



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V
SD NEGERI 105308 NAMO BINTANG
T.P 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF COMICS-BASED LEARNING MEDIA IN
CLASS V SCIENCE SUBJECTS STATE PRIMARY
SCHOOL 105308 NAMO BINTANG
T.P 2023/2024***

Pirdananta Kacaribu¹, Srie Faizah Lisnasari²
Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No 18 Kec. Medan Selayang Kota
Medan Prov Sumatera Utara, Kode Pos 12345, Indonesia
081370378088, email: lisnasari.250@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik mata pelajaran IPA terkhusus materi Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna di Indonesia kelas V SD/MI di semester genap sesuai dengan kurikulum 2013. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan (*Research and Development/ R and D*), dengan model ADDIE. Subjek Objek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 105308 Namo Bintang Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil dengan siswa yang dipilih berjumlah 6 orang anak yang terdiri dari 3 siswa putra dan 3 siswa putri. Pengumpulan data dengan teknik studi dokumentasi, wawancara dan kuesioner berupa angket. Prosedur penelitian ini adalah proses penyusunan bahan melalui tahap-tahap sebagai berikut: (a) Analisis (b) Desain. (c) Development. (d) Implement (e) evaluasi. Kesimpulan penelitian ini adalah Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis komik dari kedua validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis komik dapat dilihat dari penilaian guru wali kelas V SD dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,505% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Kata Kunci : Media Berbasis Komik

ABSTRACT

This research aims to develop comic-based learning media for science subjects, especially material on Biodiversity, Flora and Fauna in Indonesia for class V SD/MI in the even semester in accordance with the 2013 curriculum. This research method uses development (Research and Development/ R and D), with ADDIE model. Subject The object of this research is the fifth grade students of SD Negeri 105308 Namo Bintang for the 2023/2024 academic year. This research used a small-scale trial with 6 students selected consisting of 3

male students and 3 female students. Data were collected using documentation study techniques, interviews and questionnaires in the form of questionnaires. The procedure for this research is the process of preparing materials through the following stages: (a) Analysis (b) Design. (c) Development. (d) Implementation (evaluate) The conclusion of this research is that the level of validity of comic-based learning media from the two validators, namely the media validator and material validator, obtained an average percentage of 100% with very valid criteria and can be used without improvement. The level of practicality of comic-based learning media can be seen from The assessment of the fifth grade elementary school homeroom teacher and a small scale student response questionnaire totaling 6 students, obtained an average percentage of 94.505% with very practical criteria and can be used without improvement.

Keywords: *Comic-Based Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak terhadap keanekaragaman hayati adalah melalui pembelajaran di sekolah dasar (SD). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat SD memiliki peran penting dalam memberikan dasar pengetahuan tentang alam sekitar, termasuk keanekaragaman hayati. Namun, seringkali materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA kurang menarik bagi siswa.

Pentingnya materi tersebut untuk dikenalkan kepada siswa SD tentunya perlu di dukung oleh optimalisasi perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah dasar negeri 105308 Namo Bintang pada tanggal 29 September 2023,



Pembelajaran yang dilakukan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, Media pembelajaran IPA dalam bentuk komik yang dimiliki guru masih kurang menarik, Karena Pembelajaran IPA hanya terdapat sedikit komik pada buku ajar, Sehingga siswa kesulitan memahami konsep materi pembelajaran IPA. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk komik dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran, karena media pembelajaran berbasis komik tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tingginya tingkat ketertarikan siswa untuk membaca.

Berdasarkan uraian diatas peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis komik yang kreatif dan inovatif, oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna Di Indonesia Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD Negeri 105308 Namo Bintang”

BAHAN DAN METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/ R and D). Menurut Sugiyono dalam Mila dan Indra (2020) Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menggunakan fasilitas penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, Dengan desain penelitian ADDIE, dengan tahapan (a) Analisis (b) Desain. (c) Development. (d) Implement (e) evaluasi,

Teknik Pengumpulan dilakukan agar memperoleh informasi mengenai permasalahan berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan. Berikut teknik pengumpulan data pada media pembelajaran berbasis komik pada materi keanekaragaman hayati fauna dan flora, adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah adalah alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti tes, kuesioner dan pedoman wawancara. Jadi dapat disimpulkan, Instrumen penelitian pengembangan ini menggunakan instrument penelitian berupa, pedoman wawancara dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini akan dilakukan oleh seorang peneliti yang akan melaksanakan penelitian analisis dengan tahap-tahap pengumpulan informasi dan mengklasifikasikan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 105308 Namo Bintang. Berdasarkan pengamatan dan observasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 10530 diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) SD Negeri 105308 Namo Bintang telah menggunakan kurikulum 2013
- b) Pada proses belajar mengajar di kelas V ketika guru menggunakan media pembelajaran media pembelajaran tersebut masih menggunakan media yang sederhana dan kurang menarik.
- c) Pada proses belajar mengajar guru masih sangat memerlukan media yang baru dan inovatif untuk mendukung pembelajaran di kelas.
- d) Dalam proses KBM, guru mengajar dengan menggunakan bahan ajar berupa buku tematik dan beberapa buku pendukung dari penerbit yang tertentu, guru juga menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar namun media tersebut masih perlu di renovasi agar lebih baik dan menarik.
- e) Buku yang digunakan pada pembelajaran adalah oleh pengarang Amalia Fitri Ghaniem,dkk oleh penerbit kemendikbud, terkhusus peneliti memilih materi ilmu pengetahuan alam dan sosial.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah tahap analisis dilalui selanjutnya peneliti ke tahap perancangan yang merupakan proses pembuatan media pembelajaran berbasis komik sebagai produk pengembangan yang peneliti lakukan.

Adapun tahapan pada pembuatan media pembelajaran berbasis komik ini adalah sebagai berikut :



a. Pembuatan Desain Media Pembelajaran Berbasis Komik

Pada desain media pembelajaran berbasis komik ini dapat digambarkan dengan pembuatan cover pada komik, dilanjutkan materi pelajaran hingga soal-soal untuk penilaian sejauh mana siswa dapat paham mengenai pembelajarannya.

- ✓ Pada awal media pembelajaran berbasis komik terdapat cover
- ✓ Memiliki topik pembahasan dan tujuan pembelajaran
- ✓ Memiliki pengenalan para tokoh
- ✓ Terdapat materi keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia
- ✓ Terdapat ilustrasi pada setiap komik yang memudahkan siswa dalam memahami media tersebut

b. Penyusunan Pendalaman Materi

Penyusunan pendalaman materi pada media pembelajaran berbasis komik ini disusun menggunakan berbagai referensi. Materi yang disajikan diketik dengan jenis tulisan yang menarik dengan ukuran font antara 11 hingga 16 dengan menggunakan aplikasi tertentu dan aplikasi lainnya yang mendukung pembuatan sebuah komik tersebut.

c. Penyusunan Instrumen Validasi dan Kepraktisan Produk Media Pembelajaran Berbasis Komik yang Dikembangkan Oleh Peneliti

Pada tahap desain juga dilakukan pelaksanaan instrumen validasi validator berupa angket yang terdapat produk pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini dilakukan yaitu dimulai dengan membuat kisi-kisi angket validasi. Pada tahap penyusunan instrument validasi produk bahan ajar ini, dipilih validatornya menjadi 2 yaitu validator media dan validator materi, adapun dalam penelitian ini validasi berupa angket dengan skala 1 hingga 4. Hasil dari tahap ini untuk mengetahui seberapa validnya atau berkualitasnya media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti tersebut.

Peneliti memilih validator ahli materi dan ahli media dari Universitas Quality Medan yaitu yang menjadi validator pertama ibu Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd dan validator kedua adalah Dr. Frikson Jony Purba S.Si., M.Pd. Selanjutnya menyusun angket kepraktisan pada tahap ini juga untuk mengetahui seberapa praktisnya atau berkualitasnya media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti. Angket kepraktisan ini digunakan pada

angket respon guru dan angket respon siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis komik kelas V SD/MI yang meliputi pembuatan cover pada komik, penentuan isi atau materi, validasi produk media pembelajaran berbasis komik. Isi materi pada media pembelajaran berbasis komik ini merupakan materi mengenai Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna di Indonesia kelas V SD dan background, serta lainnya dalam produk media pembelajaran berbasis komik dengan materi Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna di Indonesia diedit menggunakan canva dan aplikasi yang mendukung lainnya serta gambarnya diambil dari unduhan di internet sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis komik yang menarik bagi siswa kelas V SD/MI.

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti juga akan melalui tahap validasi atau penilaian oleh para ahli. Adapun hasil dari validasi terhadap media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dilakukan oleh 2 validator yaitu dosen Universitas Quality Medan. Dari tampilan diatas terdapat masukan dari validator media yaitu tampilan pada media pembelajaran sebaiknya sudah dibuat seperti buku, cover pada gambar agar tidak buram, warna tulisan agar diubah menjadi lebih terang dengan tujuan tulisannya dapat dibaca, yang terakhir pada slide terakhir agar ditambahkan penutupnya. Setelah peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran berbasis komik yang telah dikembangkannya, maka media tersebut diberikan lagi pada validator untuk dinilai atau divalidasi. Dari komentar validator tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komik tersebut sudah dapat digunakan pada proses pembelajaran dan juga menarik untuk digunakan pada pembelajaran.

Adapun masukan dari validator materi yaitu media pembelajaran berbasis komik telah dapat digunakan pada pembelajaran di kelas. Berdasarkan penilaian yang telah diperoleh pada validator pertama dan validator kedua bahwa media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan telah valid dari segi materi atau isi dan dari segi media sehingga media pembelajaran tersebut dapat memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap implementation (implementasi).

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti dengan mata pelajaran IPA materi Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna pada siswa kelas V SD Negeri 105308 Namo Bintang. Peneliti melakukan uji coba produk pada tanggal 06 Januari 2024, uji coba yang dilaksanakan yaitu yang pertama mewawancarai guru wali kelas V agar lebih mengetahui bagaimana proses belajar mengajar dan media pembelajaran yang seperti apa yang digunakan ketika proses pembelajaran, kedua penyebaran angket respon guru agar mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya uji coba produk yang dilakukan peneliti dengan memberikan tes kepada siswa sebanyak 6 orang siswa kelas V SD Negeri 105308 Namo Bintang yang dipilih oleh wali kelas V SD.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan saran dan masukan dari validator, validator media dengan persentase 100% (sangat valid), validator materi dengan persentase 100% (sangat valid), dan penilaian wali kelas V Sd dengan persentase 100% (sangat praktis). Jadi, media pembelajaran berbasis komik dengan materi Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna sudah dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan di SD Negeri 105308 Namo Bintang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan peneliti dengan Materi Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna di Indonesia dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis komik dari kedua validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 100%



dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan .

2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis komik dapat dilihat dari penilaian guru wali kelas V SD dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,505% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan

DAFTAR PUSTAKA

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3(1), 45–56.
- Kusumawati Naniek dan Endang Sri Maruti. (2019). Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. Magetan: CV AE Media Grafika
- Maisarah. 2022. Pembelajaran IPA Di SD. Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Mila dan Indra. 2020. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR BERBASIS BUDAYA. Jurnal media pembelajaran. Vol 1 No 1.