

THE DEVELOPMENT OF COMIC AS MEDIA LEARNING FOR SCIENCE IN 5th GRADE STUDENTS AT SDN 37 PEKANBARU

Riri Indriana, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana

riri.indriana23@gmail.com, Mahmud_131079@yahoo.co.id, eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id
CP. 081378519692

*Education Elementary School Teacher
Faculty of Teacher Training and Education Science
University of Riau*

Abstract: *The use of instructional media will greatly assist the effectiveness of the learning process and the delivery of learning materials. The purpose of this study was to develop and assess the feasibility of comics as a medium of learning science in elementary grades in the subject land. This reaserch was conducted at Departement of Education Elementary School Teacher University of Riau and SDN 37 Pekanbaru. This type of research is the development of research using ADDIE models of design research, but limited to the development phase. The instrument used to collect data is a validation of the feasibility sheet comics as a medium of learning consisting of 26 reports have been completed by 5 validator. Furthermore, the trial is limited to 37 elementary students in the form of questions and the questionnaire responses of students who performed at the SD Negeri 37 Pekanbaru. The data is then analyzed using descriptive analysis. The tests the feasibility of developing a comic can be seen from five aspects: simplicity, emphasis, balance, alignment and design of the comic. Overall results validate the feasibility of the comic gets a percentage 89.80% categorized as very feasible. The test result is a finite limit to the effectiveness of the media to see an increase of 0.69 gain medium category and the students' response to the comics is excellent with an average percentage of 86.75%.*

Keywords: *Comics, Media Education, Development Research.*

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS 5 SD NEGERI 37 PEKANBARU

Riri Indriana, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana

riri.indriana23@gmail.com, Mahmud_131079@yahoo.co.id, eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id
CP. 081378519692

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau, Pekanbaru

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pada materi pembelajaran. Tujuan penelitian adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan komik sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SD pada materi pokok tanah. Penelitian ini dilaksanakan dikampus Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau dan SD Negeri 37 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan rancangan penelitian dari model ADDIE, tetapi dibatasi sampai tahap *Development*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi kelayakan komik sebagai media pembelajaran yang terdiri dari 26 pernyataan yang diisi oleh 5 validator. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada 37 orang siswa SD berupa soal dan angket respon siswa yang dilaksanakan di SD Negeri 37 Pekanbaru. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil validasi kelayakan dari pengembangan komik dapat dilihat dari 5 aspek yaitu aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, keterpaduan dan desain komik. Secara keseluruhan hasil validasi kelayakan komik mendapat persentase sebesar 89,80% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas terhadap keefektifan media dilihat peningkatan *gain* sebesar 0,69 kategori sedang dan respon siswa terhadap media komik sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 86,75%.

Kata kunci: Komik, Media Pembelajaran, Penelitian Pengembangan.

PENDAHULUAN

Menurut Tiemensma (dalam Ary Nur Wahyuningsih, 2011) mengatakan bahwa membaca adalah komponen terpenting di abad 21 agar bisa bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam membaca. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis atau buku pelajaran sehingga menuntut anak harus melakukan aktivitas membaca guna memperoleh pengetahuan. Buku pelajaran pada saat ini lebih banyak berupa *textbooks*, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni buku pelajaran yang ada pada saat ini masih sedikit yang memiliki gambar sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk membaca buku pelajaran. Buku pelajaran yang menggunakan bahasa baku dan materi yang disajikan bersifat umum sesungguhnya bertujuan untuk menarik siswa lebih giat dalam menambah informasi lainnya melalui buku lain atau media lain. Namun, sayangnya minat baca siswa yang rendah menjadikan proses pemahaman atas materi tersebut menjadi sulit. Dwi Puji Astuti (dalam Muflikatur Rohmah, 2015) mengatakan pada tahun 2006 berdasarkan data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai sumber utama dalam mendapatkan informasi. Masyarakat lebih memilih menonton televisi (85,9%), mendengar radio (40,3%) daripada membaca koran (23,5%).

Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku IPA. Minat baca siswa yang rendah dapat diatasi dengan bantuan media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi kepada siswa sehingga minat baca siswa menjadi meningkat. Selain itu, materi pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan dengan bantuan media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memberikan dampak bagi siswa yaitu timbulnya minat baca pada diri siswa sehingga siswa dapat memperkaya dirinya dengan informasi-informasi baru yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) mengatakan pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan minat baca pada siswa. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat baca adalah komik karena dapat menyalurkan energi dikarenakan gambar dapat menambah ragam baru dan mendorong siswa terlibat total dengan pelatihannya (Syaiful Rohman Hakim, 2013). Namun, dalam kenyataannya ketersediaan komik sebagai media pembelajaran masih rendah bahkan jarang dijumpai di lingkungan sekolah dasar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Anip Dwi Saputro, 2015) berpendapat bahwa komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang

aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat (Mallia dalam Ary Nur Wahyuningsih, 2011).

Komik dapat membuat seorang anak memiliki kemauan untuk membaca dan mengingat isi dari komik bahkan dapat menceritakan kembali apa yang ia baca dengan menggunakan bahasanya sendiri. Dalam pembelajaran, perilaku semacam ini sangat penting untuk mengingat materi, memahaminya dan mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan dan kelayakan komik sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SD pada materi pokok tanah?”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan komik sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SD pada materi pokok tanah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kampus Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau dan SD Negeri 37 Pekanbaru pada bulan Maret sampai bulan Mei 2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan rancangan penelitian dari model ADDIE dan dibatasi sampai tahap *Development* (pengembangan).

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan sebagai latar belakang dalam pengembangan media pembelajaran komik yang meliputi 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, peserta didik dan analisis materi pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) terdiri dari dua langkah yaitu perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran dan desain media pembelajaran. Perancangan komik menggunakan aplikasi *BitStrips*. Komik yang dirancang memiliki kriteria *full color* yang terdiri dari sampul depan dan belakang, judul pertemuan, pengenalan tokoh, isi dan sumber. Komik yang dibuat berisikan 20 halaman dengan ukuran 17,5 cm x 24,6 cm dan jenis huruf yang digunakan adalah huruf *default font* dengan ukuran 18 pt.

Setelah tahap perancangan komik dan menghasilkan desain awal media pembelajaran komik (*draft I*) maka akan dilakukan validasi kelayakan oleh tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari 5 orang validator yaitu dua validator dari ahli media. Satu validator merupakan ahli dari materi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan, satu validator dari ahli kebahasaan dan satu validator lagi merupakan guru SD.

Kemudian komik tersebut akan diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas 5 sekolah dasar yang berjumlah 37 orang siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat bagaimana keefektifan dan respon siswa terhadap media pembelajaran komik tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengisi lembar validasi, hasil *pretest*, *posttest* dan respon siswa. Data diperoleh dari hasil validasi kelayakan oleh validator, kemudian validator memberikan kesan umum dan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Data selanjutnya diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* berupa soal serta respon siswa diperoleh melalui angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

Validasi kelayakan oleh validator

Aspek yang dinilai oleh validator dibuat dalam bentuk skala penilaian. Jenis skala yang digunakan adalah skala likert dengan skor 1-4. Validasi kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh rata-rata penilaian yang diberikan validator. Kemudian data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Modifikasi Novita Alfiyani, 2015)

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan komik dengan kriteria pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Interval kriteria validitas kelayakan

No	Interval rata-rata persentase (%)	Kategori
1	81 - 100	sangat layak
2	61 - 80	layak
3	41 - 60	cukup layak
4	21 - 40	tidak layak
5	0 - 20	sangat tidak layak

(Sumber : Arikunto dalam Novita Alfiyani, 2015)

Uji coba terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk melihat keefektifan dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

a) *Pretest* dan *Posttest*

Pada uji coba terbatas peneliti menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengetahui media pembelajaran komik ini efektif dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran seperti yang dikatakan Nasution (dalam Rizky Dezricha Fannie, 2014)

$$N \text{ gain} = \frac{\text{posttest-pretest}}{\text{skor ideal-skor pretest}}$$

(Sumber : Rostiana Sundayana, 2013)

Dengan kategori *gain* ternormalisasi (g) menurut Hake (dalam Rostina Sundayana, 2013) perolehan sebagai berikut:

g- tidak terjadi penurunan	: $-1,00 \leq g < 0,00$
g- tidak terjadi peningkatan	: $g = 0,00$
g- rendah	: $0,00 < g < 0,30$
g- sedang	: $0,30 \leq g < 0,70$
g- tinggi	: $0,70 \leq g \leq 1,00$

b) Respon siswa

Respon siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket. Skala yang digunakan dalam penilaian respon siswa ini adalah skala *likert*.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{skor respon} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Modifikasi Novita Alfiyani, 2015)

Kriteria uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Uji Coba Terbatas

No	Interval rata-rata skor (%)	kriteria
1	81 – 100	Sangat baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup baik
4	21 - 40	Kurang Baik
5	0-20	Tidak Baik

(Sumber: Modifikasi Riduwan dalam Didik Purwanto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar yang layak untuk digunakan. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi kelayakan yang diberikan oleh validator serta hasil uji coba terbatas untuk melihat respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Validasi kelayakan media komik

Media komik yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh 5 validator yang terdiri dari 2 ahli media, 1 ahli kebahasaan, 1 ahli materi dan 1 pengguna lapangan atau guru SD. Penilaian validator terhadap media komik IPA dilihat dari 5 aspek penilaian yaitu aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, keterpaduan dan desain komik. Hasil validasi kelayakan komik oleh validator secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Persentase rata-rata validasi kelayakan komik tiap aspek

Aspek Penilaian	Persentase rata-rata tiap aspek(%)	kategori
Aspek kesederhanaan	87,50	Sangat layak
Aspek penekanan	87,45	Sangat layak
Aspek keseimbangan	91,66	Sangat layak
Aspek keterpaduan	88,88	Sangat layak
Desain komik	93,51	Sangat layak
Rata-rata skor	89,80	Sangat layak

Hasil analisis pada tabel 3 dapat diketahui bahwa kelayakan rata-rata media komik secara keseluruhan berdasarkan penilaian validator sebesar 89,8 % dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan media komik ini telah layak dengan ketentuan memperoleh persentase >81 % (Riduwan dalam Didik Purwanto, 2013).

Berdasarkan tabel 3 dinyatakan bahwa pada aspek kesederhanaan berada pada kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 87,5%. Pada aspek kesederhanaan terdapat 6 buah pernyataan. Aspek kesederhanaan ini menilai jumlah elemen yang terdapat dalam komik. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan tersebut serta penggunaan kata dan bahasa yang digunakan dalam komik.

Keenam kriteria tersebut mendapatkan persentase validasi kelayakan dengan kategori sangat layak. Dwi Nanto (2009) mengatakan bahwa komik merupakan bagian dari ragam komunikasi. Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator terdapat saran perbaikan pada media komik, yaitu *“perbaiki ejaan dan tanda baca”*. Berdasarkan saran perbaikan tersebut, peneliti memeriksa kembali tiap kata pada komik dan melakukan perbaikan.

Pada aspek penekanan berada pada kategori sangat layak dengan persentase validasi 87,45 %. Pada aspek penekanan terdapat 5 buah pernyataan. Aspek penekanan ini menilai konsep materi yang terdapat pada komik. Penyajian visual yang dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disampaikan pada siswa butuh penekanan. Penekanan ini berfungsi untuk memusatkan perhatian siswa pada materi tersebut. Selain itu konsep materi yang ingin disampaikan tidak melenceng dari apa yang perlu disampaikan. Menurut Heru Dwi Waluyunto (2005) alur cerita pada komik membuat isi komik menjadi lebih mudah untuk diikuti dan diingat sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang.

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator terdapat saran perbaikan yaitu *“halaman 2 panel 5 sebaiknya diganti dengan gambar bumi yang lebih kecil dan dibesarkan adalah lapisan kerak bumi”* Selanjutnya saran perbaikan yang diberikan oleh validator yaitu *“deskripsi materi sesuai dengan pemahaman siswa kurang sesuai dan untuk menanamkan konsep cerita si Odin sebaiknya bercerita fakta bukan teori”*

Peneliti meninjau kembali gambar kerak bumi dan isi materi pada komik yang dikembangkan sehingga melakukan perbaikan terhadap penjelasan materi agar sesuai dengan pemahaman siswa serta konsep cerita bercerita fakta bukan hanya teori saja tetapi masih sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Pada aspek keseimbangan dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi kelayakan sebesar 91,66%. Pada aspek keseimbangan terdapat 3 buah pernyataan. Aspek keseimbangan ini menilai keseimbangan antar elemen yang terdapat dalam komik yaitu keseimbangan antara teks dan gambar.

Pada aspek keterpaduan sangat layak dengan persentase validasi kelayakan sebesar 88,88%. Pada aspek keterpaduan terdapat 3 buah pernyataan yang setiap pernyataan berada pada kategori sangat layak. Prinsip keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersamaan. Elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga bentuk visual itu menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang utuh.

Pada aspek desain komik sangat layak dengan persentase validasi kelayakan sebesar 93,51%. Pada aspek desain komik terdapat 9 buah pernyataan. Setiap pernyataan berada

pada kategori sangat layak. Aspek ini menilai tampilan komik yang dibuat. Kriteria ini menilai komik mulai dari cover, tipe huruf, jarak antar panel, tampilan gambar cetakan komik, warna yang digunakan, penyajian komik dan ukuran komik.

Pada aspek ini terdapat saran perbaikan oleh validator. yaitu “*foto atau gambar sebaiknya dibuat lebih menarik, jangan monoton*”. Berdasarkan saran perbaikan tersebut, peneliti membuat gambar-gambar yang menunjang pada penyampaian materi dibuat tidak monoton agar terlihat lebih menarik. Akan tetapi tidak semua gambar yang bisa diperbaiki sesuai saran hal ini karena gambar tersebut lebih jelas jika dibuat seperti awal pembuatan komik.

Hasil uji kelayakan dari para ahli menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran ini sudah dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya saran dari seluruh validator dilakukan sehingga memperoleh produk komik sebagai media pembelajaran yang layak.

Uji coba terbatas

Setelah komik diperbaiki sesuai dengan saran perbaikan dari validator, maka akan dilanjutkan untuk uji coba terbatas. Uji coba terbatas akan dilakukan dengan cara menggunakan komik yang dikembangkan pada proses pembelajaran di kelas VA SD Negeri 37 pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang siswa. Tujuan dari uji coba terbatas adalah untuk mengetahui keefektifan dan respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan.

a) *Pretest* dan *posttest*

Pemberian *pretest* dan *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan produk komik ini dan dihitung dengan rumus *normalized gain*. Gain merupakan selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*.

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *normalized gain* tersebut dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	Kategori
1	58,51	87,16	0,69	Sedang

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 58,51 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 87,16. Peningkatan *N-gain* sebesar 0,69 dengan kategori sedang dan dapat dikatakan bahwa keefektifan komik sebagai media pembelajaran tergolong efektif dalam proses pembelajaran.

b) Respon siswa

Uji coba terbatas selanjutnya akan dilakukan dengan cara menyebarkan angket respon siswa kepada siswa kelas VA sebanyak 37 orang siswa setelah digunakannya komik pada proses pembelajaran. Setiap siswa mengisi angket yang terdiri dari 10 pernyataan yaitu 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif.

Berdasarkan hasil analisis data angket respon siswa pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan secara

keseluruhan sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 86,75%. Dari hasil respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan sangat layak sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Data hasil validasi kelayakan oleh validator terhadap desain awal media komik tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan persentase sebesar 89,80%. Penilaian validator terhadap media komik IPA dilihat dari 5 aspek penilaian yaitu aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, keterpaduan dan desain komik.

Hasil analisis validasi kelayakan komik pada aspek kesederhanaan mendapat persentase sebesar 87,50% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi kelayakan komik pada aspek penekanan mendapat persentase sebesar 87,45% dengan kategori sangat layak. Dengan kata lain komik yang dikembangkan telah memuat unsur yang terdapat pada aspek penekanan, yaitu adanya penekanan dengan pemberian warna yang berbeda pada konsep yang penting sehingga isi materi jelas dan kesesuaian konsep sesuai dengan yang dikemukakan para ahli.

Komik yang dikembangkan pada aspek keseimbangan mendapat persentase sebesar 91,66% dengan kategori sangat layak. Hal yang diperhatikan dalam pengembangan komik ini yaitu bentuk gambar menarik yang sesuai dengan taraf berpikir siswa serta porsi kata dan gambar yang seimbang. Selanjutnya pada aspek keterpaduan komik yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 88,88% dengan kategori sangat layak dengan kata lain, komik yang dikembangkan sudah mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama (Azhar Arsyad, 2011).

Terkahir yaitu desain komik dengan persentase sebesar 93,51% berada pada kategori sangat layak. Komik sangat erat kaitannya dengan desain. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Rivai (dalam Anip Dwi Saputro, 2015) bahwa komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Validator juga memberikan saran perbaikan pada desain awal media pembelajaran komik IPA yang dikembangkan.

Pada uji coba terbatas hasil tes siswa kelas VA menunjukkan rata-rata nilai *pretest* adalah 58,51 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 87,16 dengan peningkatan *gain* sebesar 0,69 dengan kategori sedang. Hal ini dapat dikatakan bahwa keefektifan komik sebagai media pembelajaran tergolong efektif dalam proses pembelajaran. Sehingga maksud dan tujuan komik sebagai penyampaian pesan atau penyampaian materi pelajaran pada proses pembelajaran telah tercapai. Menurut Sadiman (2003), media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Uji coba terbatas selanjutnya yaitu melihat bagaimana respon siswa terhadap media komik IPA yang telah dirancang dan dikembangkan tersebut. Siswa merespon dengan sangat baik terhadap media komik yang telah dikembangkan dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 86,75%. Dari respon yang diberikan siswa terhadap media komik IPA yang dikembangkan siswa sangat menyenangi komik tersebut hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh. Pandangan umum siswa mengenai media komik yang telah dikembangkan sangat menarik dan menyenangkan untuk membaca. Selain itu, mereka mengatakan bahwa mereka dapat lebih mudah mehamai materi dengan baik dengan

bantuan media komik dan dapat membantu mereka untuk menumbuhkan minat membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat (Mallia dalam Ary Nur Wahyuningsih, 2011)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA di kelas V pada materi pokok tanah dikategorikan sangat layak yang didukung dengan data sebagai berikut : 1) Pada uji kelayakan aspek kesederhanaan dengan persentase 87,50% kategori sangat layak. Aspek penekanan dengan persentase 87,45% kategori sangat layak. Aspek keseimbangan dengan persentase 91,66% kategori sangat layak, aspek keterpaduan dengan persentase 88,88% kategori sangat layak dan desain komik dengan persentase 93,51% kategori sangat layak, 2) Hasil uji coba terbatas keefektifan media komik yang digunakan sebesar 0,69 dengan kategori sedang, 3) Respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan secara keseluruhan dengan persentase rata-rata sebesar 86,75% dengan kategori sangat baik.

Adapun rekomendasi terhadap pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA pada materi pokok tanah sebagai berikut: 1) Media komik IPA yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran, 2) Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dari penelitian pengembangan dengan model ADDIE, yaitu tahap *implementation* dan *evaluation* agar diketahui tingkat keterpakaian media komik dalam skala yang lebih luas, 3) Sebagai bahan kajian untuk peneliti yang akan melakukan penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anip Dwi Saputro. 2015. Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib* 05(1):1-19. (Online). <http://journal.umpo.ac.id> (diakses 29 Desember 2015)
- Ary Nur Wahyuningsih. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sitem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.1(02):102-104. (Online). <http://journal.unnes.ac.id> (diakses 29 Desember 2015)
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta.

- Didik Purwanto. 2013. Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. 01(01): 71-76. FMIPA Universitas Negeri Surabaya.
- Dwi Nanto. 2009. *Komik: Disuka atau Dibenci*. (Online). <http://www.mdwiner.wordpress.com>. (diakses 3 Januari 2016).
- Heru Dwi Waluyunto. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirwana*. 7(1). 45-55.
- Muflikathur Rohmah. 2015. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP pada Materi Pokok Sitem Transportasi. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Novita Alfiyani, Yayuk Mardiaty, Khutbah. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*. 1(1):1-5. (Online) <http://dspace.unej.ac.id>. (diakses 3 Januari 2016)
- Rizky Dzricha Fannie. 2014. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sainmatika* 8.(1). (Online). <http://online-Journal.unj.ac.id/index.php/sainmatika>. (diakses 15 Desember 2015).
- Rostina Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Syaiful Rohman Hakim. 2013. Pengembangan Komik IPA Terpadu Tipe Shared untuk Siswa SMP/MTs kelas VII. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta