

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK MULTIBAHASA ETNIS
DI SUMATERA UTARA KELAS V DI MIS NURUL IMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

MUHAMMAD BAGUS SIDDIQ

NPM. 2102090184



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, Tanggal 29 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Muhammad Bagus Siddiq
NPM : 2102090184
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multi Bahasa Etnis Di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD BAGUS SIDDIQ
NPM : 2102090184
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis Di Sumatera Utara Kelas V Di MIS Nurul Iman

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

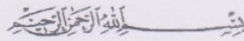
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Bagus Siddiq
NPM : 2102090184
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara
Kelas V di MIS Nurul Iman

Nama Pembimbing: Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
17/07 25	Revisi Bab AI		
20/07 25	Revisi lembar validasi bahasa		
23/07 25	Revisi lembar validasi guru		
25/07 25	Revisi Angket guru & lampiran		
20/08 25	Revisi Angket siswa		
26/08 25	Revisi jarak spasi dan font		
20/10.2025	Acc sedang		

M. Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2025
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

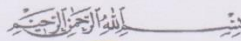


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Muhammad Bagus Siddiq
NPM : 2102090184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



MUHAMMAD BAGUS SIDDIQ
NPM. 2102090184

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

MUHAMMAD BAGUS SIDDIQ, 2102090184. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK MULTIBAHASA ETNIS DI SUMATERA UTARA KELAS V DI MIS NURUL IMAN. Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar komik multibahasa etnis di Sumatera Utara di tingkat sekolah dasar. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang mencakup tahap *Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi*. Meskipun penelitian ini terbatas pada empat tahap, hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat baik, dengan nilai validasi mencapai 93% dari ahli desain media, 88% dari ahli materi, dan 92% dari ahli bahasa. Uji coba dilakukan di kelas V MIS NURUL IMAN dengan melibatkan 20 siswa, yang menunjukkan tingkat kepraktisan bahan ajar sebesar 93% untuk guru dan 96% untuk siswa, keduanya dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar uji coba dilakukan di lebih banyak kelas atau sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal dan representatif. Selain itu, pengembangan bahan ajar selanjutnya perlu mempertimbangkan variasi dan daya tarik yang lebih besar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPAS, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci : Bahan ajar, komik, IPAS dan siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis persembahkan atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah SWT karena pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang merupakan salah satu syarat agar bisa mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Baginda Muhammad SAW. Semoga mendapat syafaat diyaumul akhir kelak. Amin.

Penulis menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis Di Sumatera utara kelas V di mis nurul iman”** ini melalui berbagai proses yang telah dilalui. terselesaikan skripsi ini tentu berkat dukungan dan do’a dari banyak pihak yang membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih khususnya kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M,Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan dosen pembimbing. Penulis ucapkan terimakasih banyak atas kesabaran dan ketabahannya dalam proses penyelesaian proposal saya.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Untuk kedua orang tua saya **Bapak Sartono dan Ibu Ekowati, S.Ag,** terima kasih sudah selalu ada dan mendukung penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk kedua adik saya **Muhammad Bayu Seto dan Zahra Nurmala,** terima kasih sudah sering menemani penulis dan memberikan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Medan, Mei 2025



Muhammad Bagus Siddiq

NPM. 2102090184

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Pengembangan	9
a. Pengertian Pengembangan	9
2.1.2 Bahan Ajar	12
a. Pengertian Bahan Ajar.....	13
b. Tujuan Bahan Ajar	13
c. Karakteristik Bahan Ajar	14
d. Macam-Macam Bahan Ajar	16
e. Pengembangan Bahan Ajar	18
f. Kaidah Penyusunan Bahan Ajar.....	20
2.1.3 Komik	23
a. Pengertian Komik	23
b. Jenis-Jenis Komik	24
c. Kelebihan dan Kekurangan Komik.....	25
2.1.4 IPAS	25
a. Pengertian IPAS	25
b. Tujuan Pembelajaran IPAS	26
2.2 Kerangka Konseptual	27
2.3 Hipotesis.....	30

BAB III PROSEDUR PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Tahapan Penelitian	33
3.2.1 Lokasi Penelitian	33
3.2.2 Sumber Data Penelitian	33
a. Subjek Penelitian	33
b. Objek Penelitian.....	33
3.2.3 Instrumen Penelitian	33
3.2.4 Analisis Data Peneltian.....	37
a. Uji Validasi	37
b. Uji Kepraktisan	38
3.3 Rancangan Produk	39
3.3.1 Pengujian Internal.....	39
3.3.2 Pengujian Eksternal	40
3.4 Tahapan Pengembangan	40
3.4.1 Pembuatan Produk.....	40
3.4.2 Pengujian Lapangan	44
3.5 Jadwal Penelitian	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Penelitian Dan Pengembangan.....	47
4.1.1 Tahap Analysis (Analisis).....	48
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	49
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa	51
4.1.1.3 Analisis Kurikulum	52
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	53
4.1.2.1 Merancangan Komik	54
4.1.2.2 Menyusun Instrumen.....	55
4.1.2.3 Penyusunan Modul Ajar.....	55
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	55
4.1.3.1 Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	56
4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media.....	56
4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa.....	57
4.1.1 Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan).....	58

4.1.1.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru.....	59
4.1.1.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa	59
4.2 Pembahasan	60
4.2.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku	61
4.2.2 Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Buku Saku.....	61
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Buku Saku.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.2 Kisi -Kisi Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	35
Tabel 3.4 Instrumen Angket Repon Guru	36
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Siswa	36
Tabel 3.6 Persentasi Validalitas Bahan Ajar Komik.....	38
Tabel 3.7 Persentase Kepraktisan.....	38
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	29
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE	32
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	41
Gambar 3.3. Komik.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Wawancara	49
Lampiran 02 Silabus	53
Lampiran 03 Modul Ajar.....	60
Lampiran 04 Materi Pelajaran.....	64
Lampiran 05 Angket Validasi Materi	67
Lampiran 06 Angket Validasi Bahasa	69
Lampiran 07 Angket Validasi Media.....	71
Lampiran 08 Kisi-Kisi Angket Guru.....	73
Lampiran 09 Kisi-Kisi Angket Siswa	75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wilayah administrasi Sumatera Utara dengan keberagaman etnis yang kaya, memiliki warisan bahasa daerah yang sangat bernilai. Namun, dengan kemajuan zaman dan arus globalisasi, pemakaian bahasa-bahasa etnis mengalami penurunan secara bertahap menghilang, terutama di kalangan generasi muda. Kondisi ini bukan hanya mengancam kelestarian budaya, tetapi juga berpotensi menghambat perkembangan kognitif anak-anak yang seharusnya memiliki kesempatan untuk menguasai semua ragam bahasa daerah yang ada di Indonesia menjadi bagian penting dari kekayaan budaya bangsa. Oleh sebab itu, diperlukan upaya konkret untuk menjaga agar bahasa-bahasa etnis ini tetap hidup dan dapat terealisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan menjadi upaya sadar dan terencana untuk membantu dan memudahkan siswa dalam mengembangkan potensi fisik dan jiwa mereka dibimbing agar lebih siap dalam meraih tujuan hidupnya di masa depan. Upaya ini dilakukan melalui proses pendidikan yang terencana dan disadari. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai suatu usaha yang disusun secara sadar dan sistematis guna menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif, sehingga mampu mengoptimalkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, serta akhlak yang luhur dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya. Maksudnya, manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, pengetahuan serta keterampilan, kondisi jasmani dan rohani yang sehat, kepribadian yang stabil dan mandiri, serta tanggung jawab sosial dan kebangsaan. Untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting adanya tenaga pendidik yang kompeten membentuk karakter individu menjadi mandiri dan kritis (Babich, 2020). Untuk itu, pada setiap pelaksanaan proses pembelajaran, dibutuhkan suatu kurikulum yang berfungsi sebagai acuan dalam penyelenggaraan kegiatan Pendidikan.

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai transformasi seiring berjalannya waktu, sebagai respons terhadap dinamika perkembangan zaman. Saat ini Indonesia mulai menggunakan Kurikulum Merdeka belajar sebagai pengganti dari Kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka lahir sebagai bentuk penyempurnaan dan evaluasi terhadap implementasi Kurikulum 2013. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari laman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kurikulum Merdeka adalah kurikulum ini menerapkan variasi dalam pembelajaran intrakurikuler, dengan pengelolaan konten yang lebih efisien sehingga peserta didik memiliki waktu yang memadai untuk memahami konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensinya

Seorang guru dapat memilih berbagai perangkat ajar untuk menyesuaikan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan minat peserta didik secara leluasa. Akan tetapi, guru juga harus memiliki keahlian, kreativitas, tanggung jawab, waktu, dan keahlian dalam menggunakan berbagai bahan ajar, media, metode, dan strategi untuk mencapai tujuan kurikulum. Namun, tidak berhenti pada penggunaan bahan ajar saja tetapi juga harus memberikan motivasi belajar kepada siswa karena salah satu faktor keberhasilan belajar adalah motivasi. Peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan keseriusan dan antusiasme dalam proses pembelajaran guna meraih tujuan, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung malas kurangnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Hal ini karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar

Bahan ajar merupakan segala jenis materi yang disusun secara terstruktur untuk mendukung siswa selama proses pembelajaran. Materi tersebut bisa berbentuk teks tertulis seperti, buku dan modul atau media non-teks seperti, audio, video, dan aplikasi interaktif. Karena itu, seorang guru perlu mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran supaya kegiatan belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan tetap sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Sebagai tenaga pendidik, salah satu tanggung jawabnya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Arif, 2020). Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan

menggunakan bahan ajar yang menarik, sehingga peserta didik merasa tertarik dan senang saat mengikuti proses belajar tersebut.

Terkait dengan proses belajar mengajar sangat diperlukan pengembangan bahan ajar bertujuan agar ketersediaan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan dalam mengatasi masalah pembelajaran. Proses pengembangan bahan ajar harus mengikuti ketentuan yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yang digunakan akan mengacu terhadap pendidikan nasional. baik standar isi, standar proses dan standar kompetensi lulusan. Bahan ajar yang dapat digunakan berupa video pembelajaran melibatkan berbagai jenis bahan ajar seperti buku siswa, buku guru, lembar kegiatan siswa, dan lembar tugas siswa. Dengan adanya bahan ajar tersebut, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Menurut (Aisyah et al., 2020) bahan ajar merupakan kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran IPAS dimana hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pertama, materi yang ada di dalam buku kurang kontekstual sehingga guru kesulitan saat menyampaikan materi kepada siswa. Kedua, sulitnya membuat bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan materi sehingga guru hanya membuat Powerpoint dan terkadang mengandalkan video dari youtube membuat pembelajaran hanya

terpusat kepada guru. Ketiga, belum terpenuhinya hasil belajar siswa di Nis Nurul Iman pada muatan pembelajaran IPS Khususnya kelas V yang masih belum memuaskan yaitu dengan nilai rata-rata 72. Keempat, siswa kurang tertarik membaca buku paket karena terkesan monoton pada teks yang banyak dan sedikitnya gambar-gambar yang menarik bagi siswa.

Bahan ajar yang ada cenderung monoton dan tidak menarik bagi siswa kelas V, sehingga minat mereka terhadap bahasa daerah menjadi rendah. Akibatnya, potensi siswa untuk menguasai bahasa-bahasa etnis ini tidak dapat berkembang secara optimal. Guru-guru di sekolah juga menghadapi tantangan dalam menemukan metode pengajaran yang kurang efektif dan bahan ajar yang belum sesuai dengan kebutuhan siswa karena seorang pendidik harus mampu mengaitkan pembelajaran dengan dikehidupan nyata. Karena keberhasilan belajar siswa terpengaruh oleh sejumlah faktor, yakni faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa adalah bahan ajar. (Beka, dkk, 2021) menyatakan bahwa bahan ajar adalah salah satu komponen paling vital dalam proses pembelajaran yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, pemilihan bahan ajar harus mampu menarik perhatian siswa dalam melakukan suatu pembelajaran. Memang sangat penting bagi guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan kemampuan siswa. Ini juga memastikan bahwa siswa tidak lelah selama proses pembelajaran (Dani, 2023)

Faktanya siswa lebih suka buku gambar berwarna cerah dan bergaya realistis ala kartun, dibandingkan dengan buku teks yang minim ilustrasi menarik

(Kristianto et al., 2020). Salah satu solusi yang menjanjikan adalah pengembangan bahan ajar komik multibahasa etnis. Menurut (Nababan, 2020) menyatakan komik bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Oleh sebab itu, komik mampu menjadi kombinasi visual dan narasi yang menarik dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan bahasa daerah kepada siswa. Komik dapat menyajikan bahasa daerah dalam konteks yang menyenangkan dan mudah dipahami, serta memperkenalkan budaya dan nilai-nilai lokal yang terkandung dalam bahasa tersebut.

Berdasarkan data tersebut, ditemukan bahwa pada muatan pembelajaran IPAS siswa merasa jenuh yang menyebabkan siswa pasif dan kurangnya pemahaman dalam proses pembelajaran, hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara optimal. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan dalam proses belajar. Hal yang dilakukan adalah melakukan berunding dengan guru mata pelajaran serta melakukan tinjauan terhadap teori yang relevan. Dari hasil analisis teori dan diskusi bersama guru mata pelajaran, maka diperoleh bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyusun bahan ajar berbentuk komik sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi yang rendah belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik sebagai salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang beragam untuk mengatasi kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul. **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis Di Sumatera Utara Kelas V Di Mis Nurul Iman.”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya bahan ajar yang menarik serta relevan dengan konteks siswa kelas V di MIS Nurul Iman, terutama yang cocok dengan kebutuhan dan sifat-sifat khas siswa usia sekolah dasar.
2. Belum tersedianya bahan ajar komik berbentuk multibahasa berbasis yang mengangkat nilai-nilai budaya etnis di Sumatera Utara sebagai upaya mengenalkan keberagaman budaya lokal.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran digital dalam bentuk media interaktif seperti bahan ajar komik, yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pengertian siswa terhadap materi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah yang ditetapkan bertujuan untuk menjaga agar penelitian ini dibuat agar lebih fokus dan terarah. Oleh karena itu, ruang lingkup penelitian akan dibatasi. hanya pada subjek siswa kelas V MIS Nurul Iman dan masalah pengembangan bahan ajar komik multibahasa etnis di Sumatera Utara dalam tiga bahasa yaitu, bahasa batak, bahasa melayu, dan bahasa jawa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar komik multibahasa etnis di Sumatera Utara pada kelas V di MIS Nurul Iman?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar komik Multibahasa etnis di Sumatera Utara pada di kelas V Mis Nurul Iman?
3. Bagaimana kepraktisan produk bahan ajar komik Multibahasa etnis di Sumatera Utara pada di kelas V Mis Nurul Iman?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan bahan ajar komik multibahasa etnis di Sumatera Utara pada di kelas V Mis Nurul Iman.
2. Untuk menilia kelayakan produk bahan ajar media komik multibahasa etnis di Sumatera Utara pada di kelas V Mis Nurul Iman.
3. Untuk mengetahui praktisan bahan ajar media komik multibahasa etnis di Sumatera Utara pada di kelas V Mis Nurul Iman.

1.6 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk mata pelajaran IPAS di kelas V MIS Nurul Iman. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang memanfaatkan bahan ajar berbentuk komik pada muatan pembelajaran IPAS Kelas V Mis Nurul Iman yang berisi tiga bahasa etnis yakni, bahasa batak, bahasa melayu, dan bahasa jawa.

2. Bahan ajar komik merupakan bahan ajar yang dibuat dengan mengintegrasikan teks, gambar, serta animasi guna menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan serta dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *handphone*, dan laptop.
3. Bahan ajar komik ini akan memiliki beragam menu seperti informasi, materi, dan kuis yang dibuat menarik untuk mendorong motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih inovatif

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengembangan Bahan Ajar

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, pengembangan berarti perluasan. Putra, yang dikutip (dalam Hilmi et al. 2018), menjelaskan bahwa pengembangan adalah penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan bahan atau alat baru. Sementara itu, Abdul Majid (dalam Hutomo (2020) menyatakan bahwa pengembangan merupakan usaha meningkatkan kualitas teknis, teoritis, konseptual, dan moral melalui pendidikan maupun pelatihan. Secara umum, pengembangan adalah prosedur untuk merancang kegiatan belajar secara sistematis dengan tujuan menetapkan seluruh aktivitas pembelajaran, sambil memperhatikan kemampuan dan kompetensi peserta didik.

Menurut (Dzulfiqar, 2022) Mengemukakan bahwa pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan dalam pelaksanaan pendidikan dan juga pelatihan. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran menjadi lebih konkret, bukan hanya sekadar pandangan ideal pendidikan yang sulit diaplikasikan dalam aktivitas sehari-hari.

Dari pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran, baik dari segi materi maupun metode serta cara penyampaiannya. Dalam hal materi, ini berarti aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan kemajuan

dari sisi pengetahuan, sementara dari segi metodologi dan substansi, hal ini terkait dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Bahan pembelajaran merupakan sekumpulan materi atau isi pelajaran yang disusun dengan rapi dan sistematis, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam proses belajar. Mengacu pada penjelasan tentang pengembangan yang telah disampaikan, pengembangan merupakan proses untuk memaksimalkan potensi yang ada agar menjadi sesuatu yang lebih bermakna. Selain itu, penelitian dan pengembangan adalah aktivitas yang bertujuan menciptakan produk baru atau, dengan kata lain, menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi produk yang lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Borg dan Gall yang dikutip (dalam Gustiani 2021), menyatakan bahwa hal ini memiliki empat ciri-ciri yaitu:

1. Melakukan investigasi terhadap hasil riset yang berhubungan dengan produk yang akan dibuat. Peneliti melakukan studi awal untuk mengembangkan hasil riset terkait produk yang akan dibuat.
2. Pengembangan suatu produk harus berdasarkan dari hasil analisis sebuah masalah. Kemudian peningkatan produk yang berlandaskan penelitian awal.
3. Pengujian dilakukan di tempat yang nantinya akan menjadi lokasi penggunaan produk. Pengujian dilaksanakan dalam lingkungan atau situasi yang serupa dengan kondisi sebenarnya di mana produk akan diterapkan.

4. Ditinjau untuk mengatasi seluruh kelemahan yang ditemukan selama tahap pengujian lapangan. Peneliti akan melakukan perbaikan untuk menangani kelemahan yang teridentifikasi pada tahap uji lapangan.

Dari keempat karakteristik utama tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri penelitian pengembangan meliputi analisis produk yang sudah ada, pembuatan produk baru, pengujian di lapangan, serta tahap revisi. Keempat tahapan ini menjadi proses yang wajib dilalui dalam penelitian pengembangan.

Penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan menciptakan produk baru sekaligus menguji efektivitas produk tersebut. Produk-produk yang sudah dikembangkan dapat diperjual belikan kepada Masyarakat baik itu berbentuk barang maupun jasa (Sugiyono, 2021).

Selain itu menurut (Borg and Gall 2022) Tahapan penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall meliputi: (1) pengumpulan data dan studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji coba lapangan awal atau uji coba terbatas, (5) revisi produk utama pertama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba lapangan operasional, (9) revisi produk final, dan (10) penyebaran serta penerapan produk. Namun, penelitian ini hanya mencakup hingga tahap kesembilan, yaitu revisi produk final. Menurut (Sukmadinata, 2015:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau tahapan dalam mengembangkan produk baru sebagai penyempurna produk yang sudah ada, yang mampu dipertanggung jawabkan.

2.1.2 Bahan Ajar

2.1.2.1 Pengertian Bahan Ajar

Menurut Dafit dan Mustika (2021), bahan ajar adalah segala jenis materi baik

berupa informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis untuk menggambarkan keseluruhan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bahan ajar ini digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan merencanakan serta menelaah pelaksanaan pembelajaran. Menurut Fikriana (dalam Herawati, 2022) menyatakan bahwa bahan ajar adalah materi yang disusun secara teratur dan sistematis untuk membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Hal ini dapat diwujudkan dengan melibatkan berbagai jenis media digital interaktif, seperti aplikasi dan video edukatif, serta buku teks konvensional dan modul. Bahan ajar memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Dengan adanya bahan ajar, guru dapat menjalankan pembelajaran dengan lebih mudah, sementara siswa pun mendapatkan kemudahan dalam memahami materi. Bahan ajar dapat disusun dalam berbagai bentuk yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik materi yang akan diajarkan (Magdalena et al., 2020).

Dari pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran yang memuat materi pelajaran, metode, dan evaluasi yang disusun sistematis untuk mencapai kompetensi siswa. Penyampaian nya harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa agar efektif.

Menurut (Lestariningsi & Suardiman, 2020) Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar memiliki peran krusial dalam proses belajar. Beberapa alasan mengapa bahan ajar itu penting adalah: (1) berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam pengajaran, (2) Bahan ajar dapat memikat minat siswa dalam pembelajaran karena dirancang dengan desain dan ilustrasi yang menarik, (3) menjadi metode inovatif bagi guru untuk mengembangkan pengalaman belajar yang sesuai dengan beragam karakteristik siswa, (4) bahan ajar juga berperan sebagai pedoman bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang. Akan tetapi, bahan ajar yang akan digunakan belum dapat digambarkan sudah pasti dapat digunakan atau belum.

Menurut Andi (dalam Eka, 2022) menyatakan bahwa bahan ajar yang disusun secara menyeluruh oleh guru sebagai pendorong siswa. Sedangkan Majid, dalam (Eka, 2022) menyatakan bahwa bahan ajar adalah materi yang disusun secara teratur dan sistematis oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Bahan ajar merupakan elemen penting dalam proses belajar yang perlu disusun dengan baik. Maka dari itu, seorang pendidik harus memiliki pemahaman dan keahlian dalam menguasai berbagai materi ajar. Bahan ajar memiliki peranan krusial dalam kelangsungan proses pembelajaran, setiap unsur harus dianalisis, dipahami, dan dijadikan acuan materi yang akan dikuasai oleh peserta didik. Tanpa bahan ajar, usaha pembelajaran yang dilakukan tidak akan membuahkan hasil yang optimal.

2.1.2.2 Tujuan Bahan Ajar

Menurut (Prastowo 2020) untuk tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya ada empat hal pokok yang melingkupinya yaitu: 1) Membantu peserta didik dalam melengkapi kebutuhan pembelajaran mereka; (2) menyediakan berbagai pilihan bahan ajar untuk menghindari kebosanan selama proses belajar; (3) mempermudah peserta didik dalam menjalani kegiatan pembelajaran; dan (4) membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, bahan ajar disusun agar sesuai dengan tuntutan kurikulum dan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta karakteristik lingkungan sosial mereka. Bahan ajar juga berperan membantu siswa memperoleh alternatif materi selain buku teks yang terkadang sulit diakses, sekaligus memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Bawamenewi 2019).

Menurut Depdiknas (dalam Alkalah 2019), tujuan bahan ajar adalah sebagai panduan bagi guru dan peserta didik untuk mengarahkan seluruh kegiatan selama proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar juga merupakan inti dari kompetensi yang harus diajarkan dan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, bahan ajar berperan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian dan penguasaan hasil belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama bahan ajar adalah membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran secara terstruktur dan terarah. Bahan ajar berperan sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.2.3 Karakteristik Bahan Ajar

Karakteristik bahan ajar dikemukakan oleh Tarigan, dalam (Eka, 2022) yaitu (1) mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajian yang jelas dan terstruktur, (2) penyediaan sumber belajar yang teratur dan bertahap, (3) penyajian pokok-pokok masalah yang lengkap dan seimbang, (4) penyajian berbagai model, metode, dan alat bantu pengajaran, (5) penyajian tugas dan latihan awal yang terorganisir, serta (6) penyediaan sumber untuk evaluasi dan remedial “substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, mudah dipahami, memiliki daya tarik, dan mudah dibaca”.

Berdasarkan peranannya, bahan ajar dibagi menjadi dua jenis, yaitu;

1. **Bagi Guru**

Bahan ajar membantu guru menghemat waktu selama proses pembelajaran di kelas, mengubah peran guru menjadi fasilitator, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menjadi alat evaluasi dalam penguasaan hasil belajar.

2. **Bagi Siswa**

Siswa dapat belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru, proses pembelajaran bisa dilakukan kapan dan di mana saja, bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar tambahan, serta membantu siswa mengembangkan pengetahuan sesuai minat dan bakat mereka.

Berdasarkan karakteristik bahan ajar menurut para ahli tersebut, jelas bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus mematuhi peraturan yang berlaku

sebagai buku pendidikan yang berperan penting dalam pembelajaran. Dengan bahan ajar yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan guru, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih terstruktur karena guru bertugas sebagai pelaksana pendidikan dan memperoleh pedoman materi pembelajaran yang jelas.

2.1.2.4 Macam-Macam Bahan Ajar

Menurut (Susilawati, 2025) Jenis-jenis bahan ajar sangat beragam, meliputi bahan cetak maupun non-cetak, antara lain:

a) Handout

Handout merupakan rangkuman poin-poin penting dari materi pelajaran yang dibuat untuk membantu siswa memahami materi secara singkat dan tepat. Guru dapat menyusun handout berdasarkan berbagai sumber, seperti buku referensi atau internet. Penggunaan handout sangat populer dalam pembelajaran karena harganya yang terjangkau dan proses pembuatannya yang mudah. Menurut Stefen, handout memiliki beberapa fungsi dalam kegiatan pembelajaran, antara lain:

- a) Memudahkan siswa sehingga tidak perlu mencatat secara berlebihan.
- b) Berperan sebagai pelengkap penjelasan dari guru.
- c) Menjadi bahan acuan bagi siswa.
- d) Mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar.
- e) Mengingatkan kembali poin-poin penting materi yang telah disampaikan guru.
- f) Memberikan umpan balik yang bersifat positif.
- g) Digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran
- b) Modul

Modul adalah bahan ajar yang disusun oleh guru dalam format khusus, dirancang agar siswa dapat membacanya dan mempelajarinya secara mandiri. Biasanya, modul memuat panduan belajar, kompetensi yang harus dicapai, isi materi, serta informasi pendukung, soal-soal latihan, petunjuk kerja, evaluasi, dan umpan balik terhadap evaluasi

c) Buku.

Buku adalah kumpulan lembaran kertas yang memuat pengetahuan hasil pemikiran seseorang dalam bentuk tulisan. Buku disusun semenarik mungkin dengan bahasa yang mudah dipahami serta dilengkapi gambar dan keterangan. Buku teks pada bidang studi tertentu merupakan buku standar yang disusun oleh para ahli sesuai dengan tujuan instruksional, lengkap dengan media pembelajaran yang sesuai dan mudah dimengerti oleh penggunanya di sekolah maupun perguruan tinggi, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran (Komalasari, 2020). Menurut Prastowo, buku dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Buku Sumber

Buku yang digunakan sebagai sumber rujukan atau referensi dalam kajian ilmu tertentu. Buku ini disusun secara lengkap dan mendalam mengenai suatu bidang ilmu, sehingga sering digunakan oleh peneliti, akademisi, dan mahasiswa.

Contoh: ensiklopedia, kamus, jurnal ilmiah, buku teori bidang tertentu.

2. Buku Bacaan

Buku yang ditujukan sebagai bahan bacaan umum, biasanya bersifat menghibur atau informatif tanpa tujuan pembelajaran formal.

Contoh: novel, cerpen, komik, biografi.

3. Buku Pegangan

Buku yang digunakan oleh guru atau pengajar sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Buku ini biasanya memuat rencana pelajaran, metode, serta strategi mengajar.

4. Buku Teks

Buku yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah atau lembaga pendidikan. Buku ini berisi materi pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku, dan digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar utama.

d) Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu bahan ajar berbentuk cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran. LKS berisi tugas-tugas atau kegiatan belajar yang harus dikerjakan oleh siswa secara mandiri maupun berkelompok. Student centered learning menekankan pada aktivitas siswa yang sesuai dengan langkahlangkah yang sudah ditetapkan. Guna untuk mencapai tujuan pendidikan, Kurikulum bersifat dinamis, artinya kurikulum senantiasa mengalami perubahan dan penyesuaian seiring dengan perkembangan masyarakat yang terus berubah dan terbuka. Sementara itu, bahan ajar non-cetak dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

a. Audio

Bahan ajar audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi atau pesan melalui elemen bunyi dan suara, sehingga dapat didengar dan dipahami oleh peserta didik. Audio dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik secara individu, kelompok, maupun dalam skala besar. Beberapa jenis bahan ajar audio antara lain:

1. Pita audio (rol atau kaset)
2. Piringan audio
3. Radio (rekaman siaran)

b. Audio –Visual Bahan ajar.

2.1.2.5 Pengembangan Bahan Ajar

Menurut (Mauli, dan Aiyah, 2020). Proses pengembangan bahan ajar dapat dilakukan secara individu maupun secara kolaboratif dalam bentuk tim pengembang. Adapun tiga acara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar yakni, *Starting from Scratch*, *Text Transformation*, dan *Compilation*.

1. *Starting from Scratch*

Selain itu, Anggota tim pengembang juga harus memiliki keterampilan dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Jika tidak ada anggota dalam tim yang memiliki keterampilan menulis bahan ajar, mereka bisa mempertimbangkan untuk mengundang seorang instructional designer bergabung sebagai konsultan. Dengan demikian, mereka dapat memperoleh pendapat dan rekomendasi dalam merancang bahan ajar yang bermutu.

2. Text Transformation

Kemajuan dalam bidang penelitian dan teknologi informasi membuka peluang besar bagi tim pengembang bahan ajar untuk memanfaatkan beragam sumber informasi, seperti buku teks, artikel ilmiah, internet, dan lainnya dalam merancang materi pembelajaran. Sumber-sumber ini dikumpulkan berdasarkan tujuan instruksional dan rencana kegiatan pembelajaran, kemudian materi disesuaikan untuk melengkapi konten yang telah ada. Informasi yang diperoleh dari berbagai referensi tersebut disusun ulang dengan bahasa yang jelas serta strategi penyampaian yang tepat, sehingga menghasilkan bahan ajar yang ringkas dan mudah dipahami. Selain itu, bahan ajar juga perlu memuat penjabaran mengenai keterampilan, pengetahuan, atau kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

3. Compilation

Kompilasi atau penataan informasi merupakan tahapan dalam pengembangan bahan ajar yang melibatkan pengumpulan berbagai sumber informasi, baik hasil penelitian maupun karya tulis sendiri, yang kemudian digabungkan dengan informasi yang sudah ada seperti buku teks, jurnal ilmiah, artikel, internet, dan lain sebagainya, tanpa melakukan perubahan pada isi informasi tersebut.

Materi dipilih melalui proses secara cermat untuk memastikan bahwa konten yang dipilih benar-benar mendukung kegiatan belajar, sehingga tujuan instruksional dapat tercapai. Sumber informasi yang digunakan sebaiknya sudah dicantumkan dalam daftar acuan dan pustaka yang terdapat dalam rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP). Prosedur kompilasi ini memungkinkan tim pengembang bahan ajar untuk lebih cepat menyusun sebuah materi ajar, karena sumber informasi yang sudah dipilih dapat langsung difotokopi atau dicetak menjadi bahan ajar (Rustamana et al., 2023).

2.1.2.6 Kaidah Penyusunan Bahan Ajar

Menurut (Magdalena et al., 2020) Penyusunan bahan ajar, baik untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka antara guru dan peserta didik, merupakan bagian krusial dalam sistem instruksional. Bahan ajar perlu dirancang sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), materi yang dibuat harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta kompetensi yang diharapkan.

1. Isi

Dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar, buku teks pelajaran, ada sejumlah prinsip yang wajib diperhatikan. Pertama, isi buku harus selaras sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kompetensi, materi pokok yang harus diajarkan telah diidentifikasi. Penyusun buku bertanggung jawab untuk mengembangkan materi pokok tersebut guna memastikan tercapainya setiap kompetensi dasar. Tingkat kedalaman dan keluasan pembahasan materi disesuaikan dengan indikator kompetensi yang ada yang ingin dicapai. Konsep dan teori yang disampaikan dalam bahan ajar harus relevan dengan topik bahasan, terkini, dan akurat menurut disiplin ilmunya. Pengaturan dan penataan konsep serta teori harus dilakukan

dengan mempertimbangkan hubungan yang dapat berupa hierarki, prosedur, kelompok, atau gabungan dari ketiganya.

2. Metode Pembelajaran,

Pengembangan isi materi bahan ajar harus disertai dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai. Pemilihan metode tersebut harus didasarkan pada pemahaman teori belajar yang relevan. Dalam pembelajaran berbasis Quantum Teaching, guru wajib menguasai prinsip-prinsip Quantum Learning. Secara teori, proses belajar siswa berlangsung dari hal-hal konkret menuju konsep yang abstrak; oleh sebab itu, penyusun buku teks perlu menyajikan materi dan contoh yang bersifat nyata terlebih dahulu sebelum mengarahkannya pada konsep yang lebih abstrak.

Selain itu, penyusun buku ajar juga harus memperhatikan prinsip pembelajaran aktif dengan memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Contohnya, siswa diberikan kebebasan untuk mengidentifikasi masalah serta mencari solusi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan pengamatan, praktik, dan diskusi atas hasil temuan mereka. Proses pembelajaran sebaiknya memanfaatkan beragam sumber belajar di lingkungan sekitar siswa, seperti pasar, perpustakaan, laboratorium, museum, pabrik, lahan pertanian, sungai, hutan, serta internet. Metode pengembangan bahan ajar perlu disesuaikan dengan: (a) tujuan pembelajaran, (b) karakteristik peserta didik, (c) sifat bahan ajar, (d) lingkungan belajar, (e) sumber belajar yang tersedia, dan (f) waktu yang dialokasikan. Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi

pembelajaran serta pada pencapaian proses belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan

3. Bahasa

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari penyusun buku teks kepada peserta didik. Bahan ajar yang dirancang dengan baik, baik dari segi isi maupun pendekatan pembelajarannya, akan berfungsi sebagai sumber belajar yang bermanfaat apabila disajikan menggunakan bahasa yang komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh pembacanya. Dalam penggunaan bahasa ini, beberapa hal harus diperhatikan meliputi: (a) kemampuan bahasa peserta didik, (b) aturan-aturan bahasa, (c) sifat bahan ajar, dan (d) kondisi sosial serta budaya di lingkungan sekitar.

4. Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran penting dalam memperjelas konsep atau teori, dan dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti gambar, tabel, grafik, diagram, sketsa, denah, peta, maupun foto. Dengan ilustrasi, penjelasan menjadi lebih singkat, jelas, terfokus, dan menarik. Dalam pembuatan ilustrasi, beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: (a) relevansi ilustrasi dengan konsep atau fenomena yang dijelaskan, (b) ketepatan dan kecocokan ilustrasi, (c) pemilihan warna, terutama bila warna tersebut memiliki arti khusus, serta (d) penempatan ilustrasi yang sebaiknya dekat dengan konsep yang sedang dibahas.

5. Grafika

Unsur-unsur grafika meliputi: (a) desain buku, (b) jenis dan ukuran kertas buku, (c) tipografi, dan (d) tata letak sampul dan isi buku. Pada dasarnya,

meskipun penyusun buku teks tidak harus menguasai seluruh aspek pengetahuan grafika ini, mereka perlu memahami penampilan fisik buku dapat menjadi faktor yang memotivasi peserta didik untuk membaca dan memahami isi buku tersebut. Aspek grafis ini umumnya menjadi tanggung jawab perancang buku (book designer) dari penerbit bersama dengan tim penyusun buku teks pelajaran. Selain berfungsi untuk menarik minat pembaca, elemen-elemen grafis juga berdampak pada biaya produksi buku. pembelajaran.

2.1.3 Komik

2.1.3.1 Pengertian Komik

Komik, yang berasal dari Jepang, kini tidak hanya digunakan sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media penyampaian bahan ajar, komik merupakan cerita bergambar yang menarik dan mudah dipahami, sehingga disukai oleh berbagai kalangan (Fikriani & Nurva, 2020). Komik sangat efektif untuk menyampaikan pesan dalam berbagai disiplin ilmu karena tampilannya yang menarik dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa (Saputro, 2020). Berdasarkan fungsinya, komik dibagi menjadi dua jenis, yaitu komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial lebih banyak dibutuhkan di pasaran karena sifatnya yang personal, mengandung humor kasar, menggunakan bahasa percakapan sehari-hari, serta mengangkat tema moral dan kecenderungan manusiawi terhadap sosok pahlawan. Sementara itu, komik pendidikan lebih fokus pada penyampaian informasi dan sering diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga nonprofit (Daryanto, 2020).

Bahan ajar komik adalah media pembelajaran yang menyajikan rangkaian gambar tidak bergerak disertai teks, membentuk cerita yang mendukung pengembangan aspek-aspek pembelajaran. Komik menggabungkan unsur imajinasi dan realitas, serta berfungsi sebagai alat komunikasi yang menarik dan mudah dipahami (Rahmanadji, 2020). Pengembangan bahan ajar berbasis komik diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian ini akan mengkaji hasil serta proses pengembangan bahan ajar berbasis komik pada siswa dan guru melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.3.2 Jenis-jenis Komik

Menurut (Suisno et al., 2022) terdapat fungsinya, komik terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Komik Komersial

Komik komersial sangat dibutuhkan di pasaran karena sifatnya yang personal, menyajikan humor yang kasar, dan menggunakan bahasa sehari-hari serta bahasa populer. Komik ini juga mencerminkan kesederhanaan jiwa dan moral, serta menampilkan kecenderungan universal manusia untuk mengidolakan sosok pahlawan.

2. Komik Pendidikan

Komik pendidikan biasanya berisi konten yang informatif. Komik jenis ini sering diterbitkan oleh perusahaan industri, dinas kesehatan, serta organisasi non-profit. Bonnef menyampaikan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi *comic books* (komik buku) dan *comic strip* (komik strip). Komik buku

merupakan jenis komik berbentuk buku sedangkan komik strip jenis komik ini umumnya dimuat dalam surat kabar, majalah, atau buletin. Sementara itu, komik buku adalah komik yang dicetak secara lengkap dalam bentuk buku.

2.1.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Komik

Komik sebagai sumber belajar memiliki berbagai keunggulan, sebagaimana dijelaskan oleh Daryanto & Nafala (2022). Komik dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa serta memperluas kosakata mereka secara lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat terhadap komik. Kelebihan lainnya adalah komik menggabungkan elemen visual dan narasi yang kuat, sehingga pembaca dapat merasa lebih terhubung secara emosional saat membacanya. Berdasarkan hal tersebut, komik dirancang untuk menyisipkan materi pelajaran agar siswa menjadi lebih antusias dalam membaca dan belajar. Jika dibandingkan dengan buku teks yang tidak memiliki gambar atau ilustrasi menarik, komik diharapkan dapat memicu minat belajar siswa, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar mereka Pembelajaran IPAS

2.1.3.4 Pengertian IPAS

Menurut (Anjar Palupi & Husamah, 2023) Pembelajaran IPAS merupakan kombinasi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka. Saat ini, IPAS diarahkan untuk membentuk pembelajaran yang terintegrasi antara sains dan ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah perpaduan antara ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran saintifik merupakan konteks yang berkaitan dengan alam dan kondisi sosial. Tahap pembelajaran kurikulum merdeka belajar dibagi

menjadi 3 yakni, tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran (Nihayatul Fadlilah et al., 2024).

Penggabungan ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa peserta didik di tingkat sekolah dasar cenderung memandang segala sesuatu secara menyeluruh dan terpadu. Selain itu, pada usia tersebut mereka masih berada pada tahap berpikir yang konkret dan sederhana, dengan cara pandang yang holistik dan komprehensif namun kurang detail (Purwanto, 2022). Oleh karena itu, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Pada dasarnya, keberhasilan pelaksanaan kurikulum di satuan pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memahami kurikulum yang berlaku (Anwar, 2020). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai alam dan kehidupan sosial manusia. IPAS mengajak siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan interaksi sosial melalui pendekatan tematik dan berbasis inkuiri.

2.1.3.5 Tujuan Pembelajaran IPAS

Terdapat enam tujuan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka terdorong untuk mempelajari fenomena di sekitar manusia, serta memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b) Aktif berpartisipasi dalam menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana.

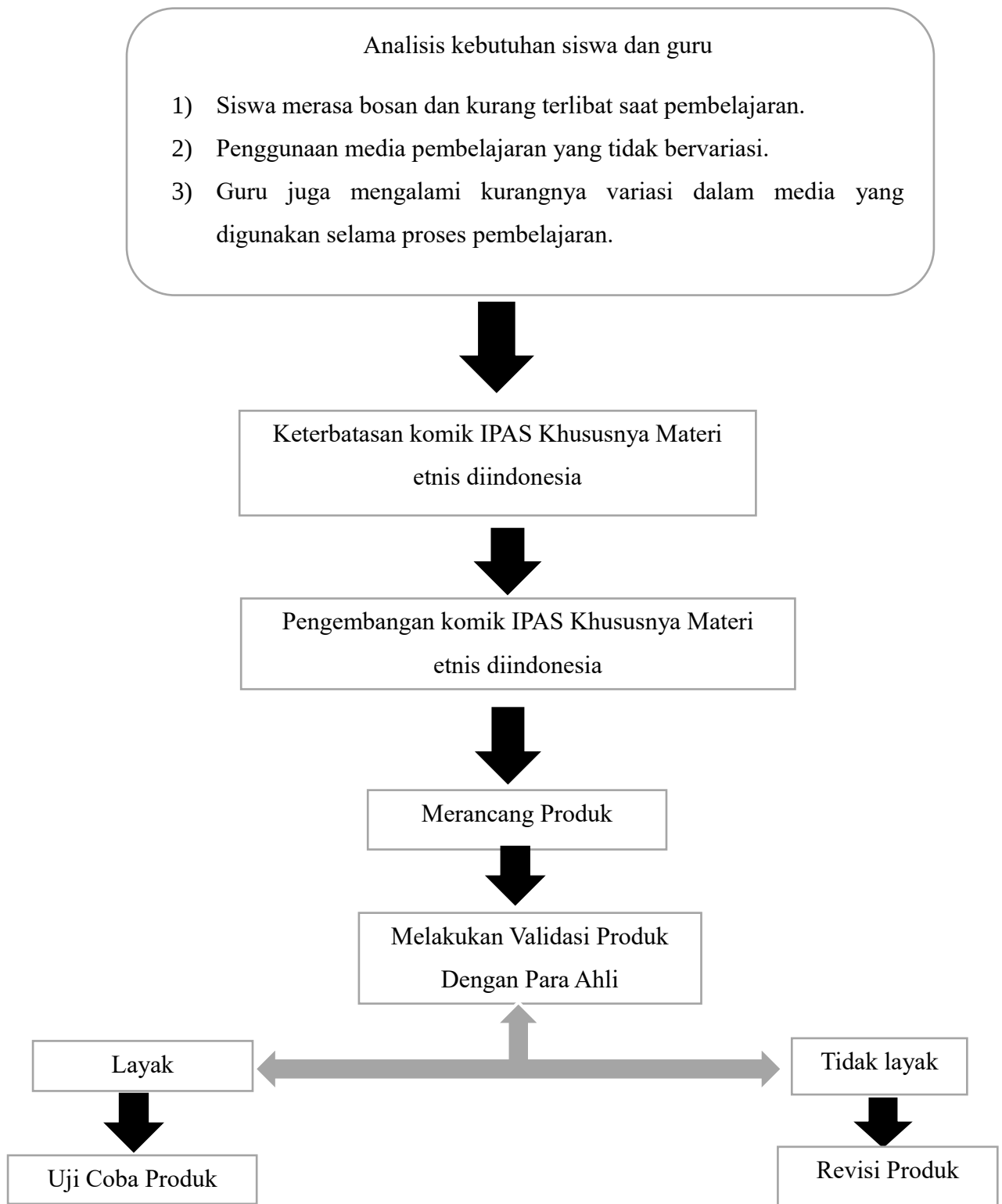
- c) Mengasah keterampilan inkuiri siswa untuk mengenali, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
- d) Memahami identitas diri, mengenal lingkungan sosial tempat mereka berada, dan menghayati bagaimana kehidupan manusia serta masyarakat mengalami perubahan dari waktu ke waktu.
- e) Memahami persyaratan menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta mengerti arti keanggotaan dalam masyarakat, bangsa, dan dunia agar dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- f) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Kerangka Konseptual

Pendidikan merupakan kunci bagi perkembangan dan kemajuan bangsa. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, hal ini menyebabkan proses pembelajaran juga harus ikut menyesuaikan zaman. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus bisa membuat inovasi dalam pembelajaran agar suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat mencegah siswa merasa bosan dan jenuh, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bahan ajar merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru biasanya memanfaatkan bahan ajar sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa.

Pemakaian bahan ajar yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan baru dapat memicu motivasi serta memberikan dampak psikologis positif dalam proses pembelajaran. Karena bahan ajar memiliki peran yang sangat penting, guru harus cermat dalam memilih bahan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif. Salah satu penyebab siswa menjadi jenuh dan kurang fokus adalah bahan atau media pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbentuk komik. Penyajian materi dalam format komik diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam belajar, karena ilustrasi yang menarik mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Untuk memberikan gambaran singkat mengenai kerangka berpikir penelitian ini, berikut disajikan sebuah bagan:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian. Hipotesis biasanya berupa pernyataan yang menjelaskan hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Secara umum, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian. Penyusunan hipotesis biasanya hanya dilakukan dalam penelitian inferensial, yaitu penelitian yang bertujuan menguji suatu hipotesis menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Sementara itu, penelitian deskriptif tidak memerlukan perumusan hipotesis (Hipo 2020).

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti mengambil hipotesis pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar komik multibahasa etnis di Sumatera Utara pada kelas V di MIS Nurul Iman.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V Di Mis Nurul Iman.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V Di Mis Nurul Iman

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Penelitian jenis ini umumnya dipakai untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk baru. Tujuannya adalah menghasilkan produk inovatif melalui tahapan pengembangan. Dalam ranah pendidikan, metode R&D digunakan untuk mengembangkan serta menguji validitas produk yang dipakai dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian pengembangan ialah jenis penelitian yang fokus pada pengembangan produk, yang bisa berupa media, bahan ajar, strategi atau metode, serta pendekatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah bahan ajar komik yang diperuntukkan bagi siswa kelas V Mis Nurul Iman pada muatan Pelajaran IPAS disesuaikan dengan kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar agar siswa tidak jenuh terhadap materi yang terdapat dalam buku digital yang kurang menarik dan kurang kontekstual. Langkah ini juga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Model ADDIE memiliki akar yang berasal desain pembelajaran ini berasal dari teori yang diterapkan oleh Angkatan Darat Amerika Serikat pada tahun 1950. Pada pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan melakukan beberapa penyesuaian terhadap model ini agar dapat diterapkan dalam konteks pendidikan, menjadikannya lebih praktis dan fleksibel, sehingga model ADDIE tidak hanya

diterapkan dalam bidang pendidikan saja, tetapi juga dalam berbagai produk lain, seperti proses rekrutmen karyawan, strategi dan metode pembelajaran, serta pengembangan bahan ajar.

Para praktisi pendidikan mengadaptasi model ADDIE guna merancang alat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efisien, fleksibel, serta mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang telah dikembangkan oleh dua ahli terkemuka, yakni Reiser dan Molenda (Hidayat & Muhamad, 2021). Walaupun keduanya memiliki cara yang berbeda dalam menggambarkan ADDIE, Reiser merumuskan ADDIE menggunakan kata kerja aktif (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Penjelasan yang diberikan oleh Reiser juga memperbarui tahapan atau fase dalam model ADDIE.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V Mis Nurul Iman yang beralamatkan di kecamatan Tanjung Morawa, Desa Limau Manis Pasar XIII. Alasan memilih lokasi ini karena jenis penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya ini di sekolah Mis Nurul Iman.

3.2.2 Sumber Data penelitian

3.2.2.1 Subjek penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas V Mis Nurul Iman.

3.2.2.2 Objek Penelitian

Sedangkan fokus penelitian ini adalah pada bahan ajar berbentuk komik pada mata Pelajaran IPAS kelas V Mis Nurul Iman.

3.2.3 Instrumen penelitian

Instrument dalam penelitian ini meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tersebut akan diberikan kepada para ahli yang bertugas menilai kevalidan pengembangan bahan ajar, antara lain ahli materi, ahli desain, dan ahli Bahasa guru, dan pendapat dari siswa kelas V Mis Nurul Iman. Adapun kisi-kisi ahli materi sebagai berikut:

a. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi oleh ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi materi. Alat ini bertujuan untuk menentukan apakah materi yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar komik sudah valid serta untuk memperoleh saran dan masukan dari validator terkait aspek materi.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Komponen	Indikator	Jumlah
Kekayaan Isi	1. Tingkat kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	1
	2. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	1
	3. Kejelasan materi	1
Kebahasaan	1. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	1
	2. Penggunaan kalimat dalam penjelasan materi mudah dimengerti	1
Sajian	1. Kemenarikan desain komik	1
	2. Ilustrasi pada komik mampu mendukung penyampaian materi.	1

Fungsi dari validasi ahli materi adalah memastikan kelayakan dan kesesuaian bahan ajar yang disajikan keldalam bahan ajar memiliki mutu yang baik dan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku. Ahli materi memiliki peran krusial dalam menilai apakah isi bahan ajar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh sebab itu, validasi oleh ahli sangat penting untuk mendapatkan saran dan masukan yang berguna dalam pengembangan materi tentang etnis disumatera utara.

b. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk mengevaluasi pemakaian bahasa ajar komik multibahasa dalam kalimat bahan ajar yang telah disusun, serta untuk mendapatkan masukan dan saran dari validator bahasa bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan kalimat yang efektif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD. Intrumen validasi ahli bahasa berperan dalam menilai kelayakan penggunaan bahasa yang terdapat dalam isi materi. ada didalam komik tersebut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah
Penggunaan bahasa dan kata	1. Kesesuaian bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.	1
	2. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	1
	3. Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	1
	4. Ketepatan pemilihan kalimat dalam menyampaikan materi	1
	5. Bahasa yang digunakan mampu mendorong siswa untuk belajar sendiri	1
Keterpaduan	1. Konsistensi penggunaan istilah dan simbol	1

c. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi ini digunakan untuk mengukur apakah pengembangan bahan ajar komik memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan serta mengetahui saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media. Adapun kisi-kisi validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indicator	Jumlah
Ilustrasi	1. Kemenarikan Cover	1
	2. Kemenarikan Gambar Yang Digunakan	1
	3. Ketepatan Pemilihan Ilustrasi Dengan Materi	1
Kemudahan pengguna	1. Kemudahan pengoperasian	1
	2. Kemudahan dalam mengakses bahan ajar	1
Tampilan	1. Kesesuaian jenis font yang digunakan	1
	2. Kesesuaian ukuran tulisan dan gambar	1
	3. Sesuai dengan struktur komik	1

d. Instrumen Angket Respon Guru

Instrumen angket respon guru bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan umpan balik dari guru mengenai efektivitas dan kualitas bahan ajar yang digunakan, serta untuk mengevaluasi pengalaman dan persepsi mereka terhadap proses pembelajaran. Indikator angket penilaian bahan ajar komik dari uji respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen Angket Repon Guru

Aspek	Indikator	Jumlah
Daya Tarik	1. Penggunaan bahan ajar yang menarik	1
	2. Kemudahan penggunaan bahan ajar	1
	3. Dapat meningkatkan motivasi belajar	1
Penyajian Materi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1

Instrumen angket respon guru bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan umpan balik dari guru mengenai efektivitas dan kualitas bahan ajar yang digunakan, serta untuk mengevaluasi pengalaman dan persepsi mereka terhadap proses pembelajaran

e. Instrumen Penilaian Siswa

Instrumen angket respon siswa bertujuan untuk melihat kepraktisan bahan ajar buku saku pada materi perubahan cuaca yang dikembangkan. Indikator angket penilaian komik dari uji kelompok siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah
Tampilan	1. Kemenarikan ilustrasi	1
	2. Kemenarikan penggunaan warna pada komik	1
Daya tarik	1. Meningkatkan motivasi belajar siswa	1
	2. Kemudahan penggunaan dan akses	1
Penyajian materi	1. Kejelasan dalam penyajian materi	1

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisi validitas menggunakan skala likert 1-5 digunakan untuk mengukur Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Ruskamto, Anhar, and 2023).

1. Analisis Kevalidan

Pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang akan diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data (angket validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat di lihat di bawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.6

Persentasi Valid

Bahan Ajar Komik	Prestase	Interprestase
	81 – 100%	Sangat Valid
	61 – 80%	Valid
	41 – 60%	Cukup Valid
	21 – 40 %	Kurang Valid
	0 – 20%	Tidak Valid

Sumber (Erfani & Yanto, 2024)

Jika persentase kevalidan mencapai 81- 100% maka produk tidak perlu melakukan revisi dan dikatakan valid

2. Analisis Kepraktisan Bahan Ajar Komik

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan peserta didik pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat di bawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut

Tabel 3.7 Persentase Kepraktisan Bahan Ajar Komik

Interval (%)	Kategori
81 – 100%	Sangat Praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
21 – 40 %	Kurang Praktis
0 – 20%	Tidak Praktis

Berdasarkan tabel 3.7 perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila berada pada interval 41% - 80%, sedangkan perangkat pembelajaran dikatakan tidak praktis berada pada interval 0% - 20%

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar melibatkan serangkaian kegiatan uji coba yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan, dilakukan evaluasi internal atau penilaian kelayakan produk. Evaluasi internal yang dilakukan pada produk mencakup penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk yang disebut prototype I kemudian menjalani evaluasi kelayakan berdasarkan instrumen uji yang telah disiapkan. Penilaian kelayakan produk ini mencakup.

- a. Menyusun instrumen untuk uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan.
- b. Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa.
- c. Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan.

- d. Mengkonsultasikan hasil perbaikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
- e. Dalam melaksanakan uji kelayakan produk, uji oleh ahli materi dilakukan di salah satu guru kelas V Mis Nurul Iman. Selanjutnya Uji oleh Ahli Media Akan Dilakukan Oleh Seorang Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memiliki latar belakang dalam mata kuliah media pembelajaran. Sedangkan untuk ahli bahasa, uji akan dilakukan oleh seorang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera utara yang berlatar belakang pendidikan bahasa indonesia.

Setelah uji internal produk dilaksanakan, prototype I akan menerima masukan perbaikan dari para ahli. Selanjutnya, produk yang telah diperbaiki berdasarkan konsultasi tersebut akan disebut prototype II.

3.3.2 Pengujian Eksternal

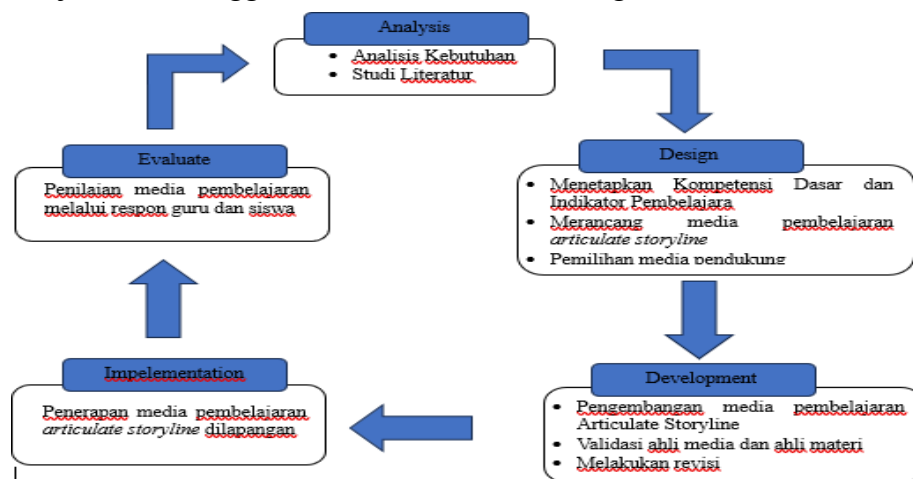
Setelah uji internal atau evaluasi kelayakan produk dilakukan dan menghasilkan prototype II, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji eksternal yang diberikan kepada siswa dan guru untuk digunakan sebagai sumber serta media pembelajaran. Uji eksternal ini bertujuan untuk menguji manfaat dan kepraktisan 32 produk oleh pengguna, yang mencakup daya tarik, kemudahan akses terhadap produk, serta sejauh mana produk dapat membantu siswa dalam proses belajar. Uji coba ini juga berfungsi sebagai pengumpulan data di lapangan untuk perbaikan produk di masa mendatang. Dari uji eksternal ini, akan diperoleh

masukan dan saran mengenai produk yang telah dikembangkan, yang akan menjadi dasar untuk perbaikan produk selanjutnya.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. *Analysis, design, development, Implementation, evaluate*. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE sebagai berikut :



1. Analisis (*Analysis*)

Gambar 3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

b) Analisis Kerja

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan studi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam mengatasi masalah

yang sedang terjadi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi.

c) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media bahan ajar komik. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media bahan ajar komik. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media bahan ajar komik.



2. Perancangan (*Design*) Gambar 3.3. Komik

Pada tahap perancangan, mencakup berbagai langkah-langkah untuk pengembangan Media yaitu, perancangan komponen Media penyusunan materi Media, dan perancangan instrumen.

a) Perancangan Komponen Media

Dalam tahap ini, peneliti merancang Media dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain adalah Komponen-komponen yang terdapat pada media bahan ajar komik yaitu, judul/nama media, dan *design canva*.

b) Perancangan Materi Media

Pada tahap ini, peneliti menyusun isi yang terdapat dalam Media sesuai dengan perancangan komponen Media yang telah disiapkan sebelumnya.

c) Perancangan Instrumen

Perancangan instrument melibatkan penggunaan angket yang terdiri instrument kevalidan dan kepraktisan. Instrument kevalidan mencakup angket ahli media, materi, dan bahasa. Sementara itu instrumen kepraktisan berbentuk angket respon dari guru dan siswa.

3. Pengembangan (Development)

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media kartu domino pecahan senilai berbantuan canva pada mata pelajaran Matematika akan diuji coba untuk membenarkan apakah, sementara ahli materi meninjau isi materi yang mencakup ketepatan, kesesuaian, dan kebenaran materi dalam media yang sedang dikembangkan.

Media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan. Kemudian media pembelajaran akan masuk ke tahap:

a) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Tahapan media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji kelayakannya. Adapun validator yang akan menguji adalah validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk menguji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas V. Kemudian saran dari setiap validator dan praktis digunakan sebagai revisi

produk untuk diperbaiki agar menjadi lebih baik, efektif, dan dapat meningkatkan kualitas yang lebih baik.

b) Uji Kelompok peserta didik

Uji coba ini dilakukan setelah revisi produk, maka di uji coba kembali secara kelompok. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh 20 peserta didik yang mewakili populasi target.

4. Implementasi (*Implementaion*)

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dhadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

3.4.2 Pengujian lapangan

Proses pelaksanaan peneliti yakni diawali dengan observasi lapangan, media bahan ajar komik berdasarkan hasil identifikasi siswa kelas IV Mis Nurul Iman. Kemudian, tahap menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk pada siswa. Produk dalam pengembangan berupa media komik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di Mis Nurul Iman dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar komik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang difokuskan pada pembuatan dan pengujian produk berupa bahan ajar komik sebagai media pembelajaran IPA. Sebelum pelaksanaan, penelitian terlebih dahulu melakukan validasi kepada dosen ahli untuk menilai kelayakan isi, Bahasa, dan tampilan bahan ajar komik. Setelah dinyatakan layak, menjelaskan isi dan cara menggunakannya. Selanjutnya, peneliti membagikan lembar observasi kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan bahan ajar komik dalam proses pembelajaran. Sebelum mengisi lembar observasi tersebut, siswa diberi petunjuk yang jelas, lalu diberikan waktu untuk menyelesaikannya. Hasil observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisis untuk menilai tingkat kepraktisan bahan ajar komik yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik multibahasa etnis untuk mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” yang diadaptasi untuk siswa kelas IV. Komik ini dirancang agar menarik, edukatif, dan mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya di MIS NurulIman.

Selain sebagai media informasi, komik ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia, melatih keterampilan berpikir kritis, serta membangun sikap saling menghargai dalam keberagaman.

Keunggulan dari komik ini terletak pada penggunaan bahasa multietnis yang mencerminkan keragaman budaya di Sumatera Utara, seperti Bahasa Batak, Melayu, dan Mandailing, yang disajikan berdampingan dengan Bahasa Indonesia. Visualisasi yang berwarna, karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta narasi yang komunikatif menjadikan bahan ajar ini lebih menarik dan mudah dicerna. Materi disusun secara sistematis dan kontekstual untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara budaya dan lingkungan hidup, sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA yang menekankan hubungan manusia dengan alam dan sosial budaya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Setelah produk divalidasi oleh para ahli, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa serta revisi berdasarkan hasil tersebut. Namun, karena keterbatasan waktu dan tenaga, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi dan revisi produk setelah uji coba, belum sampai pada tahap evaluasi secara menyeluruh.

4.1.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap Analisis (*Analysis*), penelitian ini mencakup pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas IV, khususnya saat guru menyampaikan materi Keragaman Budaya Indonesiaku dalam mata pelajaran IPA. Peneliti mengamati respons siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan, serta mencatat bagaimana interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk melihat sejauh mana materi dapat dipahami siswa dengan pendekatan pembelajaran konvensional dan kendala apa saja yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti mengidentifikasi perlunya pengembangan bahan ajar berupa komik multibahasa etnis agar pembelajaran IPA menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, lebih menarik, tidak membosankan, serta mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik. Komik yang dirancang juga bertujuan membantu siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan budaya dan lingkungan sekitar secara lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan latar belakang kultural mereka.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kondisi pembelajaran di MIS Nurul Iman, khususnya di kelas V. Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di kelas serta diskusi bersama guru kelas

untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa selama pembelajaran IPA berlangsung, terutama pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih aktif dan antusias ketika proses pembelajaran menggunakan media yang menarik secara visual dan kontekstual, dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang selama ini diterapkan. Materi tentang keragaman budaya, meskipun dekat dengan kehidupan siswa, tetap dianggap kurang menarik jika tidak disajikan secara kontekstual dan menyenangkan. Pembelajaran yang monoton serta penggunaan media yang terbatas membuat siswa kurang fokus dan cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dari hasil pengamatan dan diskusi tersebut, disepakati bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mengangkat konteks budaya lokal siswa. Peneliti kemudian memutuskan untuk mengembangkan komik multibahasa etnis sebagai alternatif bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Komik ini dirancang untuk menyajikan informasi secara naratif dan visual, menggunakan bahasa yang sederhana serta dilengkapi dengan dialog dalam berbagai bahasa etnis di Sumatera Utara (seperti Bahasa Batak, Melayu, dan Mandailing), yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia guna mendukung pemahaman siswa.

Selain itu, guru kelas juga mengungkapkan beberapa faktor yang turut memengaruhi kurangnya minat belajar siswa. Pertama, waktu belajar yang berlangsung pada siang hari membuat siswa cepat merasa lelah dan sulit

berkonsentrasi, sehingga diperlukan media yang lebih menarik untuk mempertahankan perhatian mereka. Kedua, media ajar yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mendukung pembelajaran berbasis karakter dan budaya lokal yang sesuai dengan kebutuhan siswa di lingkungan tersebut.

Dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti berkomitmen untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik multibahasa etnis yang dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesiaku, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap keberagaman budaya bangsa.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa

Analisis terhadap karakteristik siswa merupakan aspek krusial dalam proses pengembangan bahan ajar, karena pemahaman yang komprehensif mengenai kondisi, kebutuhan, serta kemampuan siswa akan membantu pengembang media menyusun materi yang sesuai dengan sasaran pembelajaran. Siswa kelas V di MIS Nurul Iman, yang berada pada rentang usia 10 hingga 11 tahun, sedang berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, mereka sudah mampu berpikir secara logis, namun tetap membutuhkan contoh-contoh nyata dan kontekstual untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti keragaman budaya dan keterkaitannya dengan lingkungan.

Latar belakang budaya yang beragam di kalangan siswa menjadi kekayaan sekaligus tantangan dalam kegiatan belajar-mengajar. Untuk itu, pengembangan bahan ajar berupa komik multibahasa etnis dianggap sesuai karena menyajikan

materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, serta memiliki kedekatan secara kultural. Dialog dalam beberapa bahasa etnis, yang disertai terjemahan dalam Bahasa Indonesia, dirancang untuk menjembatani pemahaman siswa dengan pengalaman keseharian mereka, sekaligus menanamkan rasa bangga terhadap bahasa dan budaya lokal.

Beragamnya gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik menuntut hadirnya media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, warna, serta alur cerita yang menarik. Komik yang dikembangkan tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui ilustrasi yang komunikatif dan hidup. Antusiasme siswa terhadap mata pelajaran IPA, khususnya yang berkaitan dengan topik budaya dan lingkungan, sangat bergantung pada cara penyajian materi. Media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami cenderung lebih menarik perhatian siswa.

4.1.1.3 Analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan tahapan yang sangat penting dalam proses pengembangan bahan ajar, karena berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan arah tujuan pembelajaran, cakupan materi, serta pendekatan atau metode yang sesuai. Dalam konteks pengembangan komik multibahasa etnis untuk siswa kelas V di MIS Nurul Iman, analisis kurikulum dilakukan guna memastikan bahwa materi IPA dengan topik “Keragaman Budaya Indonesiaku” yang disajikan melalui komik telah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku dalam kurikulum nasional, khususnya Kurikulum Merdeka.

Table 4.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator Pembelajaran

No	Kompetensi dasar (KD)	Indikator pembelajaran
3.4	Menggali informasi tentang keragaman budaya di Indonesia dan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar, yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Mengidentifikasi informasi mengenai keberagaman budaya lokal dari teks atau visual. 3.4.2 Menjelaskan keterkaitan antara budaya dan lingkungan alam sekitarnya
4.4	Menyajikan hasil penggalan informasi tentang keragaman budaya Indonesia dan keterkaitannya dengan lingkungan dalam bentuk tulis, visual, atau lisan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.4.1 Menyusun teks sederhana mengenai salah satu budaya lokal di Sumatera Utara menggunakan kalimat efektif. 4.4.2 Menyampaikan hasil pengamatan tentang budaya lokal melalui media visual (komik).

Berdasarkan indikator di atas yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan Pembelajaran yang Dirumuskan untuk Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis:

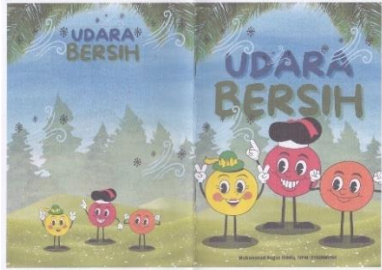
- Dengan menggunakan komik multibahasa etnis sebagai media pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi dan memahami informasi tentang keragaman budaya Indonesia, dengan tepat.
- Dengan menggunakan komik multibahasa etnis sebagai media pembelajaran, siswa dapat menyusun dan menyampaikan informasi mengenai budaya lokal dengan bahasa yang baku, komunikatif, dan kontekstual melalui tulisan atau presentasi visual.

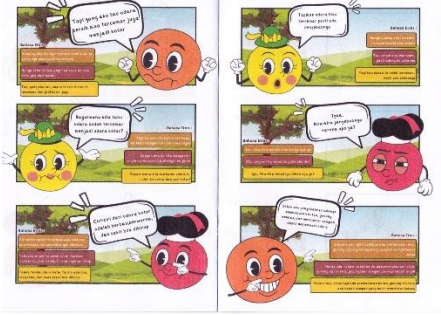
4.1.2 Tahap *Design* (Perencanaan)

4.1.2.1 Merancang Bahan Ajar Buku Saku

Pada tahap desain, peneliti merancang bahan ajar komik multibahasa etnis berdasarkan kompetensi dasar materi *Keragaman Budaya Indonesiaku* dalam pembelajaran IPA kelas V. Perancangan mencakup alur cerita, dialog multibahasa

dengan terjemahan, ilustrasi, serta narasi yang kontekstual. Peneliti juga menyusun skenario pembelajaran yang mendorong aktivitas diskusi dan refleksi siswa. Untuk menjamin kualitas, disiapkan angket validasi bagi ahli materi, bahasa, dan media, serta untuk siswa sebagai uji coba awal guna menilai keterpahaman dan daya tarik komik yang dikembangkan.

Gambar	Keterangan
	Sampul depan bahan ajar komik multibahasa etnis ini memuat judul ‘Udara Bersih’ untuk siswa kelas V di MIS Nurul Iman. Ilustrasi yang disertakan dirancang secara menarik guna mendukung keterlibatan visual siswa, sesuai dengan arah pengembangan bahan ajar komik multibahasa etnis di wilayah Sumatera Utara.
	Tampilan belakang buku saku ini mengajak siswa memahami pentingnya udara bersih melalui percakapan tokoh-tokoh dari berbagai suku. Disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi tiga dimensi yang menarik, pembelajaran menjadi lebih seru, menyenangkan, dan penuh nilai

	kebhinekaan
	Materi dalam buku saku ini disusun dari berbagai sumber terpercaya, dengan fokus pada pentingnya menjaga udara bersih dalam kehidupan sehari-hari. Materi disajikan dalam bentuk percakapan kontekstual antar tokoh dari berbagai suku di Sumatera Utara, sehingga siswa dapat memahami isi secara menyeluruh, interaktif, dan relevan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran.

Gambar 4.1 Desain Bahan Ajar Komik

4.1.2.2 Menyusun instrumen

Penilaian media instrument dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrument yang divalidasikan yaitu (a) insturmen ahli materi (b) instrumen ahli media, (c) instrumen ahli Bahasa. Untuk instrumen kepraktisan yaitu; (a) angket respon guru dan (b) angket respon siswa.

4.1.2.3 Penyusunan Modul Ajar

Penyusunan modul ajar bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas dengan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran. Modul ajar yang telah disusun dapat dilihat pada lampiran.

4.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, bahan ajar komik multibahasa etnis yang telah dirancang kemudian divalidasi menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, bahasa, dan media. Peneliti juga menyusun desain visual, termasuk cover komik melalui canva, berdasarkan hasil analisis pembelajaran. Komik disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi *Keragaman Budaya Indonesiaku* agar dapat digunakan secara mandiri. Validasi dilakukan untuk memperoleh masukan guna menyempurnakan produk sebelum diujicobakan. Selanjutnya, peneliti melakukan uji validasi untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran guna memperbaiki serta menyempurnakan produk komik yang dikembangkan. Hasil validasi dapat dilihat pada penjelasan berikut.

No	Nama	Keterangan
1.	M. Afiv Toni Saragih, S.Pd,M.Pd.	Dosen Ahli Media
2.	Amin Basri, S.Pd,I. M.Pd	Dosen Ahli Bahasa
3.	Syahrul S.Pd	Guru kelas

Tabel 4.2 Daftar Validator

Para validator memberikan komentar, saran, dan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Adapun lembar penilaian dari validator dapat dilihat pada bagian lampiran.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi merupakan tahapan esensial dalam penyusunan bahan ajar. Pada tahap ini, validator memberikan beberapa

catatan yang bersifat perbaikan kecil. Perbaikan tersebut mencakup penataan spasi antar kata agar lebih konsisten, pembenahan tanda baca seperti titik, koma, dan tanda tanya, serta penyeragaman penggunaan huruf kapital pada awal kalimat. Selain itu, validator juga menambahkan masukan berupa penulisan istilah asing dengan format miring (*italic*), penyesuaian daftar pustaka sesuai dengan kaidah penulisan terbaru, serta perbaikan redaksional pada sejumlah kalimat yang masih dianggap kurang jelas sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penilaian dilakukan melalui angket dengan skala 1 sampai 5 (1 = sangat kurang, 5 = sangat baik). Hasil penilaian ahli materi ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Syahrul S.Pd	31	35	88 %	Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh persentase sebesar 88% yang menunjukkan kategori valid. Dengan adanya revisi tersebut, kualitas bahan ajar meningkat karena lebih rapi, sistematis, dan komunikatif. Ahli materi juga menyatakan bahwa bahan ajar layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi lanjutan.

4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media

Validasi oleh ahli desain media dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, tata letak, keterpaduan warna, keterbacaan huruf, serta kesesuaian ilustrasi dengan isi materi dalam komik multibahasa etnis yang dikembangkan. Pada tahap ini, ahli desain media memberikan beberapa saran perbaikan, di antaranya sebaiknya karakter dalam komik merepresentasikan tiga karakter dari etnis yang

berbeda agar nilai keberagaman lebih tercermin. Selain itu, validator juga menyarankan penyesuaian ukuran huruf agar lebih proporsional, penggunaan warna yang lebih kontras untuk membedakan tokoh dan latar, serta penambahan elemen ilustrasi pendukung seperti simbol budaya atau latar khas etnis sehingga pesan dalam komik lebih mudah dipahami siswa. Validasi ini memanfaatkan angket sebagai instrumen penilaian, di mana setiap penilaian diberi skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang” = 2, dan “Sangat Kurang” = 1. Berikut penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
M. Afiv Toni Saragih, S.Pd,M.Pd.	42	45	93%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli desain media, diperoleh persentase sebesar 93%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Ahli desain juga menyatakan bahwa tampilan komik telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai revisi.

4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk menilai keakuratan, kejelasan, dan kesesuaian penggunaan bahasa dalam bahan ajar komik multibahasa etnis. Aspek yang dinilai meliputi struktur kalimat, pemilihan kosakata, penggunaan tanda baca, serta kesesuaian penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa daerah yang terdapat dalam komik. Untuk menambah kualitas sekaligus meningkatkan skor validasi, ahli bahasa juga memberikan saran berupa penyeragaman istilah

agar konsisten dalam setiap halaman, penyederhanaan kalimat panjang menjadi lebih ringkas tanpa mengurangi makna, penyesuaian ejaan sesuai kaidah PUEBI terbaru, serta penekanan pada penggunaan bahasa yang komunikatif namun tetap santun dan sesuai dengan konteks budaya etnis yang ditampilkan. Proses validasi ini menggunakan angket sebagai alat penilaian, dengan skala penilaian berikut dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang” = 2, dan “Sangat Kurang” = 1. Berikut penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Amin Basri, S.Pd.I. M.Pd	23	25	92 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Ahli bahasa juga menyatakan bahwa bahasa dalam komik sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4.1.3 Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini bahan ajar komik yang dilaksanakan pada hari Selasa 22 juli 2025. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 Menit) yaitu pukul 07.30-09.00 WIB. Materi yang dibahas adalah materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan menggunakan bahan ajar komik. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Langkah-langkah yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba Kelas

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam ini yang dimaksud untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

- 1) uji coba meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil respon guru kelas.
- 2). Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah respon sebanyak 20 orang siswa yang diambil dari kelas V DI Mis Nurul Iman. Adapun hasil instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut :

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh satu orang guru, yaitu wali kelas V. Uji coba kepraktisan media dilakukan oleh wali kelas V melalui angket. Guru memberikan masukan berupa penyederhanaan petunjuk penggunaan, penyesuaian waktu pemakaian, penambahan contoh soal/aktivitas, serta variasi ilustrasi interaktif agar media lebih menarik dan praktis digunakan.

Pengujian kepraktisan menggunakan instrumen berupa angket dengan hasil berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Syahrul S.Pd	37	40	93 %	Valid

Berdasarkan hasil tanggapan dari siswa dan guru, telah diperoleh persentase sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan dalam pengembangan media berhasil memenuhi tujuannya, yaitu untuk mengetahui respon guru terhadap penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran di kelas V DI Mis Nurul Iman.. Hasil angket respon guru dapat dilihat pada lampiran halaman terkait.

4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba dengan jumlah responden 20 siswa, pemakaian dilakukan dikelas V Di Mis Nurul Iman. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Pada tahap uji coba kepraktisan oleh siswa terdapat saran yaitu siswa mempunyai rasa ingin tahu, siswa ingin tahu cara membuat media tersebut. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan di modul ajar, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan bahan ajar komik dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan media ajar tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas V	770	800	96%	Sangat praktis

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 96% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bahan ajar berupa komik multibahasa etnis dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas V di MIS Nurul Iman, khususnya pada materi IPA tentang *Keragaman Budaya Indonesiaku*. Pengembangan bahan ajar ini mengikuti tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap evaluasi belum dilakukan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian. Komik dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan guru, serta menyajikan materi secara visual, menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

4.2.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis

Bahan ajar komik multibahasa etnis berbasis model project based learning (PJBL) yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang paling banyak digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, terstruktur, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pada tahap Analysis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan; tahap Design berfokus pada perancangan bahan

ajar; tahap Development adalah proses pembuatan dan penyusunan produk; tahap Implementation berupa penerapan di lapangan; dan tahap Evaluation bertujuan untuk menilai serta menyempurnakan produk. Namun, dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap Implementation karena keterbatasan waktu. Tahap Evaluation tidak dilakukan secara menyeluruh, tetapi masukan dari para ahli dan respon siswa tetap dijadikan dasar untuk penyempurnaan produk.

Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang saya lakukan peneliti menemukan bahwa pengembangan ini yaitu adanya kevalidan pada bahan ajar berbentuk buku saku yang mencapai nilai Ahli media memberikan persentase sebesar 93%, ahli materi 88%, dan ahli bahasa 92%, yang semuanya masuk dalam kategori “sangat valid”. Selain itu untuk kepraktisannya bahan ajar buku saku ini juga mendapatkan nilai yang sangat praktis dengan nilai rata-rata respon guru 93% nilai rata-rata respon siswa mencapai 96% dari 20 siswa yang menjadi subjek pada penelitian pengembangan ini.

4.2.2 Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis

Validasi dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan bahan ajar sebelum diuji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan terhadap bahan ajar yang telah dirancang dalam bentuk buku komik dengan tampilan yang menarik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar komik multibahasa etnis memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ahli desain media dilakukan oleh M. Afiv Toni Saragih, S.Pd,M.Pd., dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

dengan skor 93% dan termasuk dalam kategori “valid”. Sementara itu, validasi dari ahli materi dilakukan oleh. Syahrul S.Pd juga selaku guru di SD Mis Nurul Iman, dengan skor 88% dan berada pada kategori “sangat valid”. Selanjutnya, validasi dari ahli bahasa diberikan oleh Amin Basri, S.Pd., M.Pd., yang memberikan skor sebesar 92% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik multibahasa etnis dalam layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Komik

Setelah kita melewati uji validasi oleh para ahli media akan diuji coba kepada siswa untuk diuji dikelas V Mis Nurul Iman yang berjumlah 20 orang siswa. Uji ini dilakukan pada hari Selasa 22 Juli 2025. Kemudian pada tahap implementasi (*implementation*) diketahui bahwa hasil uji coba kepraktisan yang dilakukan guru mendapat nilai sebesar 93 % kategori praktis’. Adapun yang mengisi lembar angket penilaian kepraktisan dilakukan oleh bapak Syahrul S.Pd yang merupakan wali kelas V dan hasil uji kepraktisan siswa sebesar 96% kategori “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru serta siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan bahan ajar komik dikelas V Mis Nurul Iman.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik yang telah diuji coba dikelas V Mis Nurul Iman terbukti layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli serta penilaian kepraktisan yang mencapai 93% dari guru dan peserta didik, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Penggunaan

media ini berhasil meningkatkan minat dan antusiasme siswa, sekaligus memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu bahan ajar komik terbukti efektif dalam proses pembelajaran dikelas.

Menurut Yudhi Munadi dalam (Risti, 2021) komik adalah gambar berkarakter gambar kartun, yang mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis untuk mempercepat siswa paham terhadap isi pesan yang dibentuk dimaksud, karena siswa terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian hasil penelitian di atas, diperoleh sejumlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahan ajar komik dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi) digunakan karena memiliki tahapan yang terstruktur. Meskipun demikian, dalam penelitian ini hanya dilakukan mencakup empat tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*, karena keterbatasan waktu.
2. Validasi dilakukan pada tahap *Development* untuk menilai kelayakan media sebelum uji coba. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa kyang dirancang sangat valid: M. Afiv Toni Saragih, S.Pd,M.Pd. (ahli desain media) memberikan nilai 93%, Syahrul S.Pd. (ahli materi) memberikan 88%, dan Bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd. (sebagai ahli bahasa) memberikan penilaian sebesar 92%. Oleh karena itu, bahan ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran..
3. Setelah validasi, media diuji coba di kelas V DI Mis Nurul Iman dengan 20 siswa pada 22 Juli 2025. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kepraktisan bagi guru mencapai 93% (sangat praktis) berdasarkan penilaian Syahrul S.Pd. Sementara itu, kepraktisan bagi siswa mencapai 96% (sangat praktis). Secara keseluruhan, tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan buku saku ini sangat positif.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru di MIS Nurul Iman

Guru diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar komik multibahasa etnis ini sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menarik, terutama dalam memperkenalkan keberagaman budaya di Sumatera Utara kepada siswa kelas V. Penggunaan media berbasis komik ini dapat meningkatkan minat belajar dan memperkaya wawasan budaya siswa sejak dini.

2. Bagi Pengembang dan Peneliti Selanjutnya

Pengembang dan peneliti berikutnya disarankan untuk menyempurnakan bahan ajar ini dengan memperluas cakupan etnis, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital seperti membuat versi interaktif, serta melakukan uji coba di sekolah lain untuk mengukur efektivitas dan keterpakaian bahan ajar dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.
- Alkalah, C. (2019). *Tinjauan Pustaka Hakikat Bahan Ajar*. 19(5), 1–23.
- Anjar Palupi, M., & Husamah, H. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sdn Sumbersari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8155>
- Barella, Y., Fergina, A., Marjuni, A., & Achruh, A. (2024). Eksplorasi definisi filsafat pendidikan menurut para ahli: suatu tinjauan literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4042–4047.
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 310–323. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Beka, A., Wulandari, S., & Pratama, R. (2021). *Pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Eduka Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2020). *Educational research* (4th ed.). New York: Longman.
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>.
- Dani, A. (2023). *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa*. Jakarta: Penerbit Cerdas Nusantara
- Dzulfiqar, A. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas negeri 3 Kota Mojokerto.
- Eka, S. (2022). *Pengembangan bahan ajar modul berbasis literasi bahasa dan numerasi dikelas IV SD*. UIN Raden Intan Lampung.
- Erfani, D., & Yanto, F. (2024). *Validitas Penggunaan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Materi Getaran , Gelombang dan Cahaya Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam , Universitas Negeri*. 8, 41321–41329.

- Gustiani, S. (2021). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 12–22. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849>
- Herawati. (2022). "Google Classroom as Online Media in English Teaching and Learning." *Journal of English Education and Teaching* 6 (04): 610–621.
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). *No Title*. 3(2), 91–102.
- Hipo, S. (2020). Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian. *Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian*, 49–56.
- Hutomo, K. T. (2020). *Pengembangan Alat Bantu Latihan Untuk Block Dalam Olahraga Bolavoli (Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Pacitan)*. 10–31.
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5054–5062.
- Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar TematikIntegratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>.
- Magdalena, I., Ramadanti, F., & Az-Zahra, R. (2021). Analisis bahan ajar dalam kegiatan belajar dan mengajar di SDN Karawaci 20. *EDISI*, 3(3), 434–459.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mariana, D. (2023). Pengembangan Media E-Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2031–2038.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan*

Sains, 3(1), 114–130.

- Nihayatul Fadlilah, U., Purbasari, I., Studi Pendidikan Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muria Kudus, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- Prastowo, Andi. (2020). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran 12 KARAKTER - VOL 1 NO 4 NOVEMBER 2024 Press.
- Putri Hariyati, D., & Rachmadyanti. (2022). *Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473–1483. 1473–1483.
- Restika, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Siswa Berbasis Komik Menggunakan Model Pembelajaran Induktif Pada Materi Aljabar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1(4).
- Risti, D. (2021). Pengembangan Komik Interaktif Soal Cerita Matematika Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(Volume 6), 204–220. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i2.4788>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikhlamah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. 2nd ed. edited by Sutopo. Alfabeta.
- Suisno, E., Novesar Jamarun, & Yustitia, N. (2022). Alih Wahana Lakon Malin Nan Kondang dalam Media Komik. *Jurnal Tari, Teater, Dan Wayang*, 5(1), 34–45. <https://journal.isi.ac.id/index.php/DTR/article/view/7661>
- Sukmadinata, N.S. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susilawati, S. (2025). *Peran Bahan Ajar , Media Dan Sumber Belajar : Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1–21.
- Tampubolon, S. M., Sitanggang, K., & Hasibuan, S. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Media Komik Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa DI SMP NEGERI 1 SOSA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(12).

LAMPIRAN

Lampiran 01 Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Nama : Muhammad Bagus Siddiq

Npm : 2102090184

Nama sekolah : Mis Nurul Iman

Nama guru : Sahrul, S.Pd.I

Kelas : IV

1. Assalamualaikum Bapak. Terima kasih atas waktu yang telah diluangkan.

Disini saya sedang melakukan penelitian untuk skripsi saya mengenai pengembangan bahan ajar komik multibahasa etnis untuk kelas V. Bagaimana pendapat Bapak mengenai ketersediaan dan variasi bahan ajar IPAS yang digunakan saat ini di kelas V?

Tanggapan : waaalaikum sallam nak. Bahan ajar IPAS yang kami gunakan saat ini umumnya adalah buku paket dari pemerintah. Variasinya memang terbatas, dan terkadang kurang kontekstual dengan lingkungan dan budaya lokal yang ada di Sumatera Utara.

2. Menurut pengamatan Bapak, bagaimana tingkat minat siswa kelas V terhadap materi IPAS yang disajikan dalam buku paket ?

Tanggapan : Sejujurnya, beberapa siswa terlihat kurang antusias. Materi yang padat teks dan kurang ilustrasi yang menarik seringkali membuat mereka cepat bosan.

3. Bagaimana menurut Bapak mengenai potensi penggunaan komik sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran di kelas V ?

Tanggapan : Saya pikir komik bisa menjadi media yang sangat menarik bagi siswa seusia mereka ini. Visual yang menarik dan alur cerita yang sederhana dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah

4. Apakah Bapak melihat adanya potensi untuk mengintegrasikan unsur bahasa daerah, seperti Batak, Melayu, dan Jawa, ke dalam materi pembelajaran di kelas V, khususnya IPAS

Tanggapan : Potensi itu tentu ada. Karena Sumatera Utara kaya akan bahasa etnisnya, dan untuk mengenalkannya sejak dini bisa menjadi cara yang baik untuk melestarikan budaya dan menambah wawasan para siswa.

5. Menurut Bapak, apakah siswa kelas V di MIS Nurul Iman memiliki pemahaman dasar atau ketertarikan terhadap bahasa Batak, Melayu, dan Jawa?

Tanggapan : Sebagian besar siswa mungkin memiliki pemahaman pasif terhadap salah satu atau dua bahasa tersebut, tergantung latar belakang keluarga dan lingkungan mereka. Namun, pengenalan yang lebih sistematis dan menarik tentu akan bermanfaat.

6. Jika dikembangkan bahan ajar komik yang memuat unsur multibahasa etnis, menurut Bapak, aspek apa saja yang perlu diperhatikan agar bahan ajar tersebut efektif dan mudah diterima oleh siswa?

Tanggapan : Menurut saya, visual komik harus menarik dan sesuai dengan usia siswa. Penggunaan bahasa daerah harus kontekstual dan tidak memberatkan pemahaman materi pokok IPAS. Mungkin perlu adanya penjelasan singkat mengenai kosakata bahasa daerah yang digunakan

7. Apakah Bapak memiliki pengalaman atau pernah menggunakan media pembelajaran berbasis visual atau cerita bergambar dalam pembelajaran IPAS di kelas V ?

Tanggapan : Saya pernah menggunakan gambar-gambar dan video, dan respon siswa cukup positif. Media visual memang membantu mereka lebih fokus dan mudah mengingat materi.

8. Menurut Bapak, tantangan apa saja yang mungkin dihadapi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan bahan ajar komik multibahasa etnis di kelas V ?

Tanggapan : Tantangannya mungkin terletak pada pemilihan kosakata bahasa daerah yang tepat dan mudah dipahami oleh semua siswa, serta memastikan integrasi bahasa daerah tidak mengganggu penyampaian konsep IPAS yang utama.

9. Bagaimana harapan Bapak terhadap pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan kontekstual untuk pembelajaran IPAS di kelas V ?

Tanggapan : Saya sangat berharap ada bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa di Sumatera Utara. Jika bahan ajar tersebut juga mengenalkan kekayaan budaya lokal, itu akan menjadi nilai tambah yang sangat baik.

10. Terima kasih banyak atas waktu dan wawasan yang telah Ibu/Bapak berikan.

Apakah ada hal lain yang ingin Bapak sampaikan terkait topik penelitian saya ini ?

Tanggapan : Saya mendukung upaya pengembangan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Semoga penelitian kamu berhasil dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran di MIS Nurul Iman ya.

Dokumentasi



Lampiran 02 Silabus



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PERANGKAT AJAR (ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V SD)

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat
-----------------------------------	--

	memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya. Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.
Keterampilan proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat

	dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
--	--

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profile Pelajar Pancasila
1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana. 2. Mendemonstrasikan bagaimana sistem pendengaran dan penglihatan manusia bekerja	Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi	27 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
3. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 4. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. 5. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan	Harmoni dalam Ekosistem	22 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

alam.			
1. Memanfaatkan gaya magnet untuk menjalani aktivitas sehari-hari. 2. Mendeskripsikan bagaimana energi listrik diperoleh dan digunakan. 3. Menggunakan perangkat teknologi yang memanfaatkan perubahan energi listrik.	Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan	22 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
1. Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan. 2. Menjelaskan terjadinya siklus air dan perubahan-perubahan di permukaan Bumi. 3. Menceritakan kembali proses pergerakan lempeng Bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel Bumi.	Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita	19 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
1. Mengidentifikasi bagaimana bernapas dapat membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari. 2. Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup. 3. Mempelajari bagaimana tubuh manusia bertumbuh.	Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh	24 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

1. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam. 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.	Indonesiaku Kaya Raya	24 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
1. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini. 2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.	Daerahku Kebanggaanku	22 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
1. Mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan Bumi. 2. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan. 3. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi.	Bumiku Sayang, Bumiku Malang	20 JP	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

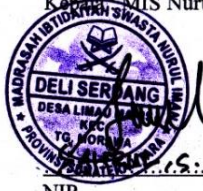
Mengetahui


Monica Waidiaty, S.Pd

Peneliti


Muhammad Bagus Siddiq

Kepala : Mis Nurul Iman

Kepala MIS Nurul Iman

MIS. Pd. I
 NIP.

LAMPIRAN 03 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS KELAS V

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Instansi	: Mis Nurul Iman
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas Tema	: B / Keragaman Budaya Indonesiaku
Topik	: Budaya Daerah Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
KOMPETENSI AWAL	
❖ Siswa telah mengenal keberagaman budaya di Indonesia secara umum melalui pembelajaran di kelas IV, termasuk perbedaan pakaian adat, tarian daerah, rumah adat. ❖ Siswa terbiasa bekerja dalam kelompok dan menggunakan media pembelajaran sederhana.	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2. Berkebinekaan global. 3. Bergotong-royong. 4. Mandiri. 5. Bernalar kritis, dan	
SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 matematika kelas 3 SD Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik. ❖ Prof. Dr H.Wahyudin.dan Andrian Yusmandar, S.Pd.2020. Buku” Pengenalan Matematika Dasar 1 “IPA ABONG Jakarta .2020-39)	
TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Siswa kelas V Mis Nurul Iman	
MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pendekatan : Scientific ❖ Strategi : Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) ❖ Metode : Penugasan, Pemecahan masalah, Tanya Jawab	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Dengan mengamati ciri-ciri budaya berbagai suku bangsa di Indonesia, siswa dapat memahami keanekaragaman suku bangsa serta menghargai	

perbedaan sebagai kekayaan budaya bangsa dengan tepat.

- ❖ Setelah mengikuti pembelajaran tentang keanekaragaman suku bangsa, siswa diharapkan dapat menyajikan informasi tentang suku Jawa, Batak, dan Melayu dalam bentuk karya visual atau laporan sederhana dengan benar.

PERTANYAAN ESENSIAL

- ❖ Bagaimana kita dapat mendefinisikan keanekaragaman suku bangsa di Indonesia dan mengapa hal itu penting untuk dipahami?
- ❖ Apa langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengenali ciri khas budaya dari suku Jawa, Batak, dan Melayu secara tepat?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. - Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. - Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran sekarang dan mengaitkan dengan kehidupan siswa. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. - Guru mengajak siswa untuk “ice breaking.”	10 Menit
	Langkah-langkah pembelajaran berbasis Proyek (PjBL)	
Kegiatan Inti	- Siswa membaca ulang komik dalam kelompok kecil. - Diskusi kelompok untuk mencatat ciri khas budaya masing-masing suku yang muncul dalam komik (pakaian adat, bahasa, rumah adat, kesenian, makanan). - Setiap kelompok memilih satu suku bangsa untuk dikembangkan. - Tugas: membuat komik mini (4–6 halaman) yang menceritakan tentang	20 Menit

	suku tersebut, dengan fokus pada budaya khasnya. • Pembagian tugas di kelompok: penulis cerita, penggambar, pewarna, editor, presenter. • Bersama guru, siswa membuat jadwal pengerjaan komik mini (hari 1: riset dan menulis, hari 2: menggambar dan mewarnai, hari 3: presentasi dan refleksi). • Siswa mengerjakan komik mini secara kelompok, guru mengawasi dan memberi bimbingan. • Siswa boleh menggunakan referensi buku, komik lain, atau gambar dari internet (jika tersedia). • Kelompok mempresentasikan komik mini mereka di depan kelas. • Siswa dan guru memberikan apresiasi dan feedback. • Guru menilai karya berdasarkan isi cerita, kreativitas, kerja sama, dan penyampaian.	
Penutup	• Guru menyimpulkan pentingnya mengenal dan menghargai keberagaman budaya Indonesia. • Guru mengajak siswa untuk memajang komik hasil proyek di kelas atau mading sekolah • Tugas rumah: siswa diminta membuat satu halaman komik sederhana tentang budaya dari keluarga atau daerahnya masing-masing	15 Menit
REFLEKSI PESERTA DIDIK		
❖ Peserta didik diminta untuk merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi dan kendala yang dialami.		
REFLEKSI GURU		
❖ Guru diminta untuk merefleksikan proses pembelajaran dan partisipasi		

siswa.

- ❖ Keduanya menggunakan ceklis untuk menilai beberapa aspek.

ASESMEN PENILAIAN

	JENIS	BENTUK	
	Asesmen formatif (Selama pembelajaran)	Penilaian sikap : observasi Penilaian kinerja : rubrik	
	Asesmen sumatif (akhir pembelajaran)	Asesmen sumatif (akhir pembelajaran)	

Mengetahui

Guru Kelas V


Momca Waidiaty S. Pd

Peneliti


Muhammad Bagus Siddiq

Kepala Sekolah Mis Nurul Iman

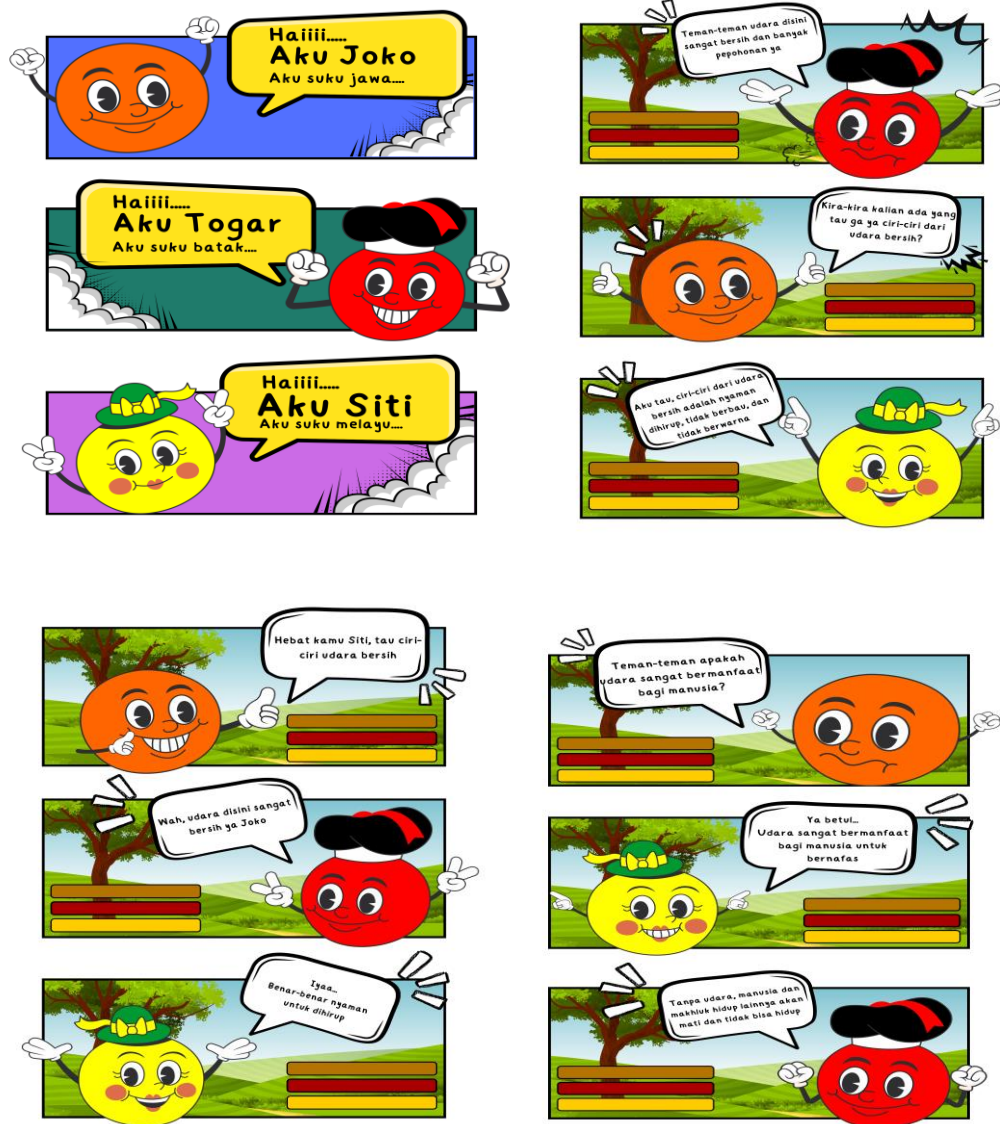
Kepala MIS Nurul Iman

NIP.

Lampiran 04 Materi Pelajaran

Menghirup Udara Bersih

Materi ini membahas pentingnya udara bersih bagi kehidupan makhluk hidup. Tokoh dalam cerita adalah Togar, Siti, dan Joko yang berasal dari suku berbeda, yaitu Batak, Melayu, dan Jawa. Mereka berdiskusi mengenai ciri-ciri udara bersih, penyebab pencemaran udara, serta cara menjaga udara agar tetap bersih.





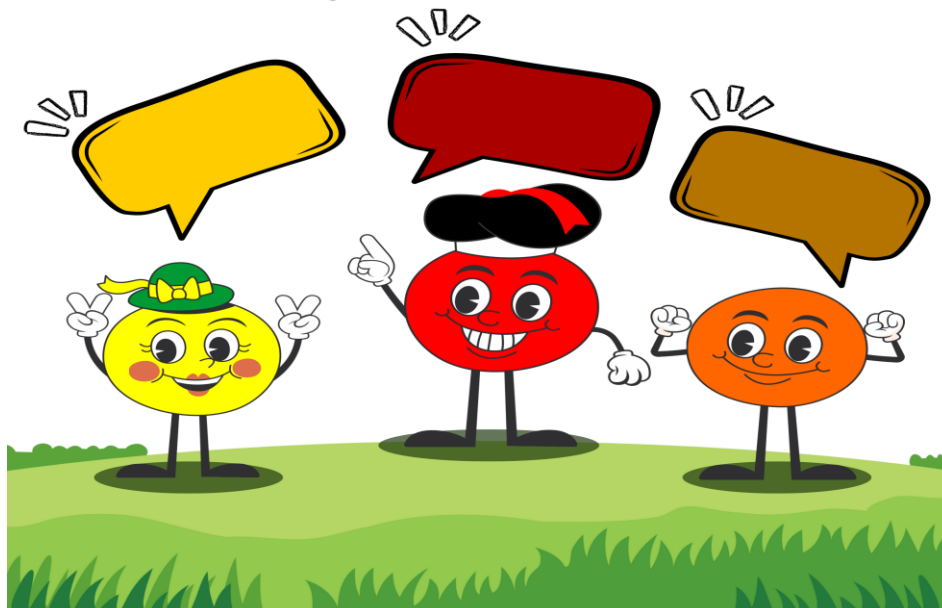
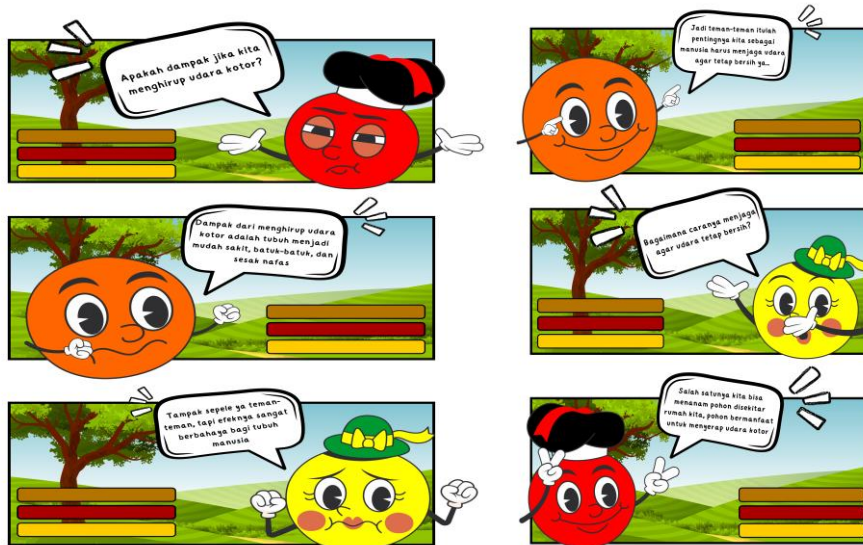
Gunung Meletus



Pembakaran Hutan



Pembakaran Sampah



Lampiran 05 Lembar Angket Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis Di Sumatera Utara Kelas V Di MIS Nurul Iman

Muatan : kelas V

Materi : Udara Bersih Bagi Kesehatan

Penyusun : Muhammad Bagus Siddiq

Dosen Pembimbing: Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd

Validator : Sahrul, S.Pd

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang setuju
 - 3 = cukup baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.

No	Pertanyaan	Skala penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Ketepatan cakupan isi							
1.	Kesesuaian isi materi komik dengan konsep mata pelajaran menghirup udara bersih.					✓	
2.	Kesesuaian penyajian materi menghirup udara bersih.dengan urutan dan tahapan materi.				✓		
3.	Kelulusan materi menghirup udara bersih dengan indikator			✓			

	pencaipain kompetensi						
Ketercenaan bahan ajar							
4.	Kesesuaian kedalam materi menghirup udara bersih dengan rancangan peta konsep.			✓			
5.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam komik				✓		
Kebahasaan							
6.	Keragaman bahasa yang komunikatif.				✓		
7.	Menggunakan kalimat bahasa yang efektif dengan siswa				✓		

Komentar / Saran**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak digunakan untuk uji coba.

Mohon bapak/ibu meligkari sala satu uruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan Juni 2025



Sahrul, S.Pd

Lampiran 06 Lembar Angket Validasi Bahasa

71

Lampiran 06 Lembar Angket Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis Di Sumatera Utara Kelas V Di MIS Nurul Iman
 Muatan : Kelas V
 Materi : Udara Bersih Bagi Kesehatan
 Penyusun : Muhammad Bagus Siddiq
 Dosen Pembimbing: Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd
 Validator : Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 1 = sangat kurang
 2 = kurang setuju
 3 = cukup baik
 4 = baik
 5 = sangat baik

Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat

Bapak/ Ibu. Mohon memberikan kom

No	Pertanyaan	Skala penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia							
1.	Bahasanya sesuai dengan ejaan yang disempurna (EYD)					✓	
2.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan.				✓		
Komunikatif dan interaktif							
3.	bahasa sajian materi muda dipahami					✓	

4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan keterampilan siswa SD					✓	
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓		

Komentar / Saran

Layak digunakan untuk di ujikan

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak digunakan untuk uji coba.

Mohon bapak/ibu melingkari sala satu uruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, 12 Mei 2025



Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Lampiran 07 Lembar Angket Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis Di Sumatera Utara Kelas V Di MIS Nurul Iman

Muatan : kelas V

Materi : Udara Bersih Bagi Kesehatan

Penyusun : Muhammad Bagus Siddiq

Dosen Pembimbing: Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd

Validator : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = sangat kurang

2 = kurang setuju

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

-Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat

Bapak/ Ibu. Mohon memberikan kom

No	Pertanyaan	Skala penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Tampilan yang menarik							
1.	Tampilan cover yang menarik dan warna yang menarik.					✓	
2.	Kombinasi antara tulisan dan background.				✓		
3.	Keseimbangan huruf, tata letak dan gambar dalam komik.				✓		
Kesederhanaan							
4.	Penggunaan kalimat yang singkat, padat dan muda dipahami.					✓	

5.	Pilihan jenis dan ukuran huruf yang muda dibaca.				✓		
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik.					✓	
7.	Penyediaan ruangan untuk siswa dalam menyampaikan pendapat terkait dengan materi keanekaragaman suku bangsa.					✓	
Kesesuaian Dengan Materi							
8.	Kesesuaian gambar dengan materi yang digunakan pada komik					✓	
9.	Kesesuaian bentuk dan ukuran yang digunakan pada komik					✓	

Komentar / Saran

Alangkah baiknya karakter di komik di sesuaikan dengan karakter 3 etnis tersebut

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak digunakan untuk uji coba.

Mohon bapak/ibu melingkari sala satu uruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan 13 Juni 2025

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd, M.Pd

Lampiran 8**Hasil Angket Siswa**

No	Nama siswa	Jumlah angket siswa di peroleh
1	Abdullah	36
2	Aisyah	39
3	Ali	40
4	Asifa	39
5	Alifando	39
6	Bimo	38
7	Daffi	39
8	Dwi	37
9	Mizan	38
10	Ghaniansyah	39
11	Alvin	39
12	Daffan	38
13	Jhairul	38
14	Mutia	39
15	Nazwa	39
16	Alwi	38
17	Ibad	38
18	Raisa	40
19	Rakha	39
20.	Rifky	38
Total		770

Lampiran 9
Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Silent Book

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	Jumlah	Persen
1	Abdullah	5	3	4	5	5	5	4	5	36	90%
2	Aisyah	5	5	5	5	4	5	5	5	39	97%
3	Ali	5	5	5	5	5	5	5	4	40	100%
4	Asifa	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97%
5	Alifando	5	5	5	5	4	5	5	5	39	97%
6	Bimo	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95%
7	Daffi	5	5	5	4	5	5	5	5	39	97%
8	Dwi	5	5	5	5	4	5	4	4	37	925
9	Mizan	5	5	5	5	4	5	5	4	38	95%
10	Ghaniansyah	5	4	5	5	5	5	5	5	39	97%
11	Alvin	5	5	5	4	5	5	5	5	39	975
12	Daffan	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95%
13	Jhairul	5	5	5	4	4	5	5	5	38	95%
14	Mutia	5	5	5	5	4	5	5	5	39	97%
15	Nazwa	5	5	5	4	5	5	5	5	39	97%
16	Alwi	4	5	5	5	4	5	5	5	38	95%

Lampiran 10

FORM K 1



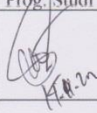
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : Muhammad Bagus Siddiq
 N P M : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120,0

IPK = 3,82

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Bahan Ajar Komik Multi Bahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V MIS NURUL IMAN	
	Pengaruh Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran IPAS terhadap Kreativitas Siswa Mis Nurul Iman	
	Peran Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa MIS Nurul Iman	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 November 2024
 Hormat Pemohon,

 Muhammad Bagus Siddiq

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Bagus Siddiq
 NPM : 2102090184
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

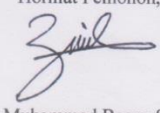
Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Bahan Ajar Komik Multi Bahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V MIS NURUL IMAN"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Desember 2024
 Hormat Pemohon,

 Muhammad Bagus Siddiq

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3858/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Muhammad Bagus Siddiq**
 N P M : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Bahan Ajarb Komik Multi Bahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V MIS Nurul Iman**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **05 Desember 2025**

Medan, 04 Jumadil Akhir 1446 H
 05 Desember 2024 M





Dra. El Syamsyurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 13



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Muhammad Bagus Siddiq
 NPM : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman

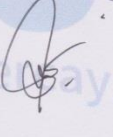
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
10/10/2024	Bimbingan Judul	
14/10/2024	ACC Judul	
01/11/2025	Latar Belakang	
08/12/2025	Indikator atau Instrumen	
15/05/2025	Lampiran & hasil Pralah 50%	
25/05/2025	ACC sampai Proposal	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Mei 2025
Dosen Pembimbing



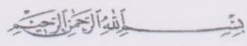
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 14



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Muhammad Bagus Siddiq
 NPM : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman

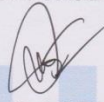
Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Mei 2025

Diketahui Oleh

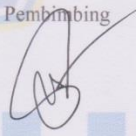
Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 28 Mei 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Muhammad Bagus Siddiq
 NPM : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman

Revisi / Perbaikan :

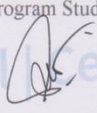
No	Uraian/Saran Perbaikan
	Mengikuti arahan penguji

Medan, Juni 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

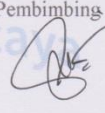
Diketahui

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing



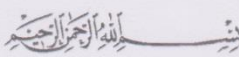
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 16



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Muhammad Bagus Siddiq
 NPM : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman

Pada hari Rabu, Tanggal 28 Mei 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,



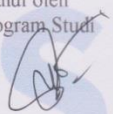
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17

 UMSU Unggul Cerdas Terpercaya Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003 https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
---	---

Nomor : 1226/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Lamp : --- Hal : Permohonan Izin Riset	Medan, 08 Dzulhijjah 1446 H 04 Juni 2025 M
--	---

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah MIS Nurul Iman
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Muhammad Bagus Siddiq**
 N P M : 2102090184
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar Komik Multibahasa Etnis di Sumatera Utara Kelas V di MIS Nurul Iman**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum




 Dekan
Dra. H. Samsu Yarnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

Pertinggal

Lampiran 18



YAYASAN PERGURUAN NURUL IMAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IMAN
 Pasar XIII Desa Limau Manis Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang - 20362
 Sumatera Utara - Telp. (061) 7946660
Beriman, Beritima, Berakhlak, Bertadabul, Ukhuwah

Bismillahirrahmanirrahim

Nomor : 006/YPNI-3/MIS/B/VII/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Surat Balasan**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Iman Tg.Morawa:

N a m a	: Sahrul, S.Pd.I
Tempat, Tanggal lahir	: TELAGA SUKA, 24 Maret 1989
N.I.P	: -
J a b a t a n	: Kepala MIS Nurul Iman Tanjung Morawa
Alamat Madrasah	: Jln. Pasar XIII Desa Limau Manis Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang – 20362

Dengan ini menerangkan bahwa memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UMSU) Medan, untuk melakukan Observasi di MIS NURUL IMAN Tanjung Morawa pada,

Nama	: Muhammad Bagus Siddiq
Hari/ Tanggal	: Kamis, 20 Februari 2025
Pukul	: 08.00 wib s/d Selesai

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tanjung Morawa, 24 Juli 2025
 Kepala Madrasah

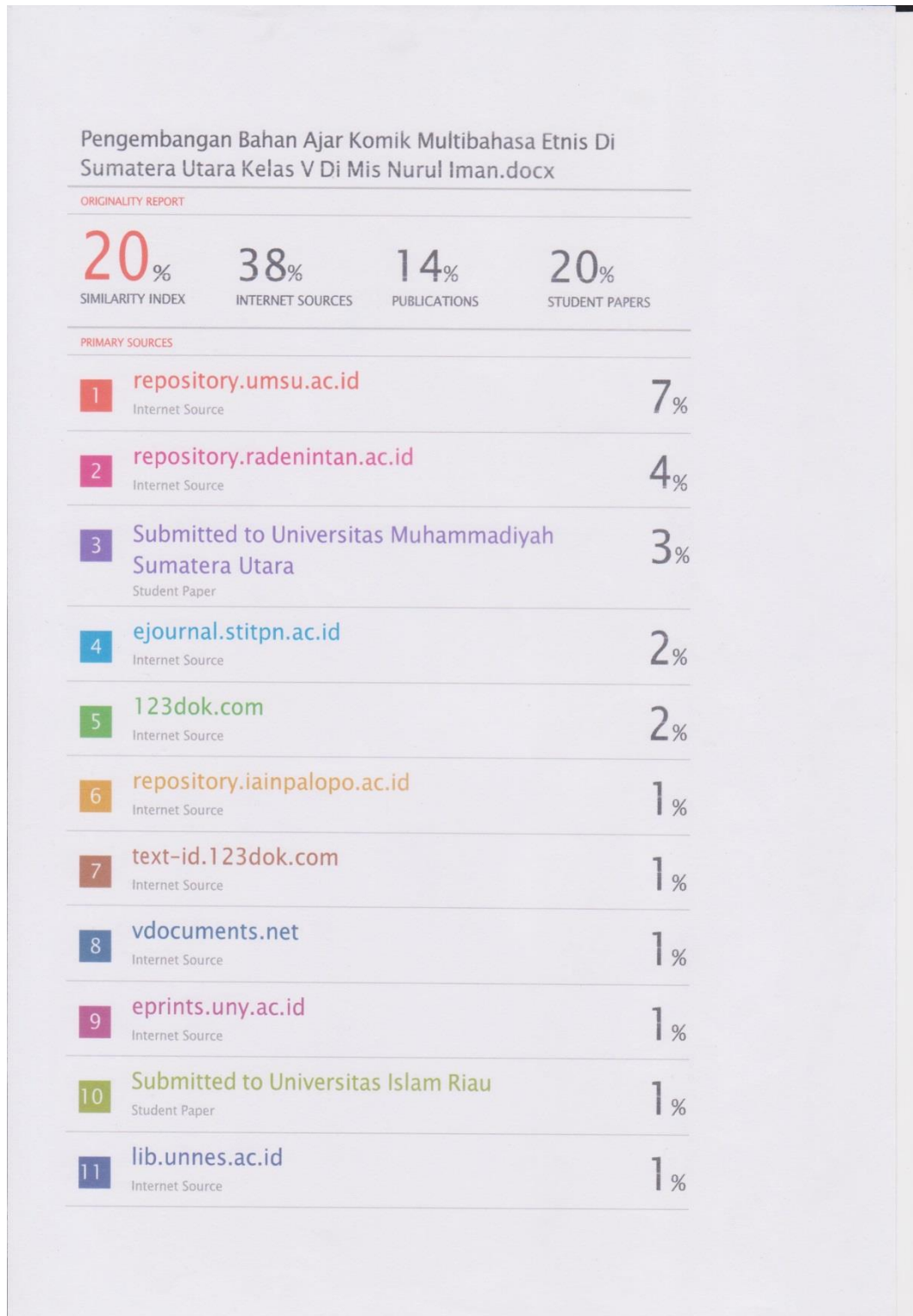
Sahrul, S.Pd.I

Lampiran 19

DOKUMENTASI



Lampiran 20



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NAMA : Muhammad Bagus Siddiq
 NPM : 2102090184
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Agama : Islam
 Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Morawa, 12 Oktober 2002
 Alamat : Jln. L. Manis, Dusun VI, Pasar XIII
 No.HP : 0877-9291-1814
 Email : b7912464@gmail.com

Pendidikan Formal

Tahun

- | | |
|--|-------------|
| 1. MIN 1 DELI SERDANG | (2009-2014) |
| 2. MTsN 1 DELI SERDANG | (2014-2018) |
| 3. MAN 1 DELI SERDANG | (2018-2021) |
| 4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | (2021-2025) |