

Vol. 25, No. 2, Juli - Desember 2018

Print ISSN 0854-2627
Elektronik ISSN 2597-4270

JURNAL TARBIYAH

KONTRIBUSI LINGKUNGAN BELAJAR DAN PROSES PEMBELAJARAN
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH

ANALISIS TERHADAP KEBIJAKAN PEMERINTAH TENTANG PENDIDIKAN
AGAMA DAN KEAGAMAAN
(MELACAK DAMPAKNYA TERHADAP PENDIDIKAN ISLAM)

MOTIVASI KERJA DAN LINGKUNGAN BELAJAR DALAM UPAYA PENINGKATAN
PROSES PEMBELAJARAN

PENGARUH KEGIATAN HANDICRAFT TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK TK
KELOMPOK B DI TK KARUNIA KECAMATAN TUNTUNGAN

REKONDISI SILABUS MATAKULIAH PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PRODI
DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA POLITEKNIK NEGERI MEDIA
KREATIF PSDD MEDAN

HERMENEUTIKA DAN KHAZANAH KEILMUAN ISLAM

PENGARUH PERSEPSI TENTANG SUPERVISI KEPALA SEKOLAH, BUDAYA OR-
GANISASI DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP KINERJA GURU MTS
SWASTA SUB RAYON 44 KABUPATEN DELI SERDANG

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PENDEKATAN SAVI
PADA MATA KULIAH CURRICULUM AND MATERIAL DEVELOPMENT

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA
PPKn SISWA MIN RAMBA PADANG KABUPATEN TAPANULI SELATAN

PENGAWAS SEKOLAH PENENTU KUALITAS PENDIDIKAN

Diterbitkan oleh
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara
Bekerjasama dengan HS-PAI Sumatera Utara

JURNAL TARBIYAH

Terbit dua kali dalam setahun, edisi Januari - Juni dan Juli - Desember, berisi tulisan atau artikel ilmiah ilmu-ilmu ketarbiyahan, kependidikan dan keislaman baik berupa telaah, konseptual, hasil penelitian, telaah buku dan biografi tokoh

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua Penyunting

Mesiono

Penyunting Pelaksana

Junaidi Arsyad
Sakholid Nasution
Eka Susanti
Sholihatul Hamidah Daulay
Maryati Salmiah

Penyunting Ahli

Firman (Universitas Negeri Padang, Padang)
Naf'an Tarihoran (Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Banten)
Jamal (Universitas Negeri Bengkulu, Bengkulu)
Hasan Asari (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)
Fachruddin Azmi (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)
Ibnu Hajar (Universitas Negeri Medan, Medan)
Khairil Ansyari (Universitas Negeri Medan, Medan)
Saiful Anwar (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan, Lampung)

Desain Grafis

Suendri

Sekretariat

Reflina
Nurlaili
Sahlan

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PPKn SISWA MIN RAMBA PADANG KABUPATEN TAPANULI SELATAN

Maulana Arafat Lubis

IAIN Padangsidimpuan Sumatera Utara Indonesia

Email : maulanaarafat62@gmail.com

DOI : 10.30829/tar.v25i2.370

Diterima : 23 Oktober 2018

Diterbitkan : 15 Desember 2018

Abstrak: Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik dalam meningkatkan minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan bahan ajar komik berjenis ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji kelayakan produk bahan ajar komik dilakukan melalui siklus uji coba I dan uji coba II. Temuan hasil penelitian menunjukkan: (1) bahan ajar yang dihasilkan berupa komik telah memenuhi kriteria dengan skor rata-rata validasi sebesar 95,56% atau berkategori sangat valid; (2) hasil uji coba telah diperoleh bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan efektif dapat meningkatkan minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) dengan skor rata-rata peningkatan yang lebih dari 23 atau berkategori tinggi; (3) uji peningkatan skor minat baca PPKn diperoleh bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan telah meningkatkan minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang sebesar 23,24 dengan kategori tinggi melalui pengukuran angket, dan sebesar 23,11 dengan kategori tinggi melalui pengukuran observasi pada uji coba I dan uji coba II.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Komik, Minat Baca, Pendidikan Pancasila, Kewarganegaraan

Abstract: This research is developmental research that aimed to produce comic as a teaching and learning material in increasing students' reading interest on PPKn Subject (Civic Education Subject) at fifth grade MIN Ramba Pajang South Tapanuli Regency. This research refers to development model of comic teaching material of ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Feasibility test of comic teaching material product is conducted through cycle of trial I and trial II. The findings show that (1) teaching material resulting comic has met the criteria with average score 95.56% or categorized very valid; (2) the trial achieved that developed comic teaching material effectively can increase student's reading interest of civic education with the average score more than 23 or categorized high; (3) the trial of increasing student's reading interest toward civic education achieves that developed comic teaching material has increased student's reading interest toward civic education of fifth grade student State Islamic School Ramba Padang 23.24 categorized high through questionnaire measurement, and 23.11 categorized high through observation measurement on trial I and trial II.

Keywords: Teaching Material, Comics, Reading Interest, Civics Education

Pendahuluan

Menurut Budiningsih (2012) minat baca di Indonesia sangat rendah, jauh tertinggal berbanding dari negara lain seperti Singapura dan Malaysia. Realitanya, penduduk Indonesia lebih banyak mencari informasi dari media sosial ketimbang buku. Bagi kita buku adalah alat yang sudah kuno disebabkan tergiur oleh teknologi android yang lebih mudah dibawa-bawa ke manapun. Laporan Bank Dunia no. 16369-IND (*Education in Indonesia from Crisis to Recovery*) menyatakan bahwa tingkat membaca usia kelas VI Sekolah Dasar di Indonesia hanya mampu meraih skor 51,7 di bawah Filipina (52,6), Thailand (65,1) dan Singapura (74,0). Somadayo (2011:7) menyatakan bahwa setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Kenyataannya, minat membaca masyarakat khususnya anak sebagai pelajar saat ini masih rendah. Inilah yang menjadi tantangan bagi guru terhadap pendidikan di sekolah dasar. Rendahnya minat baca disebabkan harga buku yang mahal dan terbatasnya fasilitas perpustakaan sehingga menyebabkan membaca tidak lagi sebagai sarana pembelajaran dan hiburan bagi masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia lebih memilih membeli televisi dibanding membeli buku.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru dituntut mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif, dan menyenangkan. Salah satu upaya untuk menciptakan suasana tersebut, seyogianya guru mampu membuat bahan ajar yang di dalamnya dapat membuat siswa berminat untuk membaca. Salah satu bahan ajar tersebut ialah komik. Kemerosotan pendidikan bukan diakibatkan oleh kurikulum, tetapi karena kurangnya kemampuan profesionalisme guru dan tidak adanya motivasi belajar yang diberikan kepada siswa. Profesionalisme menekankan kepada penguasaan ilmu, manajemen kelas, maupun teori belajar. Profesionalisme bukan sekadar pengetahuan materi saja, tetapi mampu menguasai teknologi, psikologi anak, dan memiliki keterampilan dalam membuat bahan ajar. Guru profesional pada dasarnya ditentukan oleh *hard skill* dan *soft skill* yang dimiliki (Lubis, 2018: 3).

Berdasarkan hasil analisis sementara di MIN Ramba Padang Desa Sipagimbar Kabupaten Tapanuli Selatan, dalam pembelajaran di kelas guru lebih banyak mengandalkan buku paket. Seringnya bahan ajar yang bersifat *textbook centre* (berpusat pada buku pelajaran) membuat siswa merasa jenuh, bosan, ataupun monoton dalam belajar. Selain itu sumber belajar sangat kurang untuk dimiliki setiap siswa, hal ini disebabkan guru yang kurang kreatif dalam mencari maupun membuat bahan ajar. Fenomena ini menjadi dampak permasalahan yang nantinya akan menjadi faktor siswa

tidak berminat lagi untuk membaca. Sampai saat ini sekolah tersebut sangat membutuhkan sumber belajar yang berisikan bahan ajar terkait materi pelajaran, padahal sumber belajar salah satu alat yang wajib dimiliki setiap sekolah. Faktor tersebut yang membuat para siswa tidak memiliki minat membaca, disebabkan minimnya buku pelajaran yang berada di sekolah MIN Ramba Padang. Adapun sumber belajar yang seadanya tidak membuat siswa tertarik untuk membacanya disebabkan buku yang sudah kusam, koyak-koyak ataupun robek tetap digunakan sehingga buku tersebut tidak menarik untuk dibaca. Hal tersebut didukung dengan pemerolehan tingkat minat membaca PPKn siswa MIN Ramba Padang sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang
Tahun Pelajaran 2017/2018**

No.	Kelas	Tahun Pelajaran	Semester	Persentase Minat Membaca PPKn Siswa
1	5	2017/2018	Ganjil	30 %
			Genap	32 %

(Sumber: Tata Usaha MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa masih ditemukan data rendahnya minat siswa dengan persentase 30% di semester ganjil dan 32% di pertengahan semester genap. Realita ini menjadi teguran keras bagi guru untuk membenahi permasalahan yang terjadi guna meningkatkan minat baca siswa MIN Ramba Padang Desa Sipagimbar Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berkaitan dengan masalah tersebut perlu dibenahi oleh guru dalam pembelajaran yang harus memiliki kreativitas dalam membuat bahan ajar. Guru tidak harus mengharapkan buku dari pemerintah, tetapi mampu berinovasi dalam merancang bahan ajar yang membuat siswa dalam memahami pelajaran. Bahan untuk diajarkan bukan hanya buku pelajaran, koran dan majalah. Tetapi komik juga bisa dijadikan bahan untuk mengajar, karena komik dapat menstimulus siswa disebabkan kombinasi warna dan ceritanya yang lucu dan menarik. Selain itu komik juga dapat mengubah karakter anak nantinya, disebabkan karakter pada komik yang dapat membuat anak ikut masuk dalam cerita pada komik tersebut.

Pengembangan bahan ajar PPKn dalam meningkatkan minat baca MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan akan terfokus pada materi PPKn tentang keputusan

bersama. Pentingnya materi keputusan bersama yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Maka dari itu pengembangan bahan ajar ini sudah selayaknya dikembangkan, guna menerapkan sikap keputusan bersama siswa. Adapun pengembangan bahan ajar ini berbentuk komik. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar berbentuk komik diyakini dapat meningkatkan minat baca PPKn siswa khususnya di kelas 5 (lima) SD/MI.

Adapun fokus penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimana desain bahan ajar komik yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn yang digunakan siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan, (2) Bagaimana validitas dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan di MIN Ramba Padang kabupaten Tapanuli Selatan, (3) Bagaimana peningkatan hasil minat baca siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan dengan menggunakan bahan ajar komik mata pelajaran PPKn.

Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mengarahkan anak untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Tingkat literasi membaca siswa tingkat sekolah dasar sangatlah minim, mereka lebih suka menonton ketimbang membaca.

Pendidikan di sekolah berpengaruh terhadap terbentuknya warga negara yang baik masih belum sepenuhnya dipahami oleh pendidik, khususnya guru sekolah dasar. Proses pembelajaran di sekolah sangat membosankan dan membuat siswa tertekan. Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran PPKn. Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Akan tetapi realisasinya sampai saat ini masih belum optimal diajarkan guru kepada siswa.

Minat membaca PPKn perlu ditumbuhkan sejak dini karena memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap sikap dan perilaku. Upaya meningkatkan minat baca pada anak menjadi salah satu tanggung jawab guru. Pada mata pelajaran PPKn sangat dominan yang di dalamnya menjelaskan sejarah. Hal ini yang sering membuat siswa SD/MI bosan membacanya. Maka perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam mengajar, salah satunya membuat bahan ajar. Bahan ajar dapat dijadikan sebagai alat membantu guru untuk menjelaskan materi agar siswa mudah memahami materi pelajaran. Menurut Harrisada ada lima tahap perkembangan membaca, yaitu: kesiapan membaca, membaca permulaan, keterampilan membaca cepat, membaca luas dan membaca yang sesungguhnya (Ilham Nur Triatma dkk, 2016: 168).

Bahan ajar merupakan bahan yang di dalamnya berisikan penjelasan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa maupun guru. Guru membutuhkan bahan ajar sebagai pelengkap dalam mengajar, sedangkan siswa membutuhkan bahan ajar sebagai penambah wawasan dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar disusun secara sistematis yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Lubis (2016: 201) bahan ajar terdiri dari berbagai macam, yaitu: buku pelajaran, modul, dan *leaflet*. Kemudian bahan ajar sangat banyak manfaatnya bagi peserta didik, seperti: (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) kesempatan belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, (3) mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Bahan ajar memiliki kriteria yaitu, koran, majalah, buku paket, *leaflet*, dan kamus. Selain itu ada salah satu bahan ajar yang kerap sering menarik perhatian pembaca baik dalam tingkat dewasa maupun kanak-kanak, bahan ajar tersebut dinamai komik. Berdasarkan sejarah awal munculnya komik Indonesia versi asli pada tahun 1930. Pada saat itu, komik hanya dicetak di sebuah surat kabar Melayu-Cina, "Sinpo". Saat itu, Kho Wang Gie menjadi penulis pertama dalam surat kabar yang terbit pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Sepanjang tahun 1930 hingga 1950, komik masih berupa komik strip. Memasuki tahun 1952, barulah komik muncul dalam bentuk buku untuk pertama kalinya. Komik berjudul "Kisah Pendudukan Jogja" karya Abdul Salam merupakan bentuk "Pembundelan" dari komik strip yang sebelumnya muncul di surat kabar (Kusrianto, 2007: 175).

Mediagus (2012: 53) menyatakan bahwa pada tahun 1962 di Medan, komik menjadi begitu populer. Hal ini karena budaya-budaya lokal diangkat ke dalam cerita komik. Cerita-cerita rakyat Sumatera, sebut saja Bunda Karung, Pendekar Sorak Merapi, Hang Djebat Durhaka, Hang Tuah, Telandjang Ujung Karang, Kapten Yuni dengan Perompak Lautan Hindia dan lain-lain. Saat itu komikus-komikus yang cukup terkenal adalah Taguan Hardjo, disamping Djas dan Zam Nuldyn. Mereka bisa dikatakan sebagai pionir komik Medan. Namun, karena tidak memiliki penerus maka komik-komik terbitan Medan (casso dan Harris) mulai surut atau bahkan bisa dibilang mati pada sekitar tahun 1971.

Claud dalam bukunya *Understanding Comic* menyatakan bahwa komik merupakan kumpulan kata-kata dan gambar-gambar yang saling berdekatan. Gambar digunakan untuk memperkaya dan memperjelas isi teks serta mengkonkretkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas (Fahyuni & Fauji, 2017: 22).

Sedangkan menurut Denise (Wahab, Wasis, & Indana, 2016: 1091), penggunaan komik dalam pembelajaran mampu menarik peserta didik yang enggan membaca lambat laun menjadi suka membaca dan akhirnya mampu membaca buku biasa yang penuh dengan tulisan. Penggunaan komik merupakan salah satu cara baru dalam memotivasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka. Selain itu Lesmono berpendapat bahwa komik bukan sekadar gambar saja, akan tetapi ada suatu pesan pembelajaran di dalamnya (A. Lubis et al., 2017: 45).

Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik merupakan bahan bacaan yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Selain itu terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, sehingga siswa mudah untuk mengerti. Hal tersebut dapat meningkatkan minat baca siswa dalam menstimulus pemahaman mereka dalam belajar.

Bacaan komik juga dapat meningkatkan literasi bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan dongeng, dan lain-lain. Karena komik memiliki deretan gambar, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu. Ketika membaca seakan-akan ikut serta mengalaminya (M. A. Lubis, 2017: 247). Komik yang berisikan tentang pendidikan disebut dengan komik edukasi. Komik sebagai bacaan yang di dalamnya dapat membuat anak-anak senang maupun terhibur saat membacanya. Selain sebagai hiburan yang secara konseptual memberikan edukasi, komik juga dianggap sebagai bahan pembelajaran untuk tingkat SD/ MI.

Komik berfungsi sebagai bahan ajar yang di dalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis atau komikus dan pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya. Lahirnya komik berasal dari negara Jepang, akan tetapi sampai saat ini komik yang beraliran pendidikan masih sangat minim. Untuk itu butuh adanya pengembangan bahan ajar komik yang beraliran pendidikan. Apalagi saat ini karakter anak-anak zaman sekarang butuh dibenahi terkait perubahan zaman yang semakin mengikuti budaya Barat. Maka dari itu komik yang beraliran pendidikan harus diciptakan demi perubahan masa depan anak-anak bangsa menuju lebih baik.

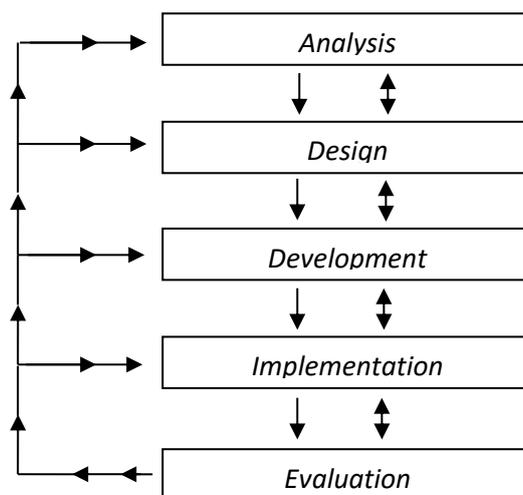
Daryanto (Danaswari dkk, 2013: 5) berpendapat bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu kelebihan komik menurut Angkowo dan Kosasih (Danaswari dkk, 2013: 5), yaitu: (1) Menggunakan bahasa

sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik; (2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik; (3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik; (4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Model ini digunakan untuk mengembangkan komik sebagai bahan ajar pada kelas tinggi SD/ MI. Sedangkan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Ramba Padang yang terletak di Desa Sipagimbar Kabupaten Tapanuli Selatan sebanyak 17 orang. Adapun objek dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar komik dan peningkatan minat baca PPKn siswa. Uji coba dilakukan di MIN Ramba Padang Desa Sipagimbar Kabupaten Tapanuli Selatan dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut: (1) Keterbukaan kepala sekolah dan dewan guru untuk menerima inovasi dalam proses belajar mengajar yang sifatnya konstruktif. (2) Rendahnya minat baca siswa dalam belajar PPKn dengan menggunakan bahan ajar yang dipakai selama ini. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar komik.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Berikut tahapan-tahapan ADDIE pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE
(M. A. Lubis, 2016: 24)

Pada gambar 1 di atas menunjukkan prosedur pelaksanaan penelitian dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan-tahapan pada gambar di atas dilakukan secara berurutan, jika pada tahapan dilakukan ataupun uji coba I tidak memenuhi target, maka dilakukanlah pengulangan lagi untuk merevisi dan kemudian dilakukan lagi di uji coba II sampai target yang diharapkan dapat terwujud. Validitas bahan ajar komik dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif. Data untuk validitas bahan ajar komik diperoleh dari penilaian validator ahli mengenai kualitas bahan ajar komik dengan menggunakan metode analisis deskriptif persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase Rerata Skor (PRS)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

90% ≤ PRS ≤ 100%	: Sangat Baik	(SB)
80% ≤ PRS < 90%	: Baik	(B)
70% ≤ PRS < 80%	: Cukup	(C)
60% ≤ PRS < 70%	: Kurang	(K)
0% ≤ PRS < 60%	: Sangat Kurang	(SK) (Sudjana, 2007: 129)

Bahan ajar komik dinyatakan valid apabila data yang diperoleh dari PRS lebih dari 70% atau memperoleh salah satu dari tiga kategori berikut: cukup, baik atau sangat baik.

Keefektifan bahan ajar komik juga dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif. Data keefektifan bahan ajar komik diperoleh dari peningkatan skor minat baca PPKn siswa pada saat sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar komik. Analisis peningkatan minat baca menggunakan rumus *Gain Score*. Rumus *gain score* menggunakan SPSS dengan cara klik *Analyze-Compute*, pada target variabel diketik gain dan buat persamaan *pos-pre* (Maisarah, 2016: 62). *Pos* adalah skor minat baca setelah menggunakan bahan ajar komik, dan *pre* adalah skor minat baca sebelum menggunakan bahan ajar komik. Kemudian data tersebut diklasifikasikan untuk memperoleh tingkat keefektifan bahan ajar komik. Klasifikasi dilakukan dengan tiga langkah (Sucippitari, 2017: 63), yaitu:

- 1) Menghitung rata-rata ideal dengan rumus berikut:

$$X_i = (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) / 2 = (35,71 + 7,14) / 2 = 21,43$$

- 2) Menghitung satuan lebar wilayah dengan rumus berikut:

$$S_{bi} = (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) / 6 = (35,71 - 7,14) / 6 = 4,76$$

- 3) Menyesuaikan klasifikasi efektivitas berdasarkan tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Efektivitas Bahan Ajar Komik

Rumus	Rata-rata <i>Gain Score</i>	Klasifikasi
$X > \bar{X}_l + 1,8 \times S_{bi}$	$X > 30,00$	Sangat Tinggi
$\bar{X}_l + 0,6 \times S_{bi} < X \leq \bar{X}_l + 1,8 \times S_{bi}$	$24,29 < X \leq 30,00$	Tinggi
$\bar{X}_l - 0,6 \times S_{bi} < X \leq \bar{X}_l + 0,6 \times S_{bi}$	$18,57 < X \leq 24,29$	Sedang
$\bar{X}_l - 1,8 \times S_{bi} < X \leq \bar{X}_l - 0,6 \times S_{bi}$	$12,86 < X \leq 18,57$	Rendah
$X \leq \bar{X}_l - 1,8 \times S_{bi}$	$X \leq 12,86$	Sangat Rendah

Dari tabel di atas maka minat baca dikatakan meningkat apabila rata-rata *gain score* mencapai klasifikasi sedang yakni lebih dari 18,57. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan dinyatakan efektif dapat meningkatkan minat baca PPKn siswa apabila rata-rata *gain score* minat baca lebih dari 18,57 dengan klasifikasi sedang.

Hasil Dan Pembahasan

Berikut hasil penelitian menggunakan metode penelitian dengan model ADDIE:

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil analisis awal di MIN Ramba Padang desa Sipagimbar kabupaten Tapanuli Selatan dalam pembelajaran di kelas, guru lebih banyak mengandalkan buku paket. Bahan ajar yang bersifat *textbook centre* (berpusat pada buku pelajaran) membuat siswa merasa jenuh dalam belajar. Selain itu sumber belajar sangat kurang untuk dimiliki setiap siswa, hal ini disebabkan guru yang kurang kreatif dalam mencari maupun membuat bahan ajar. Temuan ini menjadi dampak permasalahan yang menjadi faktor siswa tidak berminat untuk membaca. Adapun sumber belajar yang seadanya di sekolah tidak membuat siswa tertarik untuk membacanya disebabkan buku yang sudah bertahun-tahun maupun koyak-koyak. Hal tersebut didukung dengan pemerolehan tingkat minat membaca PPKn siswa MIN Ramba Padang sebagai berikut:

Tabel 3. Data Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang

No.	Kelas	Tahun Pelajaran	Semester	Persentase Minat Membaca PPKn Siswa
1	5	2017/2018	Ganjil	30 %
			Genap	32 %

(Sumber: Tata Usaha MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat siswa membaca pada kelas 5 (lima) memiliki persentase 30% di semester ganjil, sedangkan di pertengahan semester genap memiliki persentase 32%. Fenomena ini dijadikan sebagai tujuan guru dalam membenahi permasalahan yang terjadi guna meningkatkan minat baca siswa MIN Ramba Padang Desa Sipagimbar Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berkaitan dengan masalah tersebut perlu dibenahi oleh guru dalam pembelajaran yang harus memiliki kreativitas dalam membuat bahan ajar. Guru tidak harus mengharapkan buku dari pemerintah, tetapi mampu berinovasi dalam merancang bahan ajar yang membuat siswa dalam memahami pelajaran. Bahan untuk diajarkan bukan hanya buku pelajaran, koran, majalah saja. Tetapi komik juga bisa dijadikan bahan untuk mengajar, karena komik dapat menstimulus siswa disebabkan kombinasi warna dan ceritanya yang lucu. Selain itu komik juga dapat mengubah karakter anak nantinya, disebabkan karakter pada komik yang dapat membuat anak ikut masuk ke dalam cerita pada komik tersebut.

Pengembangan bahan ajar PPKn dalam meningkatkan minat baca MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan akan terfokus pada mata pelajaran PPKn materi keputusan bersama. Pentingnya materi keputusan bersama yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Maka dari itu pengembangan bahan ajar ini sudah selayaknya dikembangkan, guna menerapkan sikap keputusan bersama siswa. Adapun pengembangan bahan ajar ini berbentuk komik, artinya pengembangan bahan ajar berbentuk komik diyakini dapat meningkatkan minat baca siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juli dan Evita yang mengembangkan komik sebagai bahan ajar dengan model ADDIE menghasilkan validasi yang cukup baik dan diterima oleh siswa. Hal ini diperkuat dari data hasil penelitiannya yang cukup signifikan dengan nilai validasi 92,5 dengan kategori sangat baik. Tidak tersedianya bahan ajar yang relevan untuk digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa, maka fokus utama penelitian ini adalah peneliti memproduksi/ membuat bahan ajar komik PPKn sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah minat membaca siswa di MIN Ramba Padang.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa khususnya mengenai pembelajaran PPKn. Dengan demikian, dikembangkan produk pada penelitian ini berupa bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKn siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan, khususnya pada siswa kelas 5 (lima).

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Setelah diketahui produk yang dikembangkan berdasarkan hasil dari tahapan analisis, maka pada tahapan ini dilakukan perancangan produk. Produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar komik. Unsur-unsur komik menurut Berger, yaitu: (1) karakter dalam komik harus jelas pendeskripsianannya; (2) adanya ekspresi wajah karakter yang nyata dan sesuai keadaan; (3) adanya balon kata yang berisikan kalimat dialog antar tokoh mengenai materi; (4) garis gerak sehingga gambar terlihat hidup; (5) adanya latar yang nyata dan sesuai konteks materi; dan (6) panel dalam komik berurutan dari setiap gambar dan materi sehingga terjaga kelanjutan cerita yang sedang berlangsung”. Sedangkan unsur-unsur bahan ajar menurut Scott (2012) yaitu adanya: (1) cover; (2) standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran; (3) materi; (4) identitas mata pelajaran; dan (5) sinopsis.

Maka bahan ajar komik yang dikembangkan pada penelitian ini mempunyai beberapa unsur sebagai berikut: (1) cover; (2) standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran; (3) adanya pengenalan karakter; (4) materi komik dijabarkan melalui gambar dan dialog yang jelas ekspresi wajah, latar, garis gerak, dan balon kata; (5) adanya profil penulis; dan (6) adanya sinopsis komik. Beberapa unsur bahan ajar tersebut diterapkan dalam penyusunan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKn siswa yang tercantum dalam kerangka penyusunan bahan ajar komik pada tabel 4, sedangkan penyusunan materi bahan ajar komik dibuat diurutkan dalam tiga kegiatan yang disajikan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 4. Kerangka Penyusunan Desain Bahan Ajar Komik

No.	Kerangka Penyusunan	Tampilan
1.	Cover	
2.	SK, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR MATERI KEPUTUSAN BERSAMA
3.	Pengenalan beberapa tokoh yang ada di komik	 <p>AFAT</p> <p>Nama : Afat TTL : Mekong, 03/09/1991 Umur : 24 Tahun Hob : Membaca</p>

No.	Kerangka Penyusunan	Tampilan
4.	Materi komik dijabarkan melalui gambar dan dialog yang jelas ekspresi wajah, latar, garis gerak, dan balon kata	
5.	Profil penulis	 <p style="text-align: center;">TENTANG PENULIS</p> <p>Maulana Arafat Lubis, M.Pd merupakan anak keenam dari pasangan Alm. H. Salman Lubis dan Hj. Dahrary. Penulis lahir di kota Medan pada tanggal 3 September 1991. Penulis bertempat tinggal di Medan Sunggal, Hp. 085227499030. Alamat email penulis: maulanaarafat62@yahoo.co.id atau maulanaarafat62@gmail.com. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 067242 Medan (2004), MTs Pesantren Darul Arafah Sumatera Utara (Julus tahun 2007), MAN 2 Model Medan (Julus tahun 2010), dan menyelesaikan Pendidikan S-1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FITK IAIN Sumatera Utara (Julus tahun 2014). Selanjutnya menyelesaikan pendidikan di Pascasarjana S-2 UNIMED Program Studi Pendidikan Dasar (Julus tahun 2016).</p> <p>Pernah bekerja sebagai guru tetap MIN Medan Sunggal pada tahun 2014-2016 (pada usia 22 tahun). Kemudian pada bulan Agustus tahun 2016 penulis diterima sebagai dosen tetap di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan PGMI Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Sumatera Utara (pada usia 24 tahun) sampai sekarang. Selain itu penulis juga sebagai anggota Perkumpulan Dosen PGMI Indonesia dalam bidang strategi pembelajaran.</p> <p>Karya ilmiah yang telah diterbitkan dalam bentuk buku, antara lain: <i>Keputusan Bersama: Komik Pendidikan untuk Kelas V SD/MI</i> (diterbitkan oleh Akasha Sakti, 2018). <i>Pembelajaran PEKn di SD/MI: Implementasi Pendidikan Abad 21</i> (diterbitkan oleh Akasha Sakti, 2018). Editor buku <i>Tantangan Pendidikan Menyambut 1 Abad (2045) Indonesia Merdeka Berbasis Mini Riset</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Konsep Dasar IPS</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Pembelajaran PEKn: Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Pembelajaran Tematik di SD/MI</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Kapita Selekta Pendidikan: menelaah fenomena pendidikan di Indonesia dari pelbagai disiplin</i></p>
6.	Sinopsis Komik	

Tabel 5. Kerangka Penyusunan Materi PPKn

Kegiatan Belajar ke-	Indikator	Uraian Materi
1.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Keputusan Bersama
2.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menganalisis prinsip-prinsip keputusan bersama secara musyawarah mufakat ○ Mengaplikasikan tata cara pengambilan keputusan bersama secara musyawarah mufakat dengan cara <i>voting</i> dan aklamasi 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Keputusan Bersama

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini dilakukan dua langkah, yaitu: pengembangan produk berdasarkan perancangan pada tahapan sebelumnya, dan uji kelayakan produk melalui hasil analisis dari validasi ahli.

a) Pengembangan Produk

Pengembangan produk disusun berdasarkan kerangka penyusunan bahan ajar komik dan kerangka penyusunan materi yang disajikan pada tabel 6 sebagai produk awal sebelum dilakukan analisis oleh validator ahli.

Tabel 6. Penyusunan Bahan Ajar Komik sebagai Produk Awal

No.	Kerangka Penyusunan	Tampilan	Jumlah Halaman
1.	Cover		1
2.	SK, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	<p style="text-align: center;">STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR MATERI KEPUTUSAN BERSAMA</p> <p>Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama.</p> <p>Kompetensi Dasar : 4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama. 4.2 Menjalani keputusan bersama.</p> <p>Indikator : 1. Menjelaskan bentuk-bentuk keputusan bersama. 2. Menganalisis prinsip-prinsip keputusan bersama secara musyawarah mufakat. 3. Mengaplikasikan tata cara pengambilan keputusan bersama secara musyawarah mufakat dengan cara voting dan aklamasi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Tujuan Pembelajaran : 1. Siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keputusan bersama seperti musyawarah mufakat, voting, dan aklamasi 2. Siswa dapat menganalisis prinsip-prinsip keputusan bersama secara musyawarah mufakat. 3. Siswa dapat mengaplikasikan tata cara pengambilan keputusan bersama secara musyawarah mufakat dengan cara voting dan aklamasi dalam kehidupan sehari-hari.</p>	1

No.	Kerangka Penyusunan	Tampilan	Jumlah Halaman
3.	Pengenalan beberapa tokoh yang ada di komik		3
4.	Materi komik dijabarkan melalui gambar dan dialog yang jelas ekspresi wajah, latar, garis gerak, dan balon kata		46
5.	Profil penulis	 <p style="text-align: center;">TENTANG PENULIS</p> <p>Maulana Arafat Lubis, M.Pd merupakan anak keenam dari pasangan Alm. H. Salman Lubis dan Hj. Dahran. Penulis lahir di kota Medan pada tanggal 3 September 1991. Penulis bertempat tinggal di Medan Sunggal, Hp. 085227499030. Alamat email penulis: maulanaarafat62@yahoo.co.id atau maulanaarafat62@gmail.com. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 067242 Medan (2004), MTs Pesantren Darul Arafah Sumatera Utara (tulus tahun 2007), MAN 2 Model Medan (tulus tahun 2010), dan menyelesaikan Pendidikan S-1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FITK IAIN Sumatera Utara (tulus tahun 2014). Selanjutnya menyelesaikan pendidikan di Pascasarjana S-2 UNIMED Program Studi Pendidikan Dasar (tulus tahun 2016).</p> <p>Pernah bekerja sebagai guru tetap MIN Medan Sunggal pada tahun 2014-2016 (pada usia 22 tahun). Kemudian pada bulan Agustus tahun 2016 penulis diterima sebagai dosen tetap di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan PGMI Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Sumatera Utara (pada usia 24 tahun) sampai sekarang. Selain itu penulis juga sebagai anggota Perkumpulan Dosen PGMI Indonesia dalam bidang strategi pembelajaran.</p> <p>Karya ilmiah yang telah diterbitkan dalam bentuk buku, antara lain: <i>Keputusan Bersama: Komik Pendidikan untuk Kelas V SD/MI</i> (diterbitkan oleh Akasha Sakti, 2018). <i>Pembelajaran PPKn di SD/MI: Implementasi Pendidikan Abad 21</i> (diterbitkan oleh Akasha Sakti, 2018). Editor buku <i>Tantangan Pendidikan Menyambut 1 Abad (2045) Indonesia Merdeka Berbasis Mini Riset</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Konsep Dasar IPS</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Pembelajaran PPKn: Isi Pengajaran Abad 21 di SD/MI</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Pembelajaran Tematik di SD/MI</i> (diterbitkan oleh Samudra Biru, 2018). <i>Karya Seleksi Pendidikan: menelaah fenomena pendidikan di Indonesia dari pelbagai disiplin</i>.</p>	1

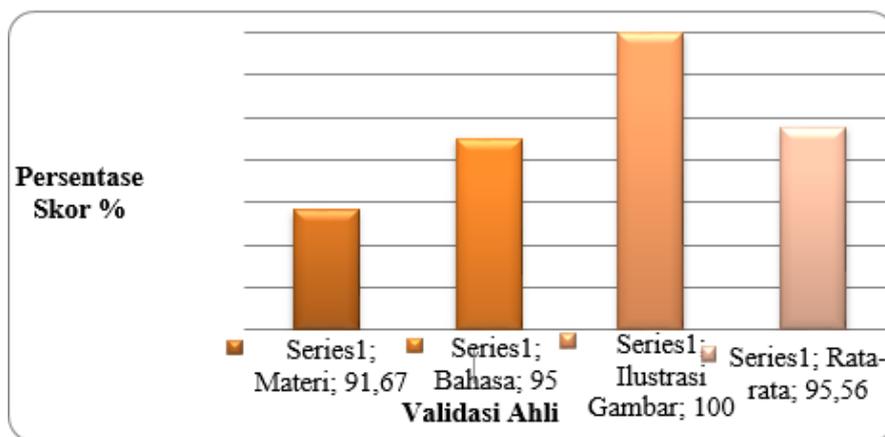
No.	Kerangka Penyusunan	Tampilan	Jumlah Halaman
6.	Sinopsis komik	 <p style="text-align: center;">SINOPSIS</p> <p>Joni dan Budi adalah siswa kelas V MEN Ramba Padang terdapat di daerah desa Sibinjar kabupaten Tapanuli Selatan. Joni dan Budi selalu bertanya kepada Afat yang merupakan seorang pemuda di daerah sekitar sekolah. Jika ada tugas dari sekolah, Joni dan Budi selalu berdiskusi dengan Afat, pengetahuan yang didapat selalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Cerita kali ini tentang keputusan bersama dalam menanggapi kehidupan masyarakat. Ingin tahu kisah mereka selanjutnya? saksikan cerita mereka di buku komik ini.</p>	1
Jumlah Halaman Keseluruhan			50

b) Hasil Validasi Ahli Pada Produk

Setelah produk berupa bahan ajar komik yang dikembangkan pada materi Keputusan Bersama untuk mata pelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar, kemudian produk tersebut diuji kelayakannya dengan angket validasi ahli. Hasil validasi berupa skor terhadap indikator penilaian bahan ajar komik berdasarkan para ahli disajikan secara ringkas pada tabel 7 dan gambar 2.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli pada Bahan Ajar Komik

No.	Validator Ahli	Persentase	Kevalidan	Kelayakan
1	Materi	91,67%	Sangat Valid	Sangat Layak
2	Bahasa	95,00%	Sangat Valid	Sangat Layak
3	Ilustrasi Gambar	100,00%	Sangat Valid	Sangat Layak
Rata-rata		95,56%	Sangat Valid	Sangat Layak



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli terhadap Bahan Ajar Komik

Tabel 7 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa penilaian dari validator ahli materi PPKn kelas 5 (lima) SD/MI memperoleh persentase sebesar 91,67% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar karena sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran PPKn. Begitu juga dengan penilaian dari validator ahli bahasa yang memperoleh persentase sebesar 82% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar Komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar karena mempunyai karakteristik bahasa yang sesuai untuk digunakan siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar sehingga tujuan pembelajaran akan mudah untuk dipahami siswa. Penilaian tertinggi diperoleh dari validator ahli ilustrasi gambar yaitu sebesar 100% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar karena ilustrasi gambar yang digunakan sangat nyata, tokoh yang digunakan juga dekat dengan siswa, penuh dengan warna, sehingga menarik perhatian siswa untuk semangat membacanya.

Rata-rata penilaian dari validator ahli yaitu sebesar 95,56% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar karena dari segi materi, bahasa dan ilustrasi gambar sudah sesuai dengan materi PPKn kelas 5 (lima) sekolah dasar, sesuai dengan tata bahasa EBI (Ejaan Bahasa Indonesia) pada narasi dan karakteristik bahasa siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar, serta menarik perhatian siswa untuk berminat membaca komik. Hal ini karena gambarnya seperti nyata, tokoh yang diperankan dan latar dekat dengan siswa, dan warnanya yang menarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk pada penelitian ini yaitu bahan ajar komik yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk siswa kelas 5 (lima).

4. Tahapan Penerapan (*Implementation*)

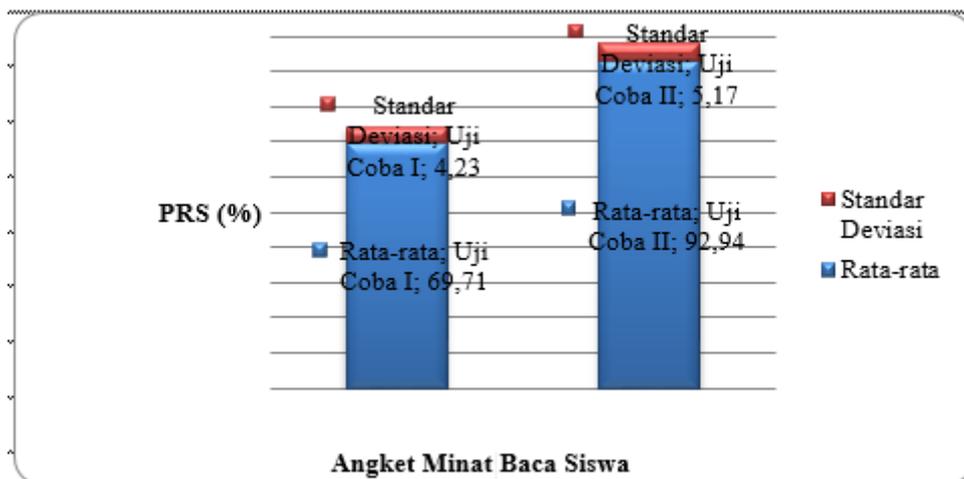
Setelah bahan ajar komik dikembangkan dan diperbaiki sesuai saran dari validator ahli serta dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan siswa kelas 5 (lima), maka bahan ajar komik tersebut digunakan siswa untuk diuji keefektifannya dalam meningkatkan minat baca PPKn. Pada penelitian ini hanya diteliti 17 siswa dalam 1 kelas pada kelas 5 (lima) di MIN Ramba Padang sebagai kelas yang menggunakan bahan ajar komik. Hal ini disebabkan kelas 5 (lima) hanya memiliki 1(satu) ruang kelas saja di MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan.

a) Minat Baca PPKn Pada Uji Coba Berdasarkan Angket

Minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang ketika menggunakan bahan ajar komik pada uji coba I dan pada uji coba II berdasarkan angket disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Minat Baca PPKn Pada Uji Coba Berdasarkan Angket

Uji Coba I			Uji Coba II		
Skor	F	f relatif (%)	Skor	F	f relatif (%)
61-70	11	64,71	61-70	0	0,00
71-80	6	35,29	71-80	1	5,88
81-90	0	0,00	81-90	4	23,53
91-100	0	0,00	91-100	12	70,59
Jumlah	17	100	Jumlah	17	100
Rata-rata	69,71		Rata-rata	92,94	
Stdev	4,23		Stdev	5,17	



Gambar 3. Minat Baca Siswa Berdasarkan Angket

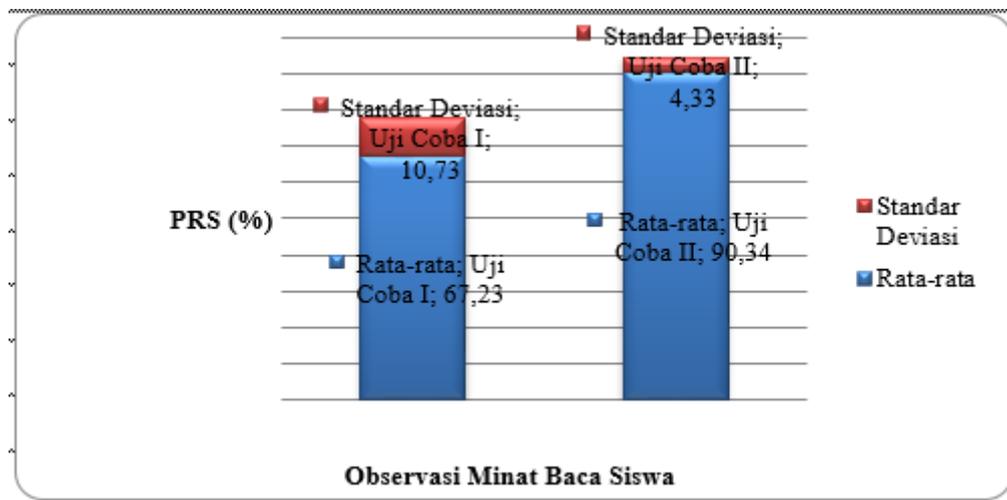
Tabel dan gambar di atas menunjukkan bahwa siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang memperoleh nilai angket untuk rata-rata minat baca PPKn yaitu 69,71 pada uji coba pertama dan sebesar 92,94 pada uji coba kedua. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi perbedaan bahkan peningkatan skor angket minat baca PPKn dari uji coba produk yang pertama ke uji coba produk yang kedua.

b) Minat Baca PPKn Pada Uji Coba Berdasarkan Observasi

Minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang ketika menggunakan bahan ajar komik pada uji coba I dan pada uji coba II berdasarkan observasi disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Minat baca PPKn Pada Uji Coba Berdasarkan Observasi

Uji Coba I			Uji Coba II		
Skor	F	f relatif (%)	Skor	F	f relatif (%)
51-60	5	29,41	61-70	0	0,00
61-70	4	23,53	61-70	0	0,00
71-80	7	41,18	71-80	1	5,88
81-90	1	5,88	81-90	4	23,53
91-100	0	0,00	91-100	12	70,59
Jumlah	17	100	Jumlah	17	100
Rata-rata	67,23		Rata-rata	90,34	
Stdev	10,73		Stdev	4,33	



Gambar 4. Minat Baca Siswa Berdasarkan Observasi

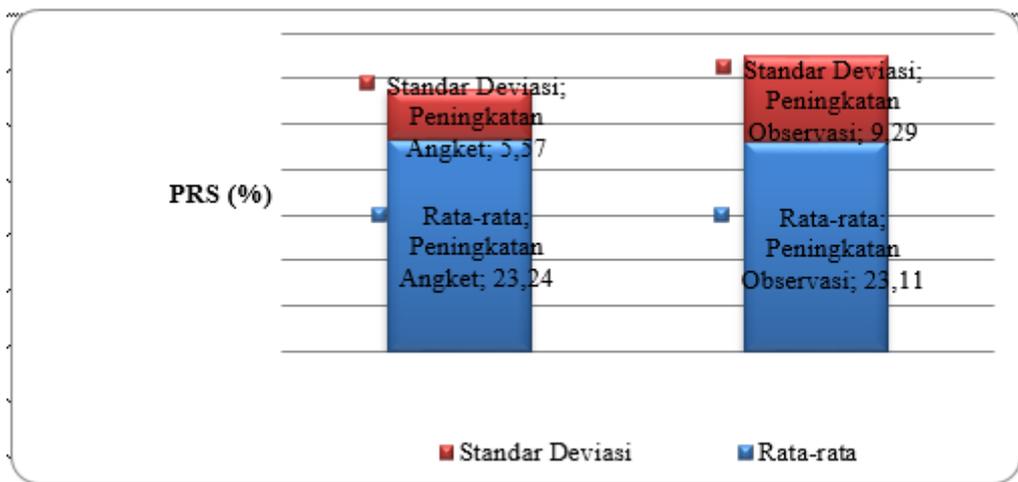
Tabel dan gambar di atas menunjukkan bahwa siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang memperoleh nilai observasi untuk rata-rata minat baca PPKn yaitu 67,23 pada uji coba pertama dan sebesar 90,34 pada uji coba kedua. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi perbedaan bahkan peningkatan skor observasi minat baca PPKn dari uji coba produk yang I ke uji coba II.

c) Hasil Uji Efektivitas Produk

Gain score atau peningkatan minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang diperoleh dari pengurangan nilai pada uji coba II dan uji coba I. Hasil uji gain score kelas 5 (lima) siswa yang menggunakan bahan ajar komik berdasarkan angket dan observasi disajikan pada tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Gain Score

Peningkatan Angket			Peningkatan Observasi		
Skor	F	f relatif (%)	Skor	F	f relatif (%)
1-10	1	5,88	1-10	1	5,88
11-20	4	23,53	11-20	5	29,41
21-30	12	70,59	21-30	7	41,18
31-40	0	0,00	31-40	4	23,53
Jumlah	17	100	Jumlah	17	100
Rata-rata	23,24		Rata-rata	23,11	
Stdev	5,57		Stdev	9,29	



Gambar 5. Hasil Uji Gain Score

Tabel 10 dan Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor peningkatan minat baca PPKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik melalui angket yaitu 23,24 dengan kategori sedang, dan rata-rata peningkatan minat baca PPKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik melalui observasi yaitu 23,11 dengan kategori sedang.

Rata-rata peningkatan minat baca PPKn menunjukkan bahwa bahan ajar Komik berkategori efektif dapat meningkatkan minat baca PPKn.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini (evaluasi) merupakan tahapan akhir dalam penelitian ini. Evaluasi dilakukan terhadap hasil uji kelayakan produk dan uji keefektifan produk dalam meningkatkan minat baca PPKn. Hasil evaluasi dijadikan sebagai kesimpulan akhir mengenai hasil analisis produk yang dikembangkan, serta dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peneliti dalam menjawab pertanyaan pada penelitian ini. Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa:

- a) Rata-rata penilaian dari validator ahli, yaitu sebesar 95,56% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar Komik yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan minat baca mereka pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dikarenakan karena dari segi materi, bahasa dan ilustrai gambar sudah sesuai dengan materi PPKn kelas 5 (lima) sekolah dasar, sesuai dengan tata bahasa EBI dan karakteristik bahasa siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar, serta menarik perhatian siswa untuk semangat membaca komik karena gambarnya seperti nyata, tokoh yang diperankan dan latar dekat dengan siswa, dan warnanya menarik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pada penelitian ini yaitu bahan ajar komik sangat layak digunakan untuk siswa kelas 5 (lima) di MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan.
- b) Rata-rata peningkatan minat baca PPKn siswa yang menggunakan bahan ajar komik baik melalui angket ataupun observasi telah mencapai kategori peningkatan sedang dengan skor yang lebih dari 23. Sehingga disimpulkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan efektif dapat meningkatkan minat baca siswa, secara khusus pada mata pelajaran PPKn dengan materi keputusan bersama untuk siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar.

Dengan demikian, berdasarkan kelima tahapan pengembangan penelitian (ADDIE) pada penelitian ini diperoleh bahwa produk yang dikembangkan, yaitu: bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKn siswa sekolah dasar telah memenuhi unsur kelayakan penggunaan produk untuk siswa kelas 5 (lima) sekolah dasar, dan unsur keefektifan produk dalam meningkatkan minat baca PPKn dengan kategori efektivitas yang sedang.

Simpulan

Produk pada penelitian ini adalah bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKn siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang kabupaten Tapanuli Selatan yang telah dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Setelah produk selesai didesain, selanjutnya produk dinilai oleh validator ahli. Rata-rata penilaian dari validator ahli, yaitu: sebesar 95,56% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang, khususnya untuk meningkatkan minat baca mereka pada mata pelajaran PPKn. Hasil uji efektivitas atau keefektifan bahan ajar komik juga memperoleh kategori peningkatan tinggi dengan skor lebih dari 23 sehingga disimpulkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan telah efektif meningkatkan minat baca siswa, secara khusus pada mata pelajaran PPKn dengan materi keputusan bersama untuk siswa kelas 5 (lima) MIN Ramba Padang. Berdasarkan uji peningkatan skor minat baca PPKn diperoleh bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan telah meningkatkan minat baca PPKn siswa sebesar 23,24 dengan kategori tinggi melalui pengukuran angket, dan sebesar 23,11 dengan kategori tinggi melalui pengukuran observasi pada uji coba pertama dan uji coba kedua.

Daftar Pustaka

- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danaswari, R. W., & Dkk. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem*. *Jurnal Scientiae Educatia*, 2(2). Retrieved from <http://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/477/453>
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1). Retrieved from <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa>
- Ilham Nur Triatma, D. (2016). *Minat Baca Pada Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta*. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 168. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/3098/2794>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lubis, A., Sari, M., Yunita, I., Keguruan, I., Padangsidempuan, I., Tarbiyah, F., ... Balai, S.

- A. T. (2017). *Kualitas Bahan Ajar Komik Dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik*, 45–50.
- Lubis, M. A. (2016a). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning*. *Jurnal Tematik*, 6(3).
- Lubis, M. A. (2016b). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal*. Universitas Negeri Medan. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/8270/>
- Lubis, M. A. (2017). *The Using of Comic As a Teaching Material in Building Character of Elementary School*, 1(2), 246–258. Retrieved from <http://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/viewFile/44/25>
- Lubis, M. A. (2018). *Pengembangan Profesionalisme Guru Madrasah Ibtidaiyah Pada Abad 21 dalam Membuat Bahan Ajar Leaflet*. Retrieved from <https://osf.io/preprints/inarxiv/vsezk/>
- Maisarah. (2016). *Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Hands on Mathematics dan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemahaman Relasional Matematis dan Mathematics Anxiety Siswa SDIT Khairul Imam*. Universitas Negeri Medan.
- Mediagus. (2012). *Perangkat Pembelajaran Komik*. Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP.
- Scott, M. (2012). *Understanding Comics*. E-book.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca (Pertama)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sucippitari, R. (2017). *Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Literasi Sains Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 02 Medan*. Universitas Negeri Medan.y
- Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Wahab, A., Wasis, & Indana, S. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Materi Sistem Transportasi Makhluk Hidup Untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 6 (1). Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/download/524/377>