

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang mana tanggung jawab utamanya ialah membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat baik itu ditingkat lokal, nasional maupun Global.¹ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah mata pelajaran yang juga digunakan sebagai tempat untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki karakter dan kecakapan yang memadai dalam menjadi bagian dari masyarakat sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang meliputi sesuatu yang akan terjadi dan terkombinasi dari beberapa mata pelajaran diantaranya seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan juga politik. Tujuan asal dari Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu untuk melatih dan menolong siswa pada saat proses mengenali dan menganalisis berbagai permasalahan yang terjadi di sekitar, sehingga siswa bisa menjadi *problem solver*.²

Tujuan dari mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar diantaranya ialah, a) Siswa memiliki ilmu pengetahuan yang nantinya akan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. b) Siswa mempunyai kemampuan

¹ Septian Aji Permana, "Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer", *Media Akademi* (Yogyakarta:2017):1

² Universitas Indonesia et al., "Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Muatan Pembelajaran Ips Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas Iv B Sdn Pudahpayung 02 Semarang" (2011): 1-146.

mengidentifikasi, menganalisis, serta menyusun cara untuk pemecahan problem sosial yang terjadi pada kehidupan bermasyarakat. c) Siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik dengan sesama. d) Siswa memiliki kesadaran sikap, dan keterampilan dalam pemanfaatan lingkungan hayati. e) Siswa memiliki kemampuan dalam memahami ilmu pengetahuan serta keilmuan yang sesuai dengan perkembangan kehidupan pada warga.³

Adanya mata pelajaran IPS di lingkup Sekolah Dasar diharapkan bisa menjadi sarana bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang baru sehingga apa yang sudah mereka peroleh dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya, efektivitas pembelajaran IPS belum sesuai dengan apa yang menjadi tujuan asal dari pembelajaran IPS.⁴ Hal ini timbul dikarenakan terdapat anggapan bahwa pembelajaran IPS saat ini banyak pengaruh dari budaya pembelajaran terdahulu, yang menganggap bahwa pembelajaran IPS cenderung membosankan.⁵ Disisi lain, terbatasnya ketersediaan bahan ajar menyebabkan pembelajaran dikelas dirasa kurang menarik. Oleh sebab itu, dalam mempelajari mata pelajaran IPS siswa selalu dihadapkan pada situasi yang membuat mereka jenuh karena disamping materi yang hanya dijelaskan dengan metode ceramah ketersediaan sarana dan

³ E.A Alifia, *Pengembangan Media Buku Bergambar Pada Pembelajaran Ips Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Kelas V Sdn Pesantren Mijen Semarang*, 2017. 35-36

⁴ Lilik Suharnanik, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Pokok Bahasan Sistem Tata Surya) Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas Vic Sdn Tanggul Wetan 02 Jember," *Pancaran Pendidikan* 3, no. 2 (2014): 175–184.

⁵ Muhammad Kaulan, "PERMASALAHAN PEMBELAJARAN IPS DAN STRATEGI JITU PEMECAHANNYA Muhammad Kaulan Karima Dan Ramadhani," *Itihad* (2018).

prasarana pada saat pembelajaran masih kurang dan juga pengembangan bahan ajar yang belum maksimal.⁶

Hamalik menyatakan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan kegiatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar. Efektivitas pembelajaran bisa dipandang dari kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif perlu adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Selain itu juga wajib disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana prasarana, media dan bahan ajar yang diharapkan mampu membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.⁷

Pentingnya pengembangan bahan ajar apalagi bahan ajar IPS karena materi yang dimuat dalam mata pelajaran IPS selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.⁸ Sehingga mengenai hal tersebut pasti banyak fenomena alam yang terjadi dan berubah salah satu contohnya seperti daerah yang dulunya masih tercatat sebagai provinsi sekarang sudah hilang. Maka sudah seharusnya bahan ajar IPS harus selalu dikembangkan untuk menyesuaikan fenomena yang terjadi saat ini. Jika peristiwa dalam mata pelajaran IPS itu bisa di visualkan dengan cara yang menarik, maka dapat mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi. Mengenai hal tersebut berarti bisa dikatakan bahwa ketersediaan bahan

⁶ Rusmawan, "FAKTOR YANG MEMENGARUHI KESULITAN BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR Rusmawan FKIP Univesitas Sanata Dharma" (2013): 285–295.

⁷ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran Afifatu," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 15–32, e-mail: paud.ppsunj@gmail.com%0AAbstract:

⁸ Sungkono, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* (2009): 5–1.

ajar memiliki peran yang sangat penting bagi guru dan siswa dalam pembelajaran. Adanya bahan ajar dapat memperkaya materi, dan memudahkan siswa dalam mempelajari. Tanpa adanya bahan ajar siswa akan mengalami kesulitan dalam belajarnya.

Hasil wawancara peneliti dengan ibu Mashlahah, S.E selaku kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPS kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan, sebagai peneliti akan melakukan penelitian, didapatkan informasi bahwa madrasah tersebut menerapkan kurikulum 2013 dan beliau memaparkan bahwa guru di madrasah tersebut hanya menggunakan buku paket dari kemendikbud dan LKS saja sebagai sumber belajar. Pada mata pelajaran IPS sendiri pembelajarannya hanya memakai buku paket dan LKS saja. Hal ini dikarenakan perpustakaan di madrasah tersebut masih memiliki keterbatasan ketersediaan buku dan buku yang telah tersedia disana memiliki tampilan isi yang kurang menarik. Sehingga menurut peneliti, dari bahan ajar yang digunakan ini terlihat belum adanya minat dari siswa untuk mempelajari materi tersebut, dan hasil belajarnya pun masih kurang. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan bahan ajar IPS berbasis komik yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan.

Komik adalah sejenis cerita yang disajikan dalam bentuk gambar dan diperjelas dengan sedikit tulisan, dikemas, dan dijilid dalam bentuk

buku.⁹ Berasal dari komik yang pada umumnya digemari oleh kalangan anak-anak tentu dapat menumbuhkan daya tarik dan minat siswa dalam membaca dan memahami isi materi terutama materi yang dimuat pada dalam mata pelajaran IPS semester 2.¹⁰ Komik yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini didesain dengan cara manual menggunakan kertas setelah itu dilanjutkan dengan proses *tracing* menggunakan aplikasi *IbisPaint X*. Komik yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29,7 cm atau 8,27 inci x 11,69 inci sesuai dengan ukuran kertas A4. Komik ini disajikan dalam bahasa yang sesuai dan juga mudah dipahami serta didukung dengan tokoh, karakter dan gambar ilustrasi yang sesuai dengan materi agar menambah daya tarik peserta didik dalam mempelajarinya. Komik ini disajikan dengan beberapa *chapter* yang tentunya disesuaikan dengan materi IPS semester 2. Dari masing-masing *chapter* tersebut memiliki alur cerita yang berbeda, selain itu di dalamnya juga terdapat pesan moral dan evaluasi yang dapat melatih pemahaman siswa.

Bahan ajar seperti yang telah digambarkan diatas diharapkan mampu untuk menyediakan bahan ajar IPS yang lengkap dan juga mampu memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran IPS khususnya di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan. Selain itu, pengembangan bahan ajar berupa komik pada penelitian yang dilakukan ini juga diharapkan dapat menambah ketersediaan bahan ajar terutama

⁹ Lasa Hs dan Uminurida Suciati, "Kamus Kepustatakaan Indonesia", Calpulis (Yogyakarta:2017):336

¹⁰ T Chandra Pramana, "Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pondowoharjo Sleman," *Repository Universitas PGRI Yogyakarta* 3, no. 2 (2016): 11.

bahan ajar IPS. Maka dari penggambaran tersebut penulis menyimpulkan bahwa memang penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan ini dengan asumsi agar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPS Kelas IV Semester 2 Di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, masalah yang dikaji yaitu :

1. Kondisi pembelajaran IPS.
2. Kurangnya pengembangan bahan ajar.
3. Kurangnya efektivitas pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

1. Bagaimana pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar bagi siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran IPS berbasis komik sebagai bahan ajar bagi siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan.
2. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar bagi siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan.
3. Untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran IPS berbasis komik sebagai bahan ajar bagi siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan.

E. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa bahan ajar yang berbasis komik, dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Bahan ajar dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik.
2. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi materi yang ada pada kompetensi dasar mata pelajaran IPS semester 2 kurikulum 2013.
3. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun dan di konsep seperti cerita anak-anak.
4. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan gambar tokoh anak-anak.
5. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian disajikan dengan *fullcolour*.
6. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dikemas dalam 2 kategori, yaitu dalam bentuk digital dan cetak.
7. Bahan ajar yang dikembangkan terdapat *barcode* untuk beralih ke komik digital.

8. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki ukuran 21 cm x 29,7 cm atau 8,27 inci x 11,69 inci ukuran kertas A4.
9. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan komik yang memiliki beberapa bagian cerita.
10. Bahan ajar komik ini pada bagian 1 menceritakan tentang sumber daya alam (Tema 6 Cita-citaku).
11. Bahan ajar komik ini pada bagian 2 menceritakan tentang keragaman indonesia (tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku).
12. Bahan ajar komik ini pada bagian 3 menjelaskan tentang kegiatan ekonomi (tema 8 Daerah Tempat Tinggalku).
13. Bahan ajar komik ini pada bagian 4 menjelaskan tentang lingkungan dan kegiatan ekonomi (tema 9 Kayanya Negeriku).
14. Bahan ajar yang dikembangkan terdapat pesan moral dan evaluasi.
15. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran IPS sesuai dengan yang diharapkan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Bahan ajar yang dikatakan sebagai salah satu sumber belajar ini sangat dibutuhkan pada saat proses pembelajaran. Karena dengan adanya bahan ajar dapat membantu guru dalam menjelaskan materi. Tetapi pada saat ini kebanyakan guru belum bisa memanfaatkan bahan ajar selain buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) untuk dijadikan bahan ajar pendukung pembelajaran. Tentunya sebagai peserta didik sendiri akan merasa bosan jika pada saat pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar tersebut.

Pembelajaran akan terkesan lebih menyenangkan jika guru mampu mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar cetak yang biasanya terlihat biasa saja dapat dirubah menjadi bahan ajar yang menarik, contohnya seperti komik. Komik yang merupakan sebuah buku cetak dan didalamnya berisi kumpulan cerita dari toko-tokoh yang memiliki karakter yang berbeda dapat membantu meningkatkan daya tarik peserta didik pada saat belajar. Pentingnya penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis komik ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa

- a. Sebagai sumber belajar siswa dalam mendorong pemahaman materi IPS semester 2.
- b. Siswa bisa melakukan kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun.
- c. Sebagai alat untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran IPS semester 2.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan ajar yang inovatif dalam pembelajaran.
- b. Sebagai alat bantu guru dalam meningkatkan kemampuan dan efektivitas pembelajaran siswa yang lebih baik.
- c. Sebagai usaha guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS melalui bahan ajar berbasis komik.
- d. Sebagai cara alternatif dalam pembelajaran IPS yang lebih kreatif dan menyenangkan.

3. Bagi madrasah

Dengan penelitian yang dilakukan ini dapat dijadikan sebagai evaluasi guna menentukan kebijakan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran, serta dengan penelitian ini sekolah dapat mengemas pembelajaran yang lebih modern melalui hal-hal yang digemari oleh siswa.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil penelitian ini semoga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi penelitian dan pengembangan yang lebih baik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pemanfaatan bahan ajar berbasis komik ini dapat membantu efektivitas pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Alasannya karena dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik ini siswa dapat mudah tertarik.
- b. Siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi. Alasannya karena komik disajikan dalam bentuk gambar dan percakapan singkat.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Bahan ajar yang dikembangkan ialah berupa komik.
- b. Bahan ajar pembelajaran IPS yang dikembangkan dalam bentuk komik ini ialah pada materi IPS semester 2 kelas IV.

- c. Bahan ajar yang dikembangkan berupa komik ini terbatas pada mata pelajaran IPS kelas IV.

H. Penelitian Terdahulu

Untuk membuktikan bahwa tidak adanya pengulangan penelitian yang sama, peneliti melakukan survei penelitian terdahulu. Peneliti menemukan:

1. Hasil Penelitian Andi Wardana (2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana (2018). Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang menggunakan model Brog and Gall yang dilakukan dengan 7 tahap. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran komik materi cerita anak pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik dapat dijadikan acuan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi, tumbuh minat belajar, dan lebih kreatif dalam pembelajaran berlangsung. Dari hasil nilai ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 92,59% dan respon peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 96,27% dan uji coba kelompok besar dari dua sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung memperoleh nilai 95,98% dan MIN 10 Bandar Lampung 91,98% dengan

kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹¹

2. Hasil Penelitian Endang Lestari (2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Endang Lestari (2019). Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang menggunakan model Brog and Gall yang terdiri dari 10 langkah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa komik berbasis cerita rakyat Jambi sebagai bahan ajar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV MIN 4 Muaro Jambi.

Penggunaan bahan ajar yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar sehingga memudahkan tercapainya suatu tujuan pembelajaran dalam bahan ajar tersebut.¹²

3. Hasil Penelitian Tia Dita Putri L.Y (2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Tia Dita Putri L.Y (2021). Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang menggunakan model pengembangan Brog And Gall. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain dan kevalidan *comic book* materi sumber daya alam serta mendeskripsikan respon siswa dan guru terhadap *comic book* materi sumber daya alam.

Penggunaan bahan ajar di sekolah yang kurang variatif dan ketersediaan bahan ajar yang sifatnya *textbook* dengan peserta didik yang

¹¹ Andi Wardana, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran," *Pengembangan Komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peseta didik kelas III SD/MI* 53, no. 9 (2018): 1689–1699.

¹² Endang Lestari, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berupa Komik Berbasis Cerita Rakyat Jambi Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pematang Gajah Untuk Menibgkatkan Minat Baca Siswa", (2018): 89

kurang berminat untuk membaca buku yang sifatnya *textbook* merupakan dasar dalam melakukan penelitian. Dat yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Validasi oleh ahli desain memperoleh skor 94% dengan kategori sangat baik dan ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori sangat baik sehingga komik layak untuk diuji cobakan. Pada tahap uji coba komik mendapatkan skor 90,7% dengan kategori sangat baik untuk uji coba respon guru dan mendapatkan skor 98,5% dengan kategori sangat baik untuk uji coba respon siswa.¹³

4. Hasil Penelitian Aditia Putra dkk (2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Aditia Putra dkk (2022). Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar dalam proses pembelajaran SD. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan tes, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 93,3% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 85,7%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata 88,8%. Oleh karena itu bahan ajar berbasis komik layak digunakan dalam pembelajaran IPS.¹⁴

¹³ Geraldo de Nardi Junior Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro et al., "Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhatulrahmah Pekanbaru", *Pesquisa Veterinaria Brasileira* 26, no. 2 (2021): 173–180, <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>.

¹⁴ Aditia Putra, Siti Istiningsih, and Nurul Kemala Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS" 4, no. 2 (2022).

5. Hasil Penelitian Rahmat Tri Atmojo (2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Tri Atmojo (2019). Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang menggunakan model Brog And Gall. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Toodo materi system pernapasan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berupa komik dapat membuat siswa lebih tertarik pada saat pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materu sebesar 95,45% dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 99,44% dengan kategori sangat layak, dan rata-rata penelitian guru 85% sangat layak. Sedangkan hasil penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil 85% yang dikategorikan sangat layak, dan uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 93% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media komik menggunakan aplikasi toondo yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁵

6. Hasil Penelitian Akramunnisa (2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Akramunnisa (2022). Penelitian ini menggunakan model Allesi dan Trollip. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat yang dapat diakses melalui *personal computer* dan *smartphone* baik secara *offline* maupun *online*. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dan deskriptif.

¹⁵ Rahmat Tri Atmojo, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Menggunakan Aplikasi Toondo Materi Sistem Pernapasan Di Kelas V SD/MI", (2019):1

Berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan serta originalitas penelitian pada table dibawah ini :

Tabel 1. 1 Perbedaan Penelitian ini Dengan Penelitian Sebelumnya

| No | Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|--|--|---|---|
| 1. | Andi Wardana, “ <i>Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI</i> ” Tahun (2018). | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar. • Produk yang dikembangkan berupa komik. | <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III SD/MI. • Produk yang dihasilkan adalah komik yang bertujuan untuk mengapresiasi cerita anak. | <p>Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran IPS semester 2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan bahan ajar yang menarik. Produk bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis komik yang berisi tentang materi IPS kelas IV semester 2.</p> |
| 2. | Endang Lestari, “ <i>Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berupa Komik Berbasis Cerita Rakyat Jambi Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pematang Gajah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa</i> ” Tahun (2019). | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar • Produk yang dihasilkan berupa komik. • Pada kelas IV. | <ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajarannya adalah Tematik. • Produk yang dihasilkan adalah komik berbasis cerita rakyat Jambi. • Produk yang dihasilkan untuk meningkatkan minat baca. | |
| 3. | Tia Dita Putri Latifa Yuwono, “ <i>Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru</i> ”, Tahun (2021). | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar. • Produk yang dihasilkan yakni berupa komik. | <ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dihasilkan untuk mengetahui respon guru dan siswa. • Mata pelajaran adalah IPA. • Model pengembangan. | |
| 4. | Aditia Putra dkk, “ <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS</i> ”, Tahun (2022) | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar. • Produk yang dihasilkan yakni berupa komik. • Model Pembelajaran. • Materi IPS. • Subjek penelitian yaitu kelas IV SD/MI. | <ul style="list-style-type: none"> • Hanya mengambil 1 materi. | |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| 5. | Rahmat Tri Atmojo, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Menggunakan Aplikasi Toondo Materi Sistem Pernapasan Di Kelas V SD/MI" Tahun (2019). | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar. • Produk yang dihasilkan yakni bera komik. | <ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajarannya adalah system pernapasan. • Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SD/MI. • Produk yang dihasilkan menggunakan aplikasi. | |
| 6. | Akramunnisa, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sd Negeri Mannuruk" Tahun (2022). | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar. • Produk yang dihasilkan yakni bera komik. | <ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan. • Tujuan pengembangan. | |
| 7. | Santi Andriyani, "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas V" Tahun (2017). | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar. • Produk yang dihasilkan yakni bera komik. • Mata pelajaran IPS. | <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V. • Materi pembelajaran | |

Dengan demikian, berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah di sebutkan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan memodifikasi beberapa penelitian tersebut. Pada penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis komik mata pelajaran IPS semester I yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan. Komik yang dikembangkan ini sebagai bahan ajar pendukung serta pelengkap dari buku paket yang menjadi pegangan siswa.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Upaya atau proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan yang baru atau menyempurnakan produk pendidikan yang sudah ada untuk menjadi produk yang lebih efektif.¹⁸

2. Bahan Ajar

Seperangkat materi pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin serta mengacu pada kurikulum yang digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.¹⁹

3. Komik

Sebuah buku yang berisi tentang cerita bergambar dengan dilengkapi speak balloons dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi.²⁰

4. Efektif

Adanya suatu hasil dan pengaruh yang tepat guna.²¹

¹⁸ Dr. Adelina Hasyim, M.Pd, "Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah", *Media Akademi Yogyakarta* (2016):43

¹⁹ Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–326.

²⁰ Mawan Akhir Riwanto and Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal PANCAR* 2, no. 1 (2018): 14–18.

²¹ Aulia Rohmawati, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu" (2016): 1–23.