

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK KOMIK PADA MATA  
PELAJARAN ILMU BANGUNAN GEDUNG (IBG) KELAS X  
SMK NEGERI 5 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Sipil  
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:  
IFDHAL  
02677 / 2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN  
JURUSAN TEKNIK SIPIL  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan  
Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada  
Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG) Kelas  
X SMK Negeri 5 Padang

Nama : Ifdhal

NIM : 02677/2008

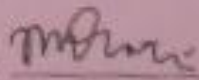

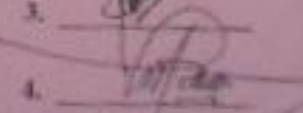


Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan

Jurusan : Teknik Sipil

Fakultas : Teknik

Padang, Juli 2013

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris : Dra. An Arizal, M.Pd.	2. 
3. Anggota : Dra. Maryati Jahar, M.Pd.	3. 
4. Anggota : Dra. Zahraul Harman, ST.,MM	4. 
5. Anggota : Dra. Juniman Silalahi, M.Pd.	5. 

## **BIODATA PENULIS**

### **A. DATA DIRI**

**Nama** : Ifdhal  
**NIM** : 02677  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Bangunan  
**Tahun Masuk** : 2008  
**Jenjang Program** : Strata I – Akta IV  
**Status Masuk** : SNMPTN  
**Tempat /Tanggal Lahir** : Bukittinggi, 18 September 1990  
**Agama** : Islam  
**Alamat** : Situmbuak, Kecamatan  
Tilatang Kamang Kabupaten  
Agam

### **B. DATA PENDIDIKAN**

**Taman Kanak-kanak (TK)** : TK Al - Hidayah  
**Sekolah Dasar (SD)** : SD N 32 Pincuran Anduring  
Munggu Gadang  
**Sekolah Menengah Pertama (SMP)** : SMP N 2 Tilatang Kamang  
**Sekolah Menengah Atas (SMA)** : SMA N 1 Tilatang Kamang  
**Perguruan Tinggi** : Universitas Negeri Padang

### **C. SKRIPSI**

**Judul** : Pengembangan Bahan Ajar  
Berbentuk Komik Pada Mata  
Pelajaran Ilmu Bangunan  
Gedung (IBG) SMK N 5 Padang  
**Tanggal Sidang** : 23 Juli 2013

## ABSTRAK

### **Ifdhal : Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG) Kelas X SMK Negeri 5 Padang**

Bahan ajar berbentuk komik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat merangsang anak untuk belajar melalui gambar yang disajikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menampilkan desain produk bahan ajar berbentuk komik untuk pembelajaran IBG kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis *Research and Development* (R&D). dan uji cobanya dilakukan di Jurusan Teknik Bangunan kelas X SMK N 5 Padang. Objek penelitian ini berupa pengembangan bahan ajar berbentuk komik pada mata pelajaran IBG. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: lembar validasi tenaga ahli, lembar uji kepraktisan menurut guru dan siswa, lembar efektivitas bahan ajar dalam pembelajaran berupa lembar hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar. Teknik analisis produk dan data yang digunakan adalah teknik mendeskripsikan, metode grafik, analisis deskriptif.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dikemukakan hasil penelitian. Pertama, deskripsi desain bahan ajar berbentuk komik terdiri dari lima bagian yaitu cover, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi. Kedua, bahan ajar berbentuk komik memiliki validitas sangat tinggi dengan rata-rata dari tenaga ahli 86,47. Ketiga, penggunaan bahan ajar berbentuk komik adalah sangat praktis dengan nilai kepraktisan menurut tanggapan guru 80(parktisi I) dan 76(praktisi II). Keempat, penggunaan Bahan ajar berbentuk komik dalam implementasi pembelajaran menurut KTSP adalah efektif yang ditandai dengan hasil observasi aktivitas siswa yang dikategorikan baik dengan nilai 85% dan peningkatan hasil belajar IBG siswa secara berarti dalam pembelajaran dengan rata-rata nilai kepraktisan dengan menggunakan uji-t berkorelasi sebagai  $t_{hitung}$  adalah 17,64 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,09.

*Key word : Bahan ajar, komik, pembelajaran IBG SMK*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena limpahan rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG) Kelas X SMK Negeri 5 Padang.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan hasil Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG) Kelas X SMK Negeri 5 Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd. selaku Pembimbing I.
2. Drs. An Arizal, M.Pd. selaku Pembimbing II.
3. Dra. Maryati Jabar, M.Pd. selaku Penasehat Akademis dan Penguji I.
4. Drs. Zahrul Harmen, ST.,MM. selaku Penguji II.
5. Drs. Juniman Silalahi, M.Pd. selaku Penguji III.
6. Oktaviani, ST, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil UNP.
7. Drs. Ganefri, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
8. Orang Tua dan Keluarga yang selalu mendukung.
9. Kepala Sekolah, guru, pegawai, dan siswa SMK N 5 Padang yang telah ikut berpartisipasi demi kelancaran penelitian.
10. Bapak Drs. Asra dan Bapak Zamli Pardi, S.Pd selaku guru IBG di SMK N 5 Padang.

11. Rekan-rekan Jurusan Teknik Sipil UNP dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik segi penulisan kata-kata maupun pembahasan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir Penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, Juni 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI. ....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .. ..	vii
DAFTAR LAMPIRAN . ....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Fokus Pengembangan .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Pengembangan .....	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Manfaat Pengembangan .....	10
H. Analisis dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori .....	11
1. Bahan Ajar .....	11
2. Komik .....	18
3. Pembelajaran Ilmu Bangunan Gedung .....	22

4. ..Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.....	22
5. Bahan Ajar Berbentuk Komik .....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir .....	27
D. Pertanyaan Pengembangan.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan .....	29
C. Uji Coba Produk. ....	32
D. Jenis Data .....	33
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	68
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Ketuntasan Siswa pada Mata Pelajaran IBG.....	5
2. Kriteria Validitas .....	34
3. Kriteria Kepraktisan .....	35
4. Kriteria Suatu Nilai Validitas Produk.....	37
5. Kategori efektivitas. ....	39
6. Data hasil tanggapan praktisi terhadap bahan ajar berbentuk komik .....	58
7. Persentase Data dari Penilaian oleh Siswa.....	59
8. Hasil observasi aktivitas siswa .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	28
2. Langkah-Langkah R & D .....	30
3. Cover bahan ajar berbentuk komik .....	42
4. Standar Kompetensi dan kompetensi dasar Materi menentukan pondasi yang tepat sesuai jenis tanahnya .....	42
5. Tujuan Pembelajaran .....	43
6. Judul Materi Komik .....	44
7. Contoh Materi yang Dikemas dalam Bentuk Komik.....	45
8. Lembar evaluasi bahan ajar .....	46
9. Nilai Pernyataan pada Indikator Kelayakan Isi .....	47
10. Nilai Pernyataan pada Indikator Penggunaan Bahasa .....	48
11. Nilai Pernyataan pada Indikator Penyajian Materi .....	49
12. Nilai Pernyataan pada Indikator Kegrafisan .....	50
13. Nilai rata-rata setiap indikator bahan ajar berbentuk komik.....	51
14. Contoh Penggunaan Bahasa Sesuai EYD yang Benar Sebelum Direvisi.	52
15. Contoh Penggunaan Bahasa Sesuai EYD yang Benar Setelah Direvisi ...	53
16. Contoh Penggunaan Ukuran Huruf Sebelum Direvisi .....	53
17. Contoh Penggunaan Ukuran Huruf Setelah Direvisi .....	54
18. Contoh Kejelasan Gambar Materi Sebelum Direvisi.....	54
19. Contoh Kejelasan Gambar Materi Setelah Direvisi.....	55

20. Contoh Materi Pembelajarannya yang Kurang Sebelum Direvisi.....	55
21. Contoh Materi Pembelajarannya yang Kurang Setelah Direvisi .....	56
22. Nilai Pernyataan pada Angket Siswa.....	60
23. Hasil penilaian pembelajaran siswa .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran IBG.....	71
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	75
3. Instrumen Validitas Bahan Ajar .....	78
4. Lembar Angket Praktikalitas .....	94
5. Lembar angket siswa .....	99
6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	102
7. Hasil Analisis Validasi Bahan Ajar .....	103
8. Hasil Analisis Angket Praktikalitas .....	104
9. Hasil lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	105
10. Hasil analisis data tes awal dan tes akhir siswa .....	106
11. Tabel Distribusi t .....	112
12. <i>Print-out</i> Bahan ajar Berbentuk Komik.....	113
13. Soal-soal uji coba ( pre-test dan post-test).....	134
14. Hasil Wawancara Siswa. ....	140
15. Surat ijin observasi awal .....	151
16. Surat tugas pembimbing .....	152
17. Surat ijin penelitian dari Dinas Pendidikan .....	153
18. Surat keterangan sudah melaksanakan penelitian.....	154
19. Dokumentasi penelitian .....	155

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan merupakan dunia yang dinamis. Pendidikan bergerak dan berkembang sesuai perkembangan zaman. Saat ini perkembangan zaman telah berada pada era globalisasi yang menuntut hadirnya sumber daya manusia yang tangguh dan mampu berkompetisi secara global. Seiring berkembangnya persaingan global di dunia pendidikan, semua terpacu untuk pengelolaan bidang pendidikan agar lebih baik.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses membentuk manusia seutuhnya agar mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Sejalan dengan perkembangan dunia, salah satu yang mempunyai andil yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan penunjang pembangunan yang harus dilakukan keluarga, masyarakat, sekolah, dan pemerintah secara terpadu. Keberhasilan dari pendidikan itu sendiri tidak hanya dari kualitas individu saja, akan tetapi juga ditentukan dan terkait dengan kualitas kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sehingga diperlukan sumber daya manusia yang kompetitif dan mampu bersaing secara global. Departemen Pendidikan Nasional

menjawab tantangan globalisasi ini yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada Pasal 50 ayat 3, yaitu “Pemerintah atau Pemerintah daerah menyelenggarakan sekurang-kurangnya satu satuan pendidikan pada semua jenjang pendidikan untuk dikembangkan menjadi satuan pendidikan yang bertaraf internasional”.

Pembelajaran yang berkualitas memiliki komponen-komponen kependidikan yang utuh, kurikulum pembelajaran, menggunakan metoda dan sistem yang baik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa “Kurikulum pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan sumber belajar dan teknologi yang memadai, dengan prinsip *alam takambang jadi guru.*”

Kurikulum yang digunakan dalam Pendidikan Nasional saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memerlukan strategi dalam pengembangannya, yaitu menciptakan suasana yang kondusif dan mengembangkan sumber belajar. Sumber belajar yang dituntut oleh KTSP menuntut kreativitas guru dalam mengembangkannya, mampu berkreasi, berimprovisasi, berinisiatif, dan berinovasi.

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2008:5), sumber belajar yaitu informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dijelaskan mengenai perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sesuai dengan amanat Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini berlaku untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah pada 6 jalur formal, baik pada sistem paket maupun pada sistem kredit semester.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, baik berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dapat

dijadikan sebagai sumber belajar, sehingga sumber belajar tidak hanya tergantung pada buku paket ataupun lingkungan sekitar saja. Pemakaian bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Dalam BSNP (2008:6) dikatakan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi Guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa; pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya; alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi salah satu faktor pendukung yang sangat vital.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK N 5 Padang didapatkan informasi bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG) kelas X Jurusan Bangunan masih dilakukan dengan cara konvensional, guru menjelaskan materi dan siswa mencatat. Metode pembelajaran seperti ini jelas tidak efektif karena pembelajaran menjadi tidak berarti bagi siswa dan siswa pun menjadi kurang tertarik pada pembelajaran. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 ternyata masih ada nilai siswa yang belum tuntas. Data jumlah siswa SMK N 5 Padang yang nilainya tuntas dan tidak tuntas pada mata pelajaran IBG



kelas X materi menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya semester ganjil diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Ketuntasan Siswa pada Mata Pelajaran IBG

Tahun pelajaran	Tuntas	Tidak tuntas
2009/2010	18	25
2010/2011	47	21
2011/2012	25	34

(Sumber: Guru mata diklat IBG SMK N 5 Padang)

Berdasarkan data di atas, ternyata masih ada siswa yang belum memenuhi standar nilai KKM pada pembelajaran IBG. Diperkirakan hal ini terjadi karena guru masih menyajikan materi dengan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran serta kurangnya partisipasi aktif dari siswa. Buku paket yang digunakan oleh guru serta buku paket yang beredar di pasaran berkaitan dengan materi pelajaran IBG juga kurang menarik dan bahasa yang digunakan pada buku sulit dipahami siswa. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan bahan ajar agar dapat meningkatkan minat siswa pada pelajaran IBG.

Materi pelajaran pada mata pelajaran IBG khususnya pada KD 1.2 tentang menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya, pada umumnya terdiri dari banyak gambar, harus dihafal, dan teori-teorinya bersifat abstrak. Materi ini menuntut siswa untuk mengenal semua jenis pondasi dan mengetahui karakteristik pemilihan pondasi. Bahan ajar yang sudah dikembangkan oleh guru dan bahan ajar yang beredar dipasaran pada umumnya menggunakan bahasa yang sulit dipahami, kaku dan kurang menarik bagi siswa.

Komik merupakan cerita bergambar yang memuat pesan melalui ilustrasi dan pesan tertulis. Komik juga dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan

stimulus berpikir kreatif, selain itu komik juga dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi verbal dan non verbal, mengembangkan proses berfikir kognitif, mengungkapkan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni. Hal ini sangat dibutuhkan dalam sebuah bahan ajar dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa. Komik cocok dikembangkan untuk memahami konsep yang harus dihafal dan teori yang bersifat abstrak. Sehingga bahan ajar berbentuk komik cocok untuk menjelaskan materi pelajaran pada mata pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG).

Pengembangan bahan ajar yang diperkirakan cocok untuk masalah ini adalah pengembangan berbentuk komik. Cara ini dianggap cocok dalam meningkatkan kompetensi siswa karena bahan ajar yang dibuat sendiri oleh guru dan bisa divariasikan sesuai dengan latar belakang anak didik. Banyak bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru seperti bahan ajar berbasis multimedia dan audiovisual, hanya saja faktor penghambat dari bahan ajar seperti ini yaitu tidak semua sekolah mempunyai IT, dan juga tidak semua siswa mampu teknologi komputer. Bahan ajar cetak dapat langsung dinikmati oleh siswa, dan tidak memerlukan komputer dalam penggunaannya. Dari segi kepraktisannya, bahan ajar ini tahan lama dan jika ada yang harus dikoreksi, hanya diperlukan pengeditan.

Siswa SMK membutuhkan pendidikan atau bimbingan dari periode berfikir formal. Implikasinya adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berfikir siswa. Upaya yang dapat dilakukan menurut Piaget dalam Hartini (1970:3) yaitu: penggunaan metode mengajar yang mendorong anak untuk aktif bertanya, mengemukakan

gagasan atau mengujicobakan suatu materi, melakukan dialog diskusi dengan siswa tentang masalah masalah sosial, dan memberikan bahan ajar yang kreatif kepada siswa agar lebih merangsang otak anak untuk belajar.

Alasan peneliti menggunakan ide bahan ajar ini karena bahan ajar dibuat dengan alur cerita singkat dan menampilkan tokoh-tokoh kartun yang disukai oleh anak-anak remaja, dalam bahan ajar ini ditampilkan tokoh-tokoh yang melakukan percakapan mengenai cara membuat pondasi dan prosesnya serta menampilkan ringkasan dari materi pelajaran, sehingga murid tidak bosan.

Untuk siswa SMK khususnya, mereka lebih senang membaca komik atau majalah dibandingkan dengan buku mata pelajaran. Bahan Ajar berbentuk komik mampu merangsang otak siswa saat membacanya, karena menampilkan gambar-gambar yang tidak membosankan bagi siswa saat membacanya. Dari segi tampilan, bahan ajar ini memiliki keuntungan menampilkan kualitas gambar dan warna yang menarik. Bahan ajar ini dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan kurikulum KTSP yang berlaku saat ini sehingga menghasilkan bahan ajar yang valid dan praktis.

Pada mata pelajaran IBG kelas X semester I sesuai dengan KTSP, khususnya materi pondasi menuntut siswa untuk dapat memahaminya, tetapi materi ini tidak dapat dijelaskan hanya melalui ceramah karena akan sulit bagi siswa untuk memahaminya sehingga harus divisualisasikan. Oleh karena itu, untuk materi pelajaran ini akan lebih mudah dipahami jika divisualisasikan melalui gambar-gambar pada komik.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran IBG dengan melakukan penelitian yang berupa “Pengembangan

Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung (IBG) Kelas X SMK Negeri 5 Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih terpusat pada guru (*teacher center*), guru hanya menjelaskan di depan kelas sehingga siswa kurang aktif.
2. Masih ada nilai siswa yang belum tuntas pada kompetensi dasar menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya terutama pada materi *bouwplank*, pondasi batu kali, dan pondasi plat beton untuk mata pelajaran IBG.
3. Media yang digunakan selama ini belum mampu menarik minat siswa untuk mempelajari materi pondasi.
4. Kondisi siswa kurang memperhatikan dalam pembelajaran disebabkan siswa bosan dan kurang aktif.

## **C. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan mengingat keterbatasan yang peneliti miliki, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan bahan ajar berbentuk komik untuk mata pelajaran IBG kelas X semester 1 yang berisi materi menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya khususnya pondasi batu kali dan pondasi plat beton.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana deskripsi desain bahan ajar berbentuk komik dan apakah bahan ajar memiliki validitas, praktikalitas dan efektifitas yang baik?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menampilkan desain produk bahan ajar berbentuk komik untuk pembelajaran IBG kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

1. Validitas pada produk ini diuji oleh kelompok tenaga ahli, yang terdiri dari dosen yang memiliki kompetensi dibidang IBG dan Media Pembelajaran.
2. Kepraktisan pada produk ini diuji kepada Guru IBG dan siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.
3. Efektifitas pada produk ini diuji pada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Siswa, sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, kemandirian, dan penguasaan materi IBG.
2. Guru mata pelajaran IBG, sebagai alternatif untuk mengimplementasikan bahan ajar yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan sistem belajar.

3. Peneliti sendiri, sebagai modal dasar dalam rangka pengembangan diri dalam bidang penelitian, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik.
4. Peneliti lain, sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan penelitian pendidikan untuk memperbaiki kualitas.

#### **H. Analisis dan Keterbatasan Pengembangan**

Pada pengembangan produk ini hanya menghasilkan sebuah bahan ajar berbentuk komik pembelajaran IBG untuk siswa kelas X SMK N 5 Padang. Maka apabila akan digunakan untuk sekolah lain tentunya harus dikaji kembali terutama dari analisis kebutuhannya, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, waktu belajar dan dana yang dibutuhkan. Dalam pengembangan bahan ajar berbentuk komik hendaknya memperhatikan pada ketepatan materi dengan rumusan tujuan pembelajaran.