

## **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024**

**Alfina Syafitri<sup>1</sup>, Wildansyah Lubis<sup>2</sup>, Zainuddin M<sup>3</sup>, Irsan<sup>4</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail : [Alfinasyafitri2125@gmail.com](mailto:Alfinasyafitri2125@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan mengenai kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui kelayakan media komik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia; (2) untuk mengetahui praktikalitas media komik pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia; dan (3) untuk mengetahui efektivitas media komik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 19 orang siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia. Penelitian ini menghasilkan produk media komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi ahli materi mendapatkan skor 96 dengan persentase 96%, uji validasi media mendapatkan skor 122 dengan persentase 97,6% dan rata-rata validasi media dan validasi materi adalah 96,9% berada pada kategori sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran yang divalidasi oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) mendapatkan skor 96 dengan persentase 96% berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan untuk efektivitas dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan uji coba produk menggunakan pre-test dengan rata-rata 54,38 dan setelah dilakukan uji coba produk menggunakan post-test dengan rata-rata 86,41 mengalami peningkatan sebesar 32,23. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media komik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran kelas IV SD

**Kata Kunci :** *Penelitian dan Pengembangan, Model Pengembangan ADDIE, Komik*

### **Abstract**

This development research was carried out based on problems found in the field regarding the lack of use of technology in learning and the lack of availability of learning media so that students become bored and less active in participating in learning at school. The objectives of this research are: (1) to determine the feasibility of comic media in science and science learning in class IV at SD Negeri 105273 Helvetia; (2) to find out the practicality of comic media in Class IV science and science learning at SD Negeri 105273 Helvetia; and (3) to determine the effectiveness of comic media in science and science learning in class IV of SD Negeri 105273 Helvetia. This research uses research and development (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects of this research were 19 fourth grade students at SD Negeri 105273 Helvetia. This research produced comic media products. The results of the research showed that the material expert validation test got a score of 96 with a percentage of 96%, the media validation test got a score of 122 with a percentage of 97.6% and The average media validation and material validation is 96.9%, which is in the very feasible category. The practicality of learning media validated by education practitioners (class teachers) gets a score of 96 with a percentage of 96% being in the very practical category. Meanwhile, effectiveness can be seen from Student learning outcomes before testing the product using a pre-test with an average of 54.38 and after testing the product using a post-test with an average of

86.41 experienced an increase of 32.23. Based on the research and development results above , then it can be concluded that the comic media in science and science learning in class IV of SD Negeri 105273 Helvetia is very feasible, very practical and effective for use in class IV elementary school learning.

**Keywords:** *Research and Development, ADDIE Development Model, Comic*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah serangkaian tindakan terstruktur yang harus dimiliki setiap individu, dilaksanakan dengan kesadaran dan akal budi manusia untuk membentuk karakter. (Lestari, 2021, p. 3) Pendidikan memainkan peran penting dalam pertumbuhan manusia di Indonesia; oleh karena itu, pendidikan perlu mengalami kemajuan di berbagai bidang, karena pendidikan berkualitas meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan adalah komponen penting dalam proses pembangunan nasional yang memfasilitasi pertumbuhan ekonomi di suatu negara. Pendidikan adalah investasi dalam peningkatan sumber daya manusia, di mana peningkatan keterampilan dan kemampuan dianggap sebagai aspek penting dalam mendorong usaha manusia di bidang ini.

Pendidikan adalah untuk membentuk individu yang kompeten dan unik yang mampu meraih kesuksesan baik secara akademis maupun dalam konteks yang lebih luas. Pendidikan secara inheren terkait dengan bimbingan seorang pengajar. Siswa adalah entitas dalam proses pendidikan di sekolah. Pendidik berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan mengidentifikasi metodologi pengajaran dan pembelajaran yang sesuai. Pendidik harus memanfaatkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum; oleh karena itu, mereka sebaiknya secara berkala menyertakan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan kesenangan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Usaha pengajaran yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Observasi dan wawancara yang dilakukan pada 12 Desember 2023, dengan guru kelas IV di SD Negeri 105273 Helvetia Medan mengungkapkan bahwa baik guru maupun siswa hanya mengandalkan buku teks, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran sekali selama kunjungan dari pengawas kantor pendidikan. Hal ini membuat Proses Belajar Mengajar pada mata pembelajaran yang dialami siswa lebih cenderung membosankan akibatnya saat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Instruktur juga menunjukkan terbatasnya pemanfaatan media pendidikan ilmu sosial dan kurangnya perkembangan media komedi ilmu sosial terkait konten Kekayaan Budaya Indonesia.

Masalah-masalah ini mengurangi minat siswa terhadap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, terutama karena tidak adanya alat bantu mengajar atau media pembelajaran. Dalam pendidikan, pengajar tetap sangat otoriter dan gagal memberikan siswa kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan tantangan mereka sendiri. Akibatnya, siswa menunjukkan ketidakterlibatan dalam pendidikan ilmu sosial. Sebagai tanggapan terhadap masalah yang disebutkan sebelumnya, salah satu alternatif yang layak untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar adalah pemanfaatan media komik. Struktur naratif linier yang melekat dalam media komik memfasilitasi pemahaman, sejalan dengan pernyataan bahwa konten pendidikan yang disajikan melalui alur cerita yang koheren meningkatkan daya ingat siswa.

Penggunaan media komik secara signifikan membantu pembaca dalam memahami konsep-konsep instruksional dengan cepat. Bahasa visual dan tekstual dalam komik menyampaikan pemahaman atau informasi dengan lebih cepat mengenai suatu topik dibandingkan dengan teks tertulis saja. Komik adalah media visual yang cocok untuk kegiatan edukasi karena efisiensi dan efektivitasnya, terutama dalam menyampaikan gambar atau ilustrasi.

Para peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang menunjukkan bahwa mereka lebih suka belajar melalui media yang menampilkan warna-warna cerah. Siswa menunjukkan kebosanan dan kelelahan ketika pengajar tidak memasukkan media ke dalam proses pembelajaran. Konten tentang Kekayaan Budaya Indonesia tidak terbatas oleh batasan ruang, waktu, atau pengamatan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan media komedi yang menyajikan kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang lebih mudah diakses dan

menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran komik adalah alat yang layak untuk memahami Kekayaan Budaya Indonesia, karena komik dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah menciptakan media pendidikan yang dirancang untuk menginovasi pengajaran Kekayaan Budaya Indonesia bagi siswa kelas empat sekolah dasar, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, para akademisi mengusulkan strategi untuk pengembangan media komik ilmu sosial.

Sehubungan dengan konteks yang telah disebutkan, penulis akan melanjutkan dengan sebuah studi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini direncanakan di SD Negeri 105273 Helvetia, Jalan Mesjid No.37, Kp. Lalang, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera utara. Penelitian ini direncanakan pada semester genap (dua) tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024 yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran media Komik pada Mata Pembelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah instrumen wawancara, instrumen angket, validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket respon guru. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis validitas media pembelajaran komik, analisis efektivitas media pembelajaran komik, analisis kepraktisan media pembelajaran komik, dan analisis uji T.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Bab ini menjelaskan metodologi dan hasil dari pembuatan media pendidikan. Pengembangan peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran studi sosial dengan memanfaatkan format komik, yang berfokus pada keragaman budaya Indonesia di SD Negeri 105273 Helvetia, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang. Peneliti menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE untuk menciptakan media pembelajaran studi sosial berbasis komik, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peneliti menerima hasil berikut dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan:

### **Analisis**

Sebuah pemeriksaan kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara pada 12 Desember 2023. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan Ibu Juliana Simanjuntak, S.Pd., seorang guru kelas IV di SD Negeri 105273 Helvetia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia yang telah dilaksanakan peneliti menarik kesimpulan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada peserta didik guru juga minim penggunaan media pembelajaran serta pembelajaran hanya berpaku pada buku tema yang disediakan oleh pemerintah. Hal ini berdampak kepada siswa yang mudah merasa jenuh dan bosan karena kurang keterlibatan yang membuat siswa cenderung bosan dalam pembelajaran. Untuk menghadapi beberapa kendala saat kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran menyenangkan dengan itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik IPAS.

Analisis Kebutuhan Peserta didik dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran maupun mengenai perangkat media pembelajaran yang digunakan. Analisis dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia. Berdasarkan hasil pengamatan mengenai karakteristik peserta didik kelas IV SD tersebut dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran komik karena media komik ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran komik memiliki kelebihan dengan ukurannya yang sedang sehingga diharapkan dapat menarik

minat peserta didik dalam pembelajaran. Media Komik ini juga memungkinkan peserta didik dan guru dapat melihat gambar-gambar yang menarik secara Bersama-sama maka pembelajaran yang berlangsung lebih bervariasi.

Analisis materi dan kurikulum dilakukan pada tanggal 31 Mei 2022 di SD Negeri 105273 Helvetia kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang yang merupakan sekolah tempat peneliti di sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengutamakan mewujudkan merdeka belajar dan merdeka mengajar harus mengutamakan adanya kolaborasi. Hal ini dikarenakan kurikulum merdeka bersifat konten, bersifat karakter, dan menanamkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dalam setiap prosesnya SD Negeri 105273 Helvetia kecamatan Sunggal sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan baik dimana dapat terlihat melalui pengamatan secara langsung siswa mampu menjalankan merdeka belajar dan dapat menanamkan nilai-nilai profil Pancasila materi pembelajaran yang diambil sebagai materi dalam penelitian ialah materi keberagaman budaya Indonesia.

### **Perancangan (*Design*)**

Tahap desain (perancangan) bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran Komik IPAS, mulai dari Langkah pembuatan sketsa materi pembelajaran serta instrument penilaian dalam pembelajaran.

#### 1) Penyusunan Bahan-bahan Pembelajaran

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah Menyusun bahan-bahan pembelajaran, yaitu merancang modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka Bab 6 topik B kekayaan Budaya Indonesia. Bahan tersebut kemudian dianalisis untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan.

#### 2) Pemilihan Media

Pemilihan media yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah media komik IPAS. Pemilihan media ini dilakukan agar dapat menyesuaikan media yang relevan dengan karakteristik materi pembelajaran dan analisis peserta didik. Hal ini tentunya akan bermanfaat dalam membantu peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

#### 3) Pemilihan Format

Pemilihan format yang dilakukan peneliti adalah untuk penyesuaian dengan rancangan isi pembelajaran, pendekatan dalam pembelajaran yang ada di modul ajar, sumber belajar, isi media komik IPAS, sampul depan serta pemilihan desain gambar dalam media pembelajaran komik.

### **Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahap kelanjutan dari tahap perancangan yang telah menghasilkan rancangan awal berupa produk awal. Kemudian media akan divalidasi kepada para ahli yaitu terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, validator praktisi Pendidikan dan uji coba produk

#### 1) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi ini adalah Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ahli materi pada tiap aspek media pembelajaran. Berdasarkan validasi tahap I pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ahli materi memberikan skor 76 dengan persentase 76% memiliki kategori "Layak". Berdasarkan penilaian tersebut, peneliti mencoba memperbaiki dan menyempurnakan materi-materi yang ada pada media komik keberagaman budaya Indonesia sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi memberikan skor 96 dengan persentase 96% memiliki kategori "Sangat Layak". Setiap tahap validasi memiliki peningkatan terhadap media yang dikembangkan

#### 2) Validasi Ahli Media

Validator ahli media ini adalah Bapak Arfan Ardiansyah yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ahli media pada tiap aspek pembelajaran. Hasil validasi pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ahli media memberikan skor 122 dengan persentase 97,6%.

**Penilaian Revisi Media Komik oleh Ahli Media**

**Kritik dan Saran**

**Perbaikan**



- ✚ Pada panel gambar (kiri) Balon ucapan, seharusnya memiliki 'ekor' untuk menunjukkan siapa yang berbicara.
- ✚ Pada panel gambar kanan atas, arah ekor balon ucapan harusnya diperjelas lagi ditujukan pada karakter mana
- ✚ Gambar ilustrasi antara panel bagian kiri dan kanan atas masih kurang sesuai. Jika memang Ilustrasi gambar pada panel bagian kanan atas merupakan pengambilan sudut pandang yang diperbesar berkaitan dengan pakaian adat yang diambil dari panel gambar sebelah kiri, harusnya jenis pakaian yang digunakan sesuai

- ✚ Pada panel gambar pada ekor balon ucapan sudah di perbaiki keduanya
- ✚ Gambar sudah di sesuaikan dengan memakai pakaian adat di Indonesia



- ✚ Percakapan antar karakter pada panel 2, berlangsung pada situasi yang ramai atau ditengah kerumunan orang yang sedang melihat karnaval, tetapi mengapa terlihat sepi?

- ✚ Background pada latar sudah di tambahkan dengan menampilkan kerumunan yang sedang melihat karnaval.



- ✚ Arah ekor balon ucapan harusnya diperjelas lagi ditujukan pada karakter mana

- ✚ Arah ekor ucapan balon sudah ditunjukkan pada karakter yang berbicara



✚ Ilustrasi gambar yang menunjukkan sikap nasionalisme seharusnya juga menampilkan bendera merah putih atau burung garuda.



✚ Ilustrasi gambar di tambahkan bendera merah putih untuk menunjukkan sikap nasionalisme,



✚ Narasi keberagaman rumah adat dan pakaian dengan contoh penekanan pada rumah adat harusnya juga menampilkan rumah adat, kecuali narasi dengan contoh penekanan pakaian adat barulah diilustrasikan dengan gambar pakaian adat.



✚ Tampilan background sudah ditambahkan dengan gambar rumah adat Sumatera Barat.

### Implementasi (*Implementation*)

Setelah melaksanakan revisi oleh ahli materi dan ahli media akan dilanjutkan dengan tahap implementasi dengan melakukan uji coba produk media komik untuk mengetahui keefektifan dari produk yang digunakan di dalam pembelajaran. dalam tahap implementasi yang dilaksanakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia yang berjumlah 21 orang siswa. Berikut kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi

#### 1) Uji Coba Produk Media Komik Keberagaman Budaya Indonesia

Pada tahap uji coba produk dilaksanakan dengan proses pembelajaran menggunakan media komik keberagaman budaya Indonesia, dimana siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia belajar dengan pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk mengetahui keefektifan media komik pada pembelajaran siswa di kelas. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti membagikan soal pre-test kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum belajar menggunakan media pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji coba produk dengan belajar menggunakan media komik di kelas, kemudian peneliti membagikan soal post-test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sesudah belajar menggunakan media komik keberagaman budaya Indonesia.

#### 2) Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru Kelas

Guru kelas yang berperan adalah guru kelas IV, yaitu Ibu Juliana. Praktikalitas dilakukan dengan mengisi angket praktikalitas terkait dengan penilaian penyajian materi/pembelajaran yang ada di dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil nilai praktikalitas yang telah diisi oleh guru kelas pada tiap aspek media pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa guru kelas memberikan skor 96 dengan persentase 96%.

#### 3) Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Pada tahap implementasi ini dengan melihat keefektifan media komik keberagaman budaya Indonesia melalui peningkatan dari pemberian hasil tes belajar berupa pre-test dan post-test. Tes hasil belajar yang dilakukan berupa pre-test yang dimana siswa mengerjakan 15 butir soal

pilihan ganda yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran dan post -test diberikan sesudah siswa selesai belajar menggunakan media pembelajaran. Bahwa rata-rata dari pre-test adalah 54,38 dengan 20 siswa tidak tuntas dan 1 siswa tuntas dan rata-rata post-test adalah 86,61 dengan jumlah 21 siswa yang tuntas dengan memenuhi nilai diatas KKM. peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan cukup signifikan dari hasil pretest dan posttest yang dijalankan oleh siswa. Berikut peningkatan rata-rata hasil belajar yang disajikan pada diagram dibawah ini. Rata-rata nilai hasil pretest sebesar 54,38 dan posttest sebesar 86,61 sehingga mengalami peningkatan sebesar 32,23

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan mengevaluasi keseluruhan proses yang dilakukan selama penelitian dengan mengumpulkan keseluruhan data hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan praktisi Pendidikan (guru kelas IV) SD Negeri 105273 Medan.

Bahwa rata-rata nilai hasil kelayakan media komik secara keseluruhan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media adalah 96,9 % dengan kategori sangat layak. Hasil kepraktisan media komik secara keseluruhan dilakukan oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) adalah 96 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa media komik pada bab 6 topik b memiliki kategori sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan membantu guru dalam penyampaian pembelajaran dengan mudah dan praktis.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik. Materi yang termuat dalam komik adalah materi IPAS yang terdapat dalam bab 6 topik b pada kelas IV SD.

#### **1) Kelayakan Media Komik Keberagaman Budaya Indonesia**

Adapun hasil rata-rata kelayakan media komik berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yaitu diperoleh sebesar 96,9%. Dari penilaian yang diberi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zainiyati, H.S. (2017, h.63) bahwa media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran termasuk media yang layak digunakan kebenarannya.

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli terhadap media komik sesuai dengan tabel kategori yang ada, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan teks yang dikemas dengan semarik mungkin dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan diujicobakan langsung kepada siswa.

#### **2) Kepraktisan Media Komik**

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi terhadap media komik dengan tabel kategori yang ada, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian media komik yang dikembangkan sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, praktis digunakan dan mempermudah guru menyampaikan materi dengan gambaran yang lebih baik kepada siswa.

#### **3) Efektivitas Media Komik**

Efektivitas yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pretest dan post test yang diberikan kepada siswa sebelum maupun sesudah menggunakan media komik. Test yang dibagikan berupa test pilihan berganda yang berjumlah 15 soal dan akan diberikan kepada 21 orang siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia. Adapun KKM yang ditentukan sesuai SD Negeri 105273 Helvetia yaitu KKM 75

Hasil rata-rata sebelum menggunakan media pre-test sebesar 54,38 dengan 20 orang siswa tidak tuntas dan 1 orang siswa tuntas dalam pembelajaran. Sedangkan hasil rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran post test sebesar 86,61 dengan 21 orang siswa tuntas sehingga mengalami peningkatan sebesar 32,23. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif.

Berdasarkan rata-rata ketuntasan belajar bahwa media komik yang dikembangkan oleh peneliti berdampak baik terhadap hasil belajar siswa. perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif dapat berubah menjadi aktif dengan adanya partisipasi dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media Komik Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia yang telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE .Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan ,dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Kelayakan media komik keberagaman budaya indonesia berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai persentase 96 % termasuk dalam kategori “sangat layak” dan ahli media memperoleh nilai persentase 97,6% termasuk dalam kategori “sangat layak”.Hal tersebut memperoleh rata-rata nilai kelayakan yaitu 96,9 % maka dapat diketahui bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak.
- b. Kepraktisan media komik keberagaman budaya Indonesia berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) memperoleh nilai persentase 96 % termasuk dalam kategori “sangat praktis”.Hal tersebut dapat diketahui bahwa media komik keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan sangat praktis.
- c. Keefektifan media komik keberagaman budaya Indonesia berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik dengan mengetahui nilai pretest dan posttest.Nilai rata-rata pretest sebesar 54,38 dan posttest sebesar 86,61 sehingga terdapat peningkatan sebesar 32,23.Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan nilai rata-rata pretest dan posttest yang meningkat dapat disimpulkan bahwa media komik keberagaman budaya Indonesia efektif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Afifah, E. P., Wahyudi, W., & Setiawan, Y. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 95-107.
- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatwa Publishing. DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.795>
- Haka, Nukhbatul Bidayati & Suhandi. (2018). Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA. *Journal of Biology Education*. 1(1). 1-15.
- Hobri. 2010. Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian. Pendidikan Matematika). Jember : Pena Salsabila.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: KENCANA.
- Mataram, S. (2017). Struktur Visual Komik. Dwi-Quantum.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GRAVITY COMIC. 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>
- Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Menengah. 1(1), 1– 6.
- Satrianawati, M. P. 2018. Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Siregar, Putra Apriadi, dkk.(2020).Promosi Kesehatan Lanjutan dalam Teori dan Aplikasi.Jakarta: Kencana
- Sri Lestari Handayani , Iis Giri Budiarti2 , Kusmajid , Khairil 2021 .Problem Based Instruction Berbantuan E-Learning: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar - Sri Lestari Handayani, Iis Giri Budiarti, Kusmajid, Khairil
- Suardi, Moh. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

- Sugiyono (2019). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sutiah. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Sutiah. 2020. Teori Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo. Nizamia Learning Center.
- Suyahman . (2021). Media Belajar Ppkn SD. JawaTengah: Lakeisha
- Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Wahyudi dan Mia Christy Siswanti. (2015). Pengaruh Pendekatan Saintifik melalui Model Discovery Learning dengan Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 5(3): halaman 6-7
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana