi Komik Sebelum Diperbaiki.....	99
Gambar 4. 11 Isi Komik Setelah Diperbaiki.....	99



DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Garis Rentan Skor	67
Bagan 4. 1 Garis Rentan Skor Uji Ahli Media Pertama	78
Bagan 4. 2 Garis Rentan Skor Uji Ahli Media Kedua	81
Bagan 4. 3 Garis Rentan Skor Ahli Materi.....	83
Bagan 4. 4 Garis Rentan Skor Ahli Bahasa.....	86
Bagan 4. 5 Garis Rentan Hasil One to One.....	90
Bagan 4. 6 Garis Rentan Hasil Small Group.....	93

