

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK DI SD IT AL-ANSHAR TANJUNG PURA

Diani Syahfitri, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura, Langkat, Sumatera Utara
e-mail: syahfitridiani@gmail.com

Fahrunnisa, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura, Langkat, Sumatera Utara
e-mail: nisafahrin93@gmail.com

Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura, Langkat, Sumatera Utara
e-mail: tutirezekiawsi15@gmail.com

Wardati Khumairah Rusydi, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura, Langkat, Sumatera Utara
e-mail: wardatikhumairah05@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan pada bahan ajar komik untuk meningkatkan kreatifitas pada anak kelas III di SD IT Al Anhar Tanjung Pura. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model desain pengembangan ADDIE. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Desain pengembangan model ini memiliki 5 langkah pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa produk bahan ajar berbasis media komik ini layak untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan kreatifitas siswa, secara khusus pada mata pelajaran Tematik Tema 7 Materi Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik, Kreatifitas*

This research aims to develop comic teaching materials to increase creativity in class III children at SD IT Al Anhar Tanjung Pura. The type of research used is development (Research and Development) which uses the ADDIE development design model. This model is structured programmatically with systematic sequences of activities as an effort to solve learning problems related to learning resources that suit the needs

and characteristics of students. This model development design has 5 development steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of the research carried out show that this comic media-based teaching material product is suitable for use and effective in increasing student creativity, specifically in the Thematic subject Theme 7, Information and Communication Technology Development Material.

Keywords: Development, Comics, Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang (Noor, 2012). Pendidikan diartikan sebagai proses mendewasakan anak, maka pendidikan hanya dapat dilakukan oleh orang yang lebih dewasa kepada anak yang belum dewasa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal I, Ayat 2 bahwa: "Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945" (Ary, 2010).

Belajar merupakan salah satu kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik bersifat relatif positif sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan dapat melibatkan proses kognitif pada peserta didik (Asep, 2013). Perubahan

perilaku menyangkut baik pada perubahan yang bersifat pengetahuan, perubahan itu sendiri dapat terjadi karena usaha seseorang yang ingin belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang (Esty, 2016). Ketika proses belajar di mulai dapat menghasilkan perubahan atau tidak pada diri seseorang maka perubahan itu terjadi karena usaha.

Ketika berbicara mengenai pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung didalam lembaga non formal maupun lembaga formal seperti sekolah yang mempunyai komponen kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu sistem harus mencakup: tujuan, bahan/materi, guru, siswa, sarana/media, metode, dan evaluasi. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik

untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut (Trianto, 2012). Dapat dilihat lebih jelas bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media.

Menurut Sadiman (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur) media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai penghubung ataupun pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik (Ali, 2016), sehingga dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, dan minat serta perhatian peserta didik dengan demikian proses belajar terjadi dengan efektif. Media sebagai sarana yang membantu para pendidik, media dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut bisa berupa media komik.

Komik dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya dalam membaca. Komik bacaan yang cukup

menarik untuk di baca oleh anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran.

Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik (Daryanto, 2016). Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan kreatifitas peserta didik.

Kreativitas merupakan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan. Guru perlu untuk membantu peserta didik meningkatkan daya kreativitas mereka melalui proses pembelajaran. Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang penting pada saat ini. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah. Potensi kreatif pada dasarnya dimiliki oleh setiap siswa, karena mereka memiliki ciri sebagai individu kreatif misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang

tinggi, berani menghadapi resiko dan lain sebagainya.

Menurut Bayanie kreativitas yaitu potensi yang penting bagi diri anak. Melalui kreativitas, ia mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien nantinya mereka memiliki kemungkinan untuk sukses dimasa yang akan datang (Bayanie, 2012). Seorang anak sebaiknya sejak dini digali kreativitasnya. Kreativitas dimaksudkan kompetensi dalam mengkombinasikan suatu hal menjadi sesuatu yang baru didasarkan pada komponen yang telah ada hingga membentuk suatu hal yang berguna.

Namun pada kenyataannya terdapat beberapa permasalahan menjadi penghambat perkembangan kreatifitas anak menjadi tidak terasah yaitu pertama, adanya keyakinan di masyarakat bahwa anak yang kreatif itu sifatnya genetik diturunkan dari orangtuanya padahal anggapan seperti itu tidak mutlak. Kedua, anggapan masyarakat bahwa anak yang tekun bekerja adalah mereka yang punya kecerdasan dan berprestasi, cenderung lebih berhasil dalam kehidupan ketimbang mereka yang kreatif. Ketiga, anggapan di masyarakat bahwa sedikit orang yang mempunyai kemampuan berkreasi. Keempat, anggapan ilmuwan bahwa kreativitas sulit dipelajari dan diukur.

Permasalahan lain yang tampak di sekolah, kekreatifan anak akan terasa hilang karena jarang diekspose keluar

dan terasa tidak bernilai. Karena hal tersebut membuat mereka untuk tidak mengasah kekreatifannya. Jika dilihat pada saat sekarang ini pendidikan belum optimal dalam membentuk siswanya menjadi pribadi yang kreatif. Kecenderungan mereka dipersiapkan untuk menjadi tenaga teknis ketimbang menjadi seorang visioner. Baik materi ataupun proses pembelajaran yang dipelajari di sekolah kurang berkontribusi untuk mempersiapkan mereka untuk terjun ke lapangan.

Bagian pendahuluan berisi tentang permasalahan atau konsep atau hasil penelitian sebelumnya yang merupakan dasar dilakukannya penelitian atau pengkajian teori. Pendahuluan juga hendaknya menjelaskan tentang latar belakang dan mengapa topik penelitian penting untuk dilakukan dan diakhir pendahuluan dijelaskan tentang tujuan penelitian atau penulisan.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model desain yaitu pengembangan ADDIE. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Desain pengembangan model ini memiliki 5 langkah pengembangan yaitu *Analysis*,

Design, Development, Implementation dan Evaluation (Cahyadi, 2019).

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa bahan ajar komik pada kelas III SDIT Al-Anshar Tanjung Pura. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut ini.



Gambar. 1 Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sebuah buku berjudul *Comics and Sequential* karya Will Enser IA menjelaskan bahwa komik merupakan gambar dan kata-kata yang bertujuan menjelaskan sebuah cerita atau mendramatisasi sebuah ide milik seseorang (McCloud, 2002). Indria Maharsi mengungkapkan bahwa komik merupakan kolaborasi yang berisi gambar dan teks. Namun ia lebih

menekankan bahwa komik lebih mementingkan nilai sastra yang terdapat pada gambar dalam komik tersebut di bandingkan teks yang terdapat di dalamnya. Karena ia menganggap bahwa gambar yang terdapat didalam komik tanpa teks tetaplah disebut sebagai komik (Maharsi, 2010). Sedangkan Marcel Bonneff berpendapat bahwa komik lahir dan terbentuk melalui hasrat keinginan manusia untuk bercerita melalui bentuk dan tanda (Bonnef, 1998).

Secara umum komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan tersendiri dalam menyampaikan pesan dan informasi secara universal dan mudah dipahami. Karena kolaborasi antara gambar dan teks yang ada di dalamnya menciptakan kekuatan dalam alur cerita yang dirangkai. Gambar yang terdapat di dalam komik menciptakan ketertarikan tersendiri bagi para pembaca, sedangkan teks yang terdapat di dalamnya membuat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis lebih mudah dipahami dan dan diingat. Para peminat komik biasanya memiliki rentang usia antara 15 – 25 tahun, sehingga komik dianggap memberikan dampak dan perubahan perilaku pada rentang usia tersebut (Bonnef, 1998).

Komik juga dapat dikatakan sebagai media grafis yang memiliki konteks gambar dan bahasa yang mampu menyampaikan pesan melalui

kekuatan bahasa dan tulisan yang dimilikinya (Kusrianto, 2007). Gambar dan teks yang terdapat di dalam komik merupakan bagian dari senin bercerita yang dimiliki oleh seseorang, ia terletak pada permainan antara gambar sebagai gambar mandiri dan gambar sebagai urutan dalam sebuah cerita yang akan disampaikan (Seno Gumira Ajidarma, 2002).

Komik merupakan kumpulan gambar yang dihimpun dan diurutkan berdasarkan sebuah urutan yang terangkai dalam sebuah bingkai yang berisi cerita yang dikemas berdasarkan karakter yang sesuai dengan peran yang akan diperankan dalam sebuah cerita yang sistematis (Negara, 2014). Sebagai sebuah sumber bacaan, komik memiliki beberapa karakteristik diantaranya:

1. Komik biasanya terdiri dari cerita yang bersambung dari sebuah kejadian
2. Cerita yang terdapat di dalam komik bersifat menghibur
3. Terdapat perwatakan yang khas di dalam komik agar alur ceritanya dapat di pahami dan dihayat oleh pembaca
4. Komik mmusatkan perhatian pada cerita di sekitar lingkungan rakyat
5. Pembaca dapat mengidentifikasi cerita yang terdapat di dalamnya secara cepat melalui watak pemeran utama
6. Alur cerita yang terdapat di dalam komik bersifat ringkas dan menarik perhatian

7. Cerita di dalam komik biasanya dilengkapi dengan aksi
8. Komik dibuat dengan berbagai jenis warna secara bebas

Penggunaan bahan ajar komik dengan benar berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tercipta suasana kelas yang lebih kondusif. Hal ini disebabkan karena aktivitas guru dalam kelas memberikan peran yang nyata untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggggunakan media komik yang dikembangkan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Bahan ajar yang dikemas dalam bentuk komik dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya.

Dengan gambar dan penjelasan yang mudah dipahami dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami, anak-anak lebih menyukai mewarnai sehingga mampu menumbuhkan kreativitas. Penjelasan rumit terkait topik pembelajaran yang dibaca akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Komik berperan sebagai salah satu pilihan efektif untuk mengembangkan bahan ajar serta dapat meningkatkan

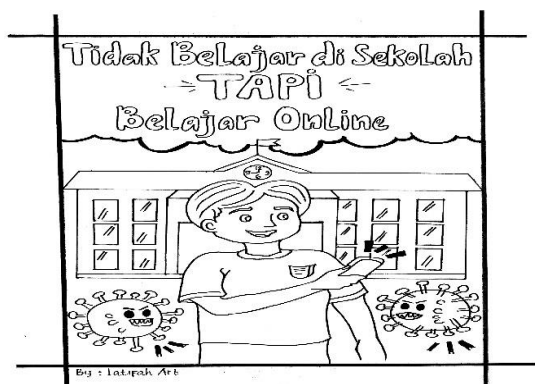
kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan berhitung dan literasi membaca siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.

Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, serta masalah yang ditemukan dilapangan tentang kebiasaan siswa yang membaca dengan durasi cepat tanpa menelaah bahan bacaannya juga dapat merangsang kreatifitas, mampu mengekspresikan imajinasinya dengan seni menjadi layanan permainan anak, mengawali semangat anak dengan mendorong serta memulakan anak untuk terbiasa membaca sehingga ada kemajuan dalam meningkatkan pendidikankarakter siswa dari usia dini sehingga akan berhasil untuk pendidikan lebih lanjut. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengatasi sebuah masalah dengan cara berbeda, melalui pola pikir menemukan hal baru untuk diaplikasikan dalam kehidupan agar lebih baik. (Gordon dan Brown). Untuk itu pada ranah pendidikan kreativitas menjadi sesuatu yang penting dalam memaknai proses pembelajaran atau memahami seluruh rangkaian proses yang dilaksanakan. Kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja(Hurlock, 2019).

Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak. Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak. Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi dianggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

Validitas perangkat pembelajaran pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas dilakukan dengan meminta pendapat para ahli (*judgement experts*) untuk memvalidasi perangkat pembelajaran. Kegiatan validasi diawali dengan membuat instrumen berupa lembar validasi perangkat pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk menguji kelayakan instrument dalam mengukur aspek- aspek yang digunakan dalam perangkat berupa kejelasan tujuan, pengukuran, kesesuaian butir pernyataan, penggunaan bahasa, dan kejelasan

petunjuk penggunaan. Dalam kegiatan pembelajaran media menjadi jembatan format penyampaian pesan dan penjelasan. Pengertian tentang media tersebut sependapat dengan pengertian media pembelajaran (*instructional media*) yaitu sesuatu yang memuat pesan dan pengetahuan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.



Gambar. 2 Sampul Bahan Ajar Komik

Halaman sampul merupakan hal yang pertama kali dilihat oleh siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam sampul depan adalah penampilan pada satu kesatuan gambar yang belum diwarnai secara keseluruhan, dengan tata letak isi, memperhatikan isi cerita dari komik yang dikemas, tampilan huruf secara keseluruhan yang dapat memberi nuansa menarik.



Gambar. 2, 3 dan 4 Isi Bahan Ajar Komik Pembelajaran yang dikembangkan

Bagian isi terdapat pengantar materi. merupakan hal awal untuk mengiringi peserta didik untuk dapat merangsang pengetahuan siswa terkait materi disajikan dalam gambar animasi yang mewakili karakter dan menerapkan suatu cerita berurutan yang berhubungan erat dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Kemudian siswa diberikan intruksi proses tahap mewarnai bahan ajar komik yang telah disediakan. Siswa membaca bahan ajar baik yang diberikan peneliti, siswa menerima penjelasan prosedur permainan, penentuan skor/nilai, tujuan pengerjaan, Setiap kelompok

menyelesaikan tugas sesuai soal yang diterima mencermati, memikirkan, menemukan, serta menuliskan jawabannya pada lembar instrument yang tersedia, Setelah selesai tugas mewarnai lembar komik yang diterima, masing-masing kelompok akan diberikan skor/nilai hasil pekerjaan dengan prinsip jujur dan akan dipilih 3 siswa yang terbaik mewarnai komik.

Agar lebih menarik minat siswa, guru mengajarkan apresiasi karangan terlebih dahulu. Tidak bisa dipungkiri bahwa kreatifitas dan metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat berpengaruh dengan tingkat pemahaman dan ketertarikan siswa dalam belajar. Terkait dengan pembelajaran pengembangan berbasis komik, guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari media pembelajaran salah satunya bahan ajar komik yang merupakan ranah sastra yang sifatnya menghibur.

Pada saat pembelajaran dimulai sampai pada tahap peserta didik bergegas mengambil perlengkapan alat tulis untuk mewarnai media komik yang telah diberikan masing-masing siswa, peserta didik begitu antusias gembira, tidak merasa kesulitan, dan terhibur dengan isi cerita komik tersebut. Sebagian besar mengatakan “tidak sulit” atau “bisa” mewarnai, menarik, menyenangkan.

Dalam upaya memperoleh informasi gambaran sikap siswa,

dilakukan studi pendahuluan oleh 28 siswa di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura Kabupaten Langkat Sumatera Utara yang menjadi sampel penelitian. Studi awal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran siswa mengenai pengalaman awal membaca, mewarnai, dan serta memberikan instrumen penilaian siswa terhadap materi komik pelajaran tematik sub tema 7 tema 2.

Setelah melakukan berbagai rangkaian kegiatan penelitian yaitu berupa penyebaran angket dan pengolahan data, maka didapatkan hasil beberapa uji berupa hasil validasi. Penelitian ini menyebarkan dua angket dimana terdapat dua variabel yang berbeda pada angket tersebut, yaitu berupa angket mengenai uji validitas ahli materi dan uji validitas ahli media.

Lembar Validasi Siswa
Pengembangan Bahan Ajar Berbasis
Komik Untuk Meningkatkan
Kreativitas Siswa SD IT AL-Anshar
Tanjung Pura

Satuan Pendidikan : SD IT AL-Anshar
Tanjung Pura

Kelas : III

Mata Pelajaran : Tematik

Sub Tema :Perkembangan

Teknologi Komunikasi

Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan media komik yang baru saja dilakukan ?

No	Pernyataan	Menjawab "Ya"		Menjawab "Tidak"	
		Jlh	%	Jlh	%
1.	Komik salah satu media pembelajaran visual sebagai kebutuhan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.	28	83,33	6	16,67
2.	Desain cover komik unik dan sangat menarik	28	83,33	6	16,67
3.	Mewarnai media komik membangun kreativitas saya untuk belajar	12	33,33	24	66,67
4.	Gambar animasi yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	25	69,44	11	30,56
5.	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	26	72,22	10	27,78
6.	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar.	28	83,33	6	16,67
7.	Saya menjadi terhibur setelah membaca komik	14	38,89	22	61,11

No	Pernyataan	Menjawab "Ya"		Menjawab "Tidak"	
		Jlh	%	Jlh	%
8.	Alur/ cerita dalam komik sangat jelas dan menarik bagi saya	28	77,78	8	22,22
9.	Belajar menggunakan media komik menumbuhkan keterampilan kemampuan berfikir kreatif saya dalam belajar	9	25,00	27	75,00
10.	Saya akan senang jika diperpustakaan sekolah memperbanyak koleksi komik sehingga dapat membawa kekayaan dunia bacaan.	6	16,67	24	83,33
11.	Media komik meningkatkan kemampuan minat saya dalam belajar membaca dan digemari anak-anak	2	5,56	28	44,44
12.	Saya akan senang apabila setiap mata	15	88,89	21	58,33

No	Pernyataan	Menjawab "Ya"		Menjawab "Tidak"	
		Jlh	%	Jlh	%
	pelajaran menggunakan media melalui variasi yang lebih menarik seperti animasi, komik cerita, media video				
Jumlah			1025		2075
Rata-rata			35,16		53,84

Berdasarkan uraian data hasil validasi ahli di atas, dapat dilihat kategori dari masing-masing aspek yang dinilai. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli adalah aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan kegrafikan. Berikut adalah analisis dari data yang telah dipaparkan sebelumnya. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui respon siswa terhadap media komik digital dengan rata-rata persentase. Hal ini berarti kepraktisan media komik adalah sangat baik atau dapat dikatakan sangat praktis.

Data Skor Rata-Rata Validasi pada Keseluruhan Aspek

Val	No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	1.	Kelayakan isi/materi	4,00	80,00 %	Baik
	2.	Kelayakan penyajian	4,00	80,00 %	Baik
	3.	Kelayakan bahasa	4,00	80,00 %	Baik
	4.	Kelayakan kegrafikan	4,09	81,81 %	Baik
		Skor rata-rata	4,02	80,45 %	Baik
2	1.	Kelayakan isi/materi	4,33	86,67 %	Sangat baik
	2.	Kelayakan penyajian	4,11	82,22 %	Baik
	3.	Kelayakan bahasa	4,00	80,00 %	Baik
	4.	Kelayakan kegrafikan	4,63	92,72 %	Sangat baik
		Skor rata-rata	4,27	85,35 %	Sangat baik

Selain mewarnai komik tahap terakhir adalah memberikan instrument penilaian kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik. Berikut ini adalah hasil peningkatan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis komik.

Keefektifan produk dapat dilihat dari hasil pemberian tes dan komik yang diberikan kepada siswa, selama proses pembelajaran berlangsung dan pelaksanaan test melalui instrument penelitian sebagai penguatan nilai karakter peserta didik, siswa mengikuti arahan dan bimbingan dari guru. Hal ini tampak jelas sangatlah penting untuk mengukur prestasi dan keefektifitas belajar melalui pengembangan media bahan ajar berbasis komik merupakan aktivitas yang mensitimulus perkembangan kreativitas anak seperti bermain akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran dan alat peraga seperti mewarnai, memadu padukan pola gambar juga menyesuaikan bentuk pola warna dengan rapi ,sehingga dapat berkarya dengan indah. dan menciptakan hasil kreasi sendiri dalam menggambar sesuai dengan imajinasinya.

Penggunaan media komik dengan benar dan berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Dengan demikian

berdasarkan hasil dari validasi dengan ahli media, diperoleh hasil 82,22% untuk hasil validasi pertama, sedangkan untuk hasil validasi kedua diperoleh dengan hasil 85,35%. Dan untuk hasil validasi materi yang telah dinilai memperoleh hasil 80,45%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini disusun dengan sangat baik serta layak digunakan untuk menjadi media pembelajaran yang diterapkan kedalam proses belajar mengajar kelas III SD IT Al-Anshar Tanjung Pura dalam pembelajaran memiliki keunggulan dalam daya tarik, meningkatkan keterampilan peserta didik sehingga pembelajaran tematik yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien, perkembangan kecerdasan dan potensi diri peserta didik tidak hanya potensi kognitifnya saja, tetapi juga perkembangan softskill peserta didik yang nantinya dibutuhkan untuk diimplementasikan dalam kehidupan. Dalam proses pembelajaran belajar kreatifitas sangat membantu anak menjadi lebih berhasil dan berguna. Belajar kreatif adalah aspek penting dari upaya kita membantu peserta didik agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi peserta didik, dengan berkreasi siswa dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya serta menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

SIMPULAN

Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan kreatifitas siswa Kelas III SD IT Al-Anshar Tanjung Pura” Secara umum hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis media komik ini layak untuk digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kreatifitas siswa, secara khusus pada mata pelajaran Tematik Tema 7 Materi Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penggunaan bahan komik dengan benar dan berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Dengan demikian berdasarkan hasil dari validasi dengan ahli media, diperoleh hasil 82,22% untuk hasil validasi pertama, sedangkan untuk hasil validasi kedua diperoleh dengan hasil 85,3%. Dan untuk hasil validasi materi yang telah dinilai memperoleh hasil 80,45%. Berdasarkan tingkat respon peserta didik danguru terhadap bahan ajar komik tersebut dapat disimpulkan bahan ajar komik layak untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

Ag, Bambang Setiyadi. (2006) Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif

dan Kualitatif Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Penerbit KPG.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Cresswell, JW (2015). Educational research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. New York: Pearson Education

Giyanti, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk 115 Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Hughes, Arthur. (1989). Testing for Language Teacher. Cambridge: Cambridge University Press.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andy.

Maharsi, I. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Penerbit Kata Buku.

McCloud, S. (2002). *Understanding Comics*. Penerbit KPG.

Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhdhp Upaya Meningkatkan Minat Matematika

- Sswa Sekolah Dasar (SD/MI).
Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 1(2), 250–259.
- Nisa, Titin Faridatun dan Yulias Wulani Fajar. 2016. Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran. PG-PAUD Trunojoyo. 3(1): 118-127.
- Riduwan. (2015). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, A. D., Sebagai, K., & Pembelajaran, M. (2015). *Aplikasi komik sebagai media pembelajaran*. 05(01), 1–19.
- Seno Gumira Ajidarma. (2002). *Sastra Film Dalam Komik Teguh Santosa*. Kompas.Setiadi. (2013). Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soedarso, N. (n.d.). *KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR*. 6(9), 496–506.
- Subroto, E. N., & Qohar, A. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 2006, 135–141.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Waluyanto, H. D., Desain, D., & Visual, K. (n.d.). *KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL*. 45–55.
- Yogyakarta, U. N. (2015). *Jurnal Prima Edukasia, Volume 3 - Nomor 1, 2015*. 3, 84–96.