



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPAS
MATERI EKOSISTEM KELAS V SD NEGERI 105316 BERANTI
T.P 2024/2025**

**DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA IN THE LEARNING OF
SCIENCE AND TECHNOLOGY ECOSYSTEM MATERIALS
CLASS V OF SD NEGERI 105316 BERANTI
T.P 2024/2025**

MHD.Ridwan Imon Ginting¹, Siti Zahara H. Harahap², Dedi Holden Simbolon³
¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Medan
mhdridwanimon@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi karena guru masih belum ada menggunakan atau mengembangkan media lain yang lebih relevan, kreatif dan inovatif. Hal ini, menyebabkan proses pembelajaran hanya itu-itu saja sehingga mengakibatkan peserta didik tidak semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media pembelajaran komik pada pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD Negeri 105316 Beranti T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini ialah Research & Development (R&D) dengan menggunakan Model model PPE Planning (Perencanaan), Production (Produksi), Evaluation (Evaluasi) yang dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2024. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari hasil skor yang diberikan oleh kedua validator yaitu validator materi memperoleh 73% dan validator ahli media memperoleh skor 91% dan skor yang diperoleh dari kedua validator termasuk dalam kategori “sangat valid”, serta kepraktisan dapat dilihat melalui dari hasil angket respon guru dengan nilai 75% dan angket respon siswa 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran komik yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai refrensi dalam pembelajaran, maka diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya pada materi Ekosistem.

Kata Kunci: IPAS, Media Komik, Pengembangan



ABSTRACT

This research is in the background because teachers still do not use or develop other media that are more relevant, creative and innovative. This causes the learning process to be just that, resulting in students not being enthusiastic in carrying out the learning process at school. This study aims to see the level of validity and practicality of comic learning media in learning science and technology for class V ecosystem material of SD Negeri 105316 Beranti T.P 2024/2025. This type of research is Research & Development (R&D) using the PPE Planning (Planning), Production, Evaluation (Evaluation) model which will be carried out on December 7, 2024. The results of the study showed that the validity was seen from the results of the scores given by the two validators, namely the material validators obtained 73% and the media expert validators obtained a score of 91% and the scores obtained from the two validators were included in the "very valid" category, and the authoricity can be seen through the results of the teacher response questionnaire with a score of 75% and the student response questionnaire of 90% so that it can be concluded that the comic learning media developed is declared valid and practical in Its use for the comic learning process developed can be used as a reference in learning, so it is hoped that it can be used as a learning medium in schools, especially in Ecosystem materials.

Keywords: *IPAS, Comic Media, Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Melalui pendidikan, individu diharapkan dapat memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta akhlak yang mulia. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting, karena mampu mengubah kepribadian manusia sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya. Selain itu, pendidikan juga menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), yang sangat krusial bagi kemajuan suatu bangsa dan negara.

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal maupun non-formal. Pendidikan formal biasanya diperoleh melalui sistem pembelajaran di sekolah, dimulai dari jenjang pendidikan dasar, yang sering kali dikenal dengan nama Sekolah Dasar (SD). Di tingkat Sekolah Dasar, terdapat berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), adalah mata pelajaran yang



mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan agar siswa mampu mengelola dan memahami lingkungan alam dan sosial secara terpadu.

Pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar cenderung kurang menarik jika hanya disampaikan melalui teori semata. Oleh karena itu, sebagai seorang guru, penting untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa terhadap materi tersebut. Untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

Secara umum, siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar ketika materi pelajaran disajikan dalam bentuk cerita bergambar, seperti komik. Komik adalah media pembelajaran yang terdiri dari gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk alur cerita, biasanya melalui percakapan antar tokoh. Selain itu, komik memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya mampu menyampaikan materi atau informasi dengan cara yang modern dan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Peneliti memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran dan bahan ajar untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik juga akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media yang berbentuk konkret selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 105316 Beranti, terlihat bahwa pemanfaatan pembelajaran IPAS belum optimal. Saat ini, guru masih mengandalkan media pembelajaran berupa cetakan gambar di kertas HVS serta beberapa alat bantu yang tersedia di sekolah, seperti peta dan globe. Sayangnya, pengembangan atau penggunaan media pembelajaran lainnya yang lebih relevan, kreatif, dan inovatif belum dilakukan. Akibatnya, proses pembelajaran terasa monoton, yang berdampak pada kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Penggunaan media komik dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Dengan adanya media ini, siswa cenderung lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, guru juga memerlukan alat yang dapat memotivasi dan meningkatkan



antusiasme siswa selama proses belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam menangkap materi yang diajarkan. Dalam perkembangannya, media pembelajaran dapat menyebarkan, menampilkan, mengemas, dan mengolah materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan, yang sering dikenal sebagai research and development (R&D). Metode ini digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam konteks pendidikan. Selain itu, tujuan penelitian ini juga mencakup penemuan pengetahuan baru terkait fenomena-fenomena fundamental serta praktik-praktik pendidikan. Proses untuk mengidentifikasi fenomena fundamental tersebut dilakukan melalui penelitian dasar (basic research).

Penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam konteks pendidikan, penelitian dan pengembangan dimulai dari identifikasi masalah yang memerlukan solusi, yang kemudian dapat dicapai melalui penggunaan produk tertentu.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan yang digunakan dalam prosedur pengembangan produk, Model yang dapat digunakan diantaranya adalah model Richey and Klein. Dalam model Richey and Klein peneliti memiliki 3 langkah yang digunakan yaitu Planning, Production, Evaluation (PPE).

Jenis Data Dan Sumber Data

Penelitian dan pengembangan ini memanfaatkan dua jenis data, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diolah dalam bentuk angka, yang diperoleh dari skor angket penilaian validatif dan penilaian siswa. Sementara itu, data kualitatif berupa deskripsi dalam bentuk kalimat, yang mencakup kritik dan saran dari validator terhadap produk yang sedang dikembangkan, serta deskripsi mengenai pelaksanaan uji coba produk.

Data yang dikumpulkan melalui angket dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: (1) data evaluasi tahap pertama, yang meliputi hasil uji dari ahli media dan desain pembelajaran serta uji ahli materi/media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua, yang mencakup hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil, dan (3) tanggapan dari guru mata pelajaran.



Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan Data adalah aplikasi atau penerapan instrumen dalam rangka penjangkaran atau pemerolehan data penelitian. Sumber-sumber perlengkapan untuk mendukung keakuratan informasi dalam pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket respon guru dan respon siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang sangat penting untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media, serta angket yang disebarakan kepada guru dan siswa.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Proses analisis data bertujuan untuk mengevaluasi nilai masing-masing aspek pada angket yang telah disusun. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi, serta tanggapan yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba, bersama dengan masukan dari guru sebagai praktisi ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran media komik yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Model pengembangan yang dipilih peneliti yaitu model PPE, dimulai dari tahap Planning (Perencanaan), Production (Produksi), Evaluation (Evaluasi).

Untuk memastikan validitas produk yang dikembangkan, peneliti melanjutkan dengan tahap berikutnya yaitu menyusun instrumen validasi ahli. Instrumen ini berupa angket yang akan dinilai oleh dua dosen dari Universitas Quality Medan. Hasil penilaian dari validator akan membantu menentukan apakah produk yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria valid dan layak digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri 105316 Beranti, yang telah ditetapkan



sebagai subjek penelitian. Analisis data validasi media poster digital dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata dari 2 dosen ahli. Berikut adalah penilaian keseluruhan dari setiap aspek yang dinilai oleh kedua validator.

Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa nilai validator media sebesar 91% dengan kriteria sangat valid dan layak diuji cobakan. Nilai validator materi sebesar 73% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diuji cobakan sehingga nilai rata-rata keseluruhan validator sebesar 82% dari rata-rata presentase maksimal 100% dengan demikian media komik menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media komik di kelas V. Peneliti menyebarkan angket ini untuk mengevaluasi respons guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik. Hasil dari angket menunjukkan bahwa respons siswa terhadap media komik mendapatkan skor kepraktisan sebesar 90%, yang tergolong dalam kriteria "sangat praktis". Sementara itu, respons guru memperoleh skor kepraktisan sebesar 75%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh dari guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, makadapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS Ekosistem (Rantai Makanan) dengan menggunakan model PPE Planning (Perencanaan), Production (Produksi), Evaluation (Evaluasi). Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tingkat kevalidan media pembelajaran komik yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari validator media dan validator materi diperoleh presentase rata-rata 82% dengan kriteria "Sangat Valid". Tingkat kepraktisan media pembelajaran komik yang dikembangkan peneliti dilihat dari angket respon guru wali kelas IV SD Negeri 105316 Beranti. Maka diperoleh presentase rata-ratasebesar 75% dengan kriteria "praktis".



DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kristanto. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Anggit Grahito Wicaksono, J. I. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. Semarang: CV Graha Edu.
- Cahyadi, A. (2018). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Banjarmasin: PIU UIN Antasari .
- Favian Avila Syahmi, S. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar.
- Hamdan Husein Batubara. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: FATAWA PUBLISHING.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). Media Pembelajaran. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Manfaat Media Dalam Pembelajaran, 91-95.
- Muhammad Hasan, M. D. (2021). Media Pembelajaran . Dalam F. Sukmawati, Media Pembelajaran . Jawa Tengah: TAHTA MEDIA GROUP.
- Musnar Indra Daulay, N. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru.
- Ni Luh Wahyu Kusumadewi, I. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Disekolah Dasar.
- Nur Khasanah, N. N. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV, 28.
- Nur Ngazizah, R. R. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu.
- RAHMI MUDIA ALTI, P. T. (2022). Media Pembelajaran. Dalam Tri Putri Wahyuni, Media Pembelajaran. Padang: T. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Rizky Purwatresna Senjaya, S. I. (2022). Pengembangan Media Komik Digita (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Shoffan Shoffa, D. E. (2023). Media Pembelajaran. Dalam R. Y. Sriwardona, Media Pembelajaran. Sumatera Barat-Indonesia: CV. Afasa Pustaka.