



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS
CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PKN SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Ajeng Irma Halimah Supriadi¹, Pupun Nuryani², Faisal Sadam Murron³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: ajengirma@upi.edu; pupunnuryani@upi.edu; faisalsadam21@upi.edu.

***Abstract:** This research focuses on the development of illustrated story-based teaching materials to improve the understanding of Civics concepts for second grade elementary school students. This research is based on the background of Civics teaching materials in schools that lack pictures, the teacher's time is limited in developing teaching materials, and the characteristics of second grade students who prefer illustrated stories. The picture story was chosen because it can attract the attention of students to enjoy learning because in it students can explore information and good moral messages so that students can learn something more fun. The purpose of this study is to describe the development of illustrated storybased teaching materials to improve understanding of Civics concepts for grade II elementary school students who can provide insight and knowledge about illustrated story-based teaching materials and as a source of information for future researchers who will develop similar teaching materials. The method used in this research is the Delphi method. The Delphi method is a method by collecting several expert opinions with data collection techniques using questionnaires. In this study, 2 rounds of expert validation were carried out. The subjects in this research consist of several experts who are competent in their fields including material experts, design experts, linguists and education practitioners. The results showed that the teaching materials developed by the researchers were good and feasible to use.*

***Keywords:** Development of Teaching Materials, Picture Stories, Understanding Civics Concepts*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah unsur yang penting dalam terciptanya pembangunan yang baik bagi kemajuan suatu bangsa. UUNo.

20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan tujuan pendidikan sebagai berikut:

“Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” siswa dituntut untuk memiliki karakter yang baik, agar tercapainya tujuan pendidikan.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut maka haruslah disusun sebuah pedoman yang dalam dunia pendidikan yang dikenal dengan sebutan kurikulum (Adi & Fathoni, 2020). Pada saat ini kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum 2013.

Mata pelajaran yang perlu diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar salah satunya adalah PKn, karena PKn bertujuan menjadi warga yang baik sesuai dengan yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945. Hal ini sesuai dengan pendapat Cholisin (2005) mengatakan, bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan nation (bangsa) and character building (pembentukan karakter), citizen empowerment (pemberdayaan warga negara) yang mempunyai fungsi dalam pembentukan civil society (masyarakat kewargaan).

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dengan wali kelas II di salah satu Sekolah Dasar di Kab. Bandung. Peneliti melakukan wawancara secara bebas. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan secara langsung bertemu dengan guru kelas II. Didiperoleh informasi bahwa, (1) bahan ajar PKn kurang terdapat gambar, (2) Guru memiliki keinginan untuk menciptakan bahan ajar sendiri, namun keterbatasan waktu dan keterbatasan sarana membuat guru belum bisa mengembangkan bahan ajar, (3) Karakteristik siswa kelas II yang lebih menyukai cerita bergambar akan

tetapi guru kurang menerapkan cerita di kelas.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Piaget anak usia 7-11 tahun pada tahap ini anak-anak dapat melakukan operasi dari berbagai objek-objek dan dapat bernalar dengan logis sejauh apa yang dicontohkan masih tergolong spesifik atau konkret (dalam Basri, 2018, hlm. 5). Salah satu hiburan yang disukai pada masa sekolah dasar adalah membaca (dalam Laisaroh, 2015, hlm. 78). Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2005, hlm. 152) bahwa buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks cerita secara verbal dan disertai gambar-gambar yang direpresentasikan. Cerita gambar dipilih karena dapat menarik perhatian siswa agar senang belajar, karena didalamnya siswa dapat menggali informasi dan pesan moral yang baik sehingga siswa dapat belajar sesuatu dengan menyenangkan.

Menurut Prastowo, A (2014, hlm. 17) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang dapat menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran. Menurut Hamdani (2011, hlm. 121) memiliki fungsi sebagai berikut: 1) Pedoman bagi guru untuk mengarahkan semua kegiatannya dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai substansi kompetensi yang harus diberikan kepada peserta didik. 2) Pedoman bagi peserta didik yang akan melakukan kegiatannya dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai substansi kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai peserta didik. 3) Alat untuk menilai tugas-tugas dan pencapaian hasil pembelajaran peserta didik di sekolah.

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Sari, V. K, 2015, hlm. 31) cerita bergambar atau komik suatu kartun yang

memerankan karakter seseorang dalam sebuah cerita yang bertujuan sebagai hiburan bagi para pembacanya.

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013, hlm. 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Sedangkan pengertian konsep adalah bahwa kemampuan mengetahui makna seperti memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, memiliki kemampuan menghasilkan tafsir dan memiliki kemampuan untuk menggunakannya.

Menurut Lubis, M (2018) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu tema yang diberikan dalam pendidikan formal untuk menumbuhkan cara pandang yang baik bagi siswa sehingga membutuhkan karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan sesuai diamanatkan UUD 1945. Ilmu sosial sebagai wadah pembinaan tingkah laku peserta didik juga dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar mengenai keterkaitan antara yang akan diandalkan oleh bangsa dan Negara.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Delphi. Metode Delphi merupakan metode sistematis dalam mengumpulkan pendapat dari beberapa pakar ahli dengan menggunakan kuesioner, di mana ada mekanisme *feedback* melalui 'putaran'/round pertanyaan yang diadakan sambil menjaga

anonimitas tanggapan responden (para ahli). Menurut Skulmoski (dalam Syahid, 2013, hlm. 51), "Teknik delphi adalah proses interaksi yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyeleksi tanggapan yang di berikan kepada para ahli dengan menggunakan kuisisioner untuk menghasilkan dan umpan balik".

Adapun tahapan metode delphi menurut Listone Harold A et al (Rosbianiar, Ina, hlm. 2012) dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Studi Pendahuluan

Ekplorasi subjek yang sedang di bahas, dimana di setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai.

2) Tahap Mendesain

Proses pemahaman kelompok dalam memandang sebuah isu. Apakah anggota kelompok ada yang setuju atau tidak.

3) Verifikasi

Jika anggota melontarkan ketidak sepahaman dalam memandang suatu isu maka dibahaslah alasan dibalik ketidaksepahaman tersebut.

4) Menganalisa (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan setelah melakukan analisa seluruh informasi yang terkumpul sementara evaluasi itu sendiri telah mendapatkan feedback.

Partisipan atau subjek penelitian dalam pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar adalah beberapa tokoh ahli diantaranya adalah ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, partisipan tersebut dalam meninjau untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk.

Teknik pengumpulan penelitian ini menggunakan wawancara dan kuisisioner. Menurut Sugiyonno dalam (Fasya, 2020, hlm. 124) pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti hanya berupa bagian pokok permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada Guru kelas II untuk mengumpulkan informasi sehingga peneliti dapat menganalisis kebutuhan bahan ajar yang harus dikembangkan

terkait bahan ajar berbasis cerita bergambar. Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui internet. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket atau kuesioner melalui tatap muka atau langsung, whatsapp dan e-mail kepada validator. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Dalam penelitian ini menggunakan angket campuran yaitu gabungan dari angket tertutup dan terbuka.

Menurut Arikunto, S (dalam Istiana, 2014, hlm. 3) “Instrumen penelitian adalah alat yang menunjang sehingga dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan tujuan mempermudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

Instrumen digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data selama proses pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep PKn siswa kelas II Sekolah Dasar berupa angket atau kuisioner didalamnya terdapat pernyataan yang diisi dengan *checklist*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan dan verifikasi. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 38), langkah-langkah dalam menganalisis informasi kualitatif adalah sebagai berikut:

1) Reduksi data

Perolehan data dari lapangan tentunya cukup banyak, peneliti diharuskan untuk mencatat secara teliti dan rinci dari data tersebut. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data yaitu meringkas, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu dari data tersebut.

2) Penyajian Data

Tujuan penyajian informasi adalah informasi tersebut diatur dalam pola hubungan yang sangat tinggi, sehingga akan mudah untuk dipahami. Dalam analisis kualitatif penyajian informasi dikeringkan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kelas, dan bagan alir, yang paling sering digunakan dalam penyajian informasi dalam analisis kualitatif dengan teks naratif. Penyajian informasi dapat mempermudah dan mempersepsikan apa yang terjadi serta memudahkan penyusunan pekerjaan yang mungkin dilakukan selanjutnya.

3) Menarik Kesimpulan dan Verifikasi

Selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, sebagai hasil dari kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan dapat dimodifikasi jika tidak ditemukan bukti pendukung yang kuat pada tahap pengumpulan informasi selanjutnya. Namun jika kesimpulan pada tahap awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten begitu pekerja peneliti kembali untuk mengumpulkan informasi, maka kesimpulan tersebut mungkin merupakan kesimpulan yang kredibel. Dalam analisis kualitatif, kesimpulan yang diharapkan adalah temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang belum jelas sehingga akan menjadi jelas setelah diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep PKn siswa kelas II Sekolah Dasar terdapat beberapa langkah-langkah sebagai berikut: 1) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) deskripsi bahan ajar 3) desain awal bahan ajar, 4) validasi bahan ajar 5) revisi bahan ajar.

1) Peneliti dalam mengembangkan bahan ajar diawali dengan membuat

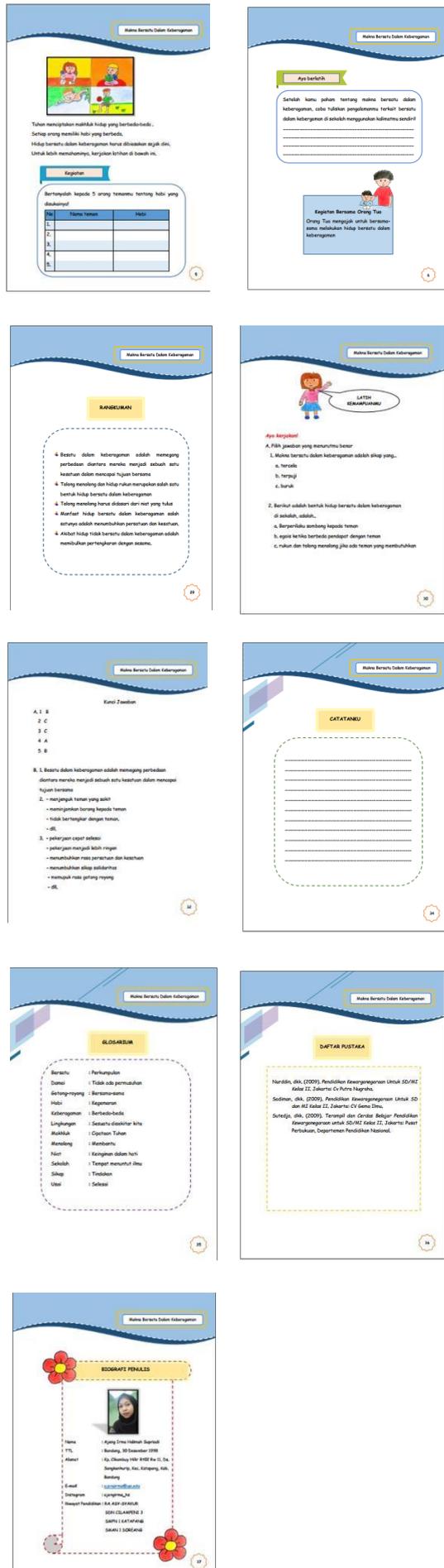
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP bertujuan sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. RPP yang dikembangkan peneliti harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Siswa yang lebih paham jika materi dikaitkan dengan cerita dan gambar. Selanjutnya peneliti menentukan materi. Materi yang digunakan adalah materi kelas 2 Tema 8 Subtema 4 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pkn dan Matematika. Peneliti mengembangkan Kompetensi Dasar, indikator hingga tujuan pembelajaran. Sumber rujukan dalam pembuatan RPP peneliti mengacu pada Buku Siswa dan Buku Guru Tema 8 yaitu: Keselamatan di rumah dan di perjalanan.

- 2) Setelah merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, pada tahap selanjutnya peneliti mulai penyusunan bahan ajar berbasis cerita bergambar. Dalam penyusunan bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan peneliti dengan uraian sebagai berikut: Pada tahap ini pembuatan bahan ajar berbasis cerita bergambar melalui beberapa proses sebagai berikut: a) Materi dan soal dalam bahan ajar berbasis cerita bergambar bersumber dari buku BSE. b) Peneliti menyusun materi dalam bahan ajar berbasis bergambar menggunakan Microsoft Word 2016. c) Gambar yang terdapat dalam bahan ajar dibuat sendiri oleh peneliti sehingga gambar tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan. d) Gambar dan ilustrasi yang terdapat dalam bahan ajar berasal dari buatan peneliti sendiri. e) Tahap akhir dalam penyusunan bahan ajar adalah mengubahnya dalam bentuk PDF. f) Peneliti mencetak bahan ajar untuk di validasi oleh para ahli untuk di beri

saran atau masukan terkait bahan ajar yang telah di buat.

- 3) Hasil Desain awal dalam pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar sebagai berikut:





- 4) Validasi dilakukan kepada beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Sebelum melakukan validasi daft awal bahan ajar dikonsultasikan kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2. Dalam bahan ajar ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuisioner dangan menyajikan 2 kriteria penilaian yaitu sesuai dan tidak sesuai ditambah dengan kolom keterangan/saran perbaikan. Kuesioner ini terdiri dari 5 aspek yaitu:
- Kelayakan Isi
 - Kelayakan Penyajian
 - Penilaian Bahasa
 - Kelayakan Kegrafikan

Berikut adalah hasil penilaian produk bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep PKn Siswa Kelas II Sekolah Dasar pada putaran ke 1.

Tabel 1. Validasi ke 1

No	Kategori	Keterangan
1	Ahli materi	<p>Responden 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Soal latihan pada setiap akhir kegiatan dengan saran terdapat 1 kalimat yang harus diperbaiki <p>Responden 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Tidak ada catatan untuk diperbaiki
2	Ahli Desain	<p>Responden 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Tambahkan PGSD Bumi Siliwangi <p>Responden 1</p> <ul style="list-style-type: none"> sebaiknya background dalam kotak / judul warnanya lebih kontras lagi.

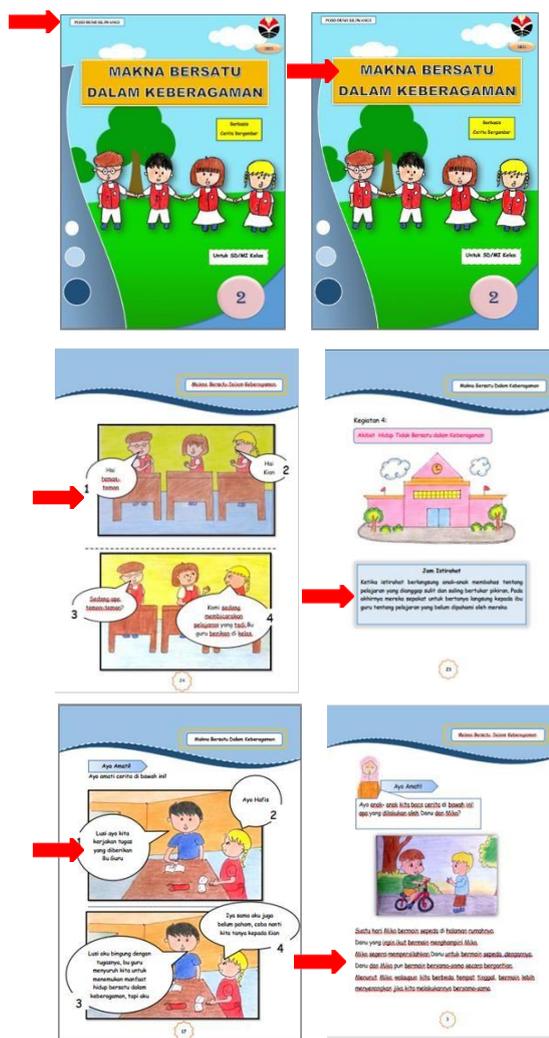
- jangan ada pengulangan gambar / ilustrasi, ekspresi wajah sesuaikan!!

3

Responden 1

- Ada beberapa kalimat pada bahan ajar yang strukturnya belum tepat.
- Ada beberapa kata atau istilah yang harus diganti karena kurang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik.
- Harus ada kalimat yang menghubungkan percakapan dengan teks cerita. Seperti pada cerita Raka dan adiknnya, pada bagian ini terlihat kepaduan antara percakapan dan teks.

Ahli Bahasa



6) Setelah melakukan validasi putaran ke-1 dan merevisi bahan ajar, peneliti selanjutnya melakukan validasi putaran ke-2 pada tahap ini adalah putaran terakhir peneliti melakukan validasi dengan hasil kesepakatan dari beberapa pakar ahli yaitu hasil validasi ahli materi sesuai tidak ada perbaikan, hasil validasi ahli media sudah sesuai tidak ada perbaikan, dan hasil validasi ahli bahasa sudah sesuai tidak ada perbaikan, maka dengan adanya hal tersebut bahan ajar yang dikembangkan peneliti layak digunakan.

Sebagaimana kita ketahui bahwa bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang dapat menunjang

5) Setelah peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli yang berkompeten di bidangnya, selanjutnya peneliti melakukan revisi atau perbaikan bahan ajar yang telah dikembangkan sesuai dengan saran-saran dan masukan dari para ahli baik ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

mutu pendidikan hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2013, hlm. 2) bahan ajar adalah suatu bahan materi dalam mata pelajaran yang memiliki acuan tertentu yaitu mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Bahan ajar yang dikembangkan peneliti berbentuk bahan ajar cetak, sebagaimana yang dikemukakan oleh Prastowo (2014) Bahan ajar tertulis adalah variasi bahan ajar dalam jenis kertas untuk fungsi pembelajaran atau penyampaian informasi. sebagai contoh buku, modul, handout, lembar kerja siswa, brosur, foto atau footage, dan lain-lain.

Peneliti mengembangkan adalah bahan ajar dengan berbasis cerita bergambar. Cerita bergambar dipilih karena dapat dijadikan sebagai alat penghubung dalam pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Elmaiya, 2014, hlm 9) bahwa cerita bergambar dapat disajikan sebagai alat komunikasi pendidikan. Siswa dapat memicu pengetahuannya melalui bahan ajar tersebut dengan sajian yang menarik sehingga menimbulkan minat siswa untuk membaca. Peneliti dalam mengembangkan bahan ajar mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan dan disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini dipertegas oleh Komalasari (201, hlm. 7) Peserta didik akan belajar dengan baik jika sesuatu yang dipelajarinya dikelas atau sekolah saling berhubungan dengan contoh kegiatan yang telah diketahui dan yang belum diketahui di sekelilingnya.

Mengingat hal tersebut peneliti terlebih dahulu mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam penyusunan RPP peneliti mulai

menganalisis KD, Indikator, Tujuan pembelajaran dan lain-lain, sebagaimana dalam Komponen dalam RPP menurut surat edaran nomor 14 tahun 2019 adalah identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau tema/subtema, Kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Hal tersebut dimaksudkan agar materi yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Dalam pengemasan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II pada mata pelajaran PKn terutama pada materi makna bersatu dalam keberagaman. Materi yang dipilih dalam dalam penelitian ini adalah materi kelas 2 Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Subtema 4 Menjaga keselamatan di Perjalanan.

Adapun konten dari bahan yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan: kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator kompetensi dasar, daftar isi, kelebihan bahan ajar, petunjuk penggunaan bahan ajar.
- 2) Isi: Pendahuluan materi, kegiatan 1 sampai kegiatan pembelajaran 4 yang berbasis cerita bergambar.
- 3) Akhir: rangkuman, catatanku, latihan kemampuan siswa, glosarium, daftar pustaka dan biografi penulis.

Hal itu sejalan dengan pendapat Majid (dalam Muqodas, 2015, hlm. 108)

menyebutkan bahwa unsur dari bahan ajar mencakup: a) petunjuk belajar, b) kompetensi yang akan dicapai, c) informasi pendukung, d) latihan-latihan, e) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), f) evaluasi.

Hal itu sejalan dengan pendapat Majid (dalam Muqodas, 2015, hlm. 108) menyebutkan bahwa unsur dari bahan ajar mencakup: a) petunjuk belajar, b) kompetensi yang akan dicapai, c) informasi pendukung, d) latihan-latihan, e) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), f) evaluasi.

Mengingat keterbatasan peneliti tidak dapat melakukan uji lapangan, maka dari itu peneliti hanya melakukan uji validasi kepada beberapa pakar ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pendidikan. Kevalidan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan konsep PKn sangat menentukan layak atau tidaknya bahan ajar digunakan dalam pembelajaran. Uji validitas isi dapat dilakukan melakukan perbandingan suatu rancangan yang telah dibuat dengan rancangan yang telah ada selanjutnya memohon masukan dan saran kepada ahli (Sugiyono, 2012, hlm. 174). Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi yaitu bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd, dan Ibu Lilis Rohayati, S.Pd. untuk ahli desain yaitu ibu Ira Rengganis, M.Pd, dan untuk ahli bahasa yaitu ibu Evi Rahmawati, M.Pd, yaitu ibu Lilis Rohayati S.Pd dengan instrumen berupa kusioner.

Berdasar pada hasil validasi dari empat ahli yang berkompeten di bidangnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran untuk

menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan kemudian para ahli menyepakati bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah baik dan layak digunakan.

SIMPULAN

Bahan ajar ini dikembangkan dengan berbagai tahapan penelitian yaitu sebagai berikut: 1) membuat RPP, 2) pendeskripsian bahan ajar 3) tahap mendesain, 4) validasi, 5) revisi produk. Pada tahap mengembangkan bahan ajar didukung dengan *Microsoft Word 2016*. Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.

Dari hasil validasi yang sudah direvisi didapat dari berbagai ahli baik ahli materi, media dan bahasa dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Putaran pertama didapatkan hasil bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan masih terdapat beberapa catatan yang harus diperbaiki.
- 2) Putaran kedua didapatkan hasil semua aspek sudah sesuai.

Dilihat dari hasil validasi diatas secara keseluruhan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep PKn siswa kelas II Sekolah Dasar termasuk dalam baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, S., &Fathoni, A. F. (2020). The effectiveness and efficiency of blended learning at sport schools in Indonesia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Cholisin. (2005). Pengembangan Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) Dalam Praktik Pembelajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi. hlm.1

- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), hlm.1-9.
- Elmaiya, Nendari. Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho Ke Semarang. *Jurnal. Program Studi Desain Komunikasi Viisual Fakultas Ilmu Komputer UDINUS*.
- Fasya, S. (2020). Peran dan Fungsi Kesenian Calung Tarawangsa di Desa Parung Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 3(1), 121-hlm. 128.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia. Hlm. 121.
- Istiana, L., & Simatupang, N. D. (2014). Pengaruh permainan finger painting terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Melati. *PAUD Teratai*, 3(3).
- Komalasari, Kokom. (2011). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Laisaroh, A., Mulyana, E. H., & Bakhraeni, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Anak dengan Pendekatan Saintifik Pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 77-92.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik-integratif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter peduli dan tanggung jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1).
- Lubis, M. (2018). Pembelajaran PPKn. Medan: Aksha Sakti. hlm. 25.
- Muqodas, R. Z., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2015). Desain dan pembuatan bahan ajar berdasarkan pendekatan saintifik pada mata pelajaran sistem dan instalasi refrigenerasi. *Jurnal of Mechanical Engineering*, 2(1), hlm.108.
- Nurgiyantoro, B. (2005) Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia. Anak). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, Andi. (2014). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press. hlm 17.
- Rosbaniar, I. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sari, V. K. (2015). Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep pada subtema 2 lingkungan sekitar rumahku kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Hlm.31.
- Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syahid, A. A. (2013). Desain Kurikulum Pelatihan untuk Meningkatkan Kompetensi Penyusunan Bahan Ajar Modul: Studi pada Madrasah Tsanawiyah Negeri Se-Kabupaten Sumedang (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).