

**THE DEVELOPMENT OF COMIC AS MEDIA LEARNING FOR
SCIENCE IN 7th GRADE JUNIOR HIGH SCHOOL AT SUBJECT
INTERACTION OF LIVING ORGANISMS
AND THE ENVIRONMENT**

Ferlita Evelyn Wahyu Septiana¹, Wan Syafi'i², Darmadi³
e-mail : evelynferlita@yahoo.com¹, wansya_ws@yahoo.com², darmadahmad74@gmail.com³
phone : 081277956190

Department of Biology Education, Faculty of Teacher Training dan Educational
University of Riau

***Abstract :** The purpose of this research is to design, development and produce comic as media learning for science in 7th Grade Junior High School. This research was conducted at Department of Biology Education University of Riau, from April until Juni 2015. The type of this research is development research using Research and Development (R & D) approach with model ADDIE. The comic have subject Interaction of Living Organisms and The Environment. Make validation test for the media comic that filled by 5 validators. And then, limited trial conducted at 10 student in 7th Grade Junior High School 1 Pekanbaru. The limited trial was used student questionnaire responses. The value of media comic validation can be seen at 5 aspect, there are simplicity, suppression, balance, integration and comic design. The result is media comic can application in learning activities in the class.*

***Key Word :** Comic, Media Learning for Science, Interaction of Living Organisms and The Environment*

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS VII SMP PADA MATERI POKOK INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGAN

Ferlita Evelyn Wahyu Septiana¹, Wan Syafi'i², Darmadi³
e-mail : evelynferlita@yahoo.com¹, wansya_ws@yahoo.com², darmadiaahmad74@gmail.com³
HP : 081277956190

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan dan menghasilkan media komik sebagai media pembelajaran IPA kelas VII SMP serta menguji validitas media komik yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Pendidikan Biologi FKIP Universitas Riau pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2015. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan R & D menggunakan model ADDIE, tetapi hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan). Komik dikembangkan pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi komik sebagai media pembelajaran yang terdiri dari 30 pernyataan yang diisi oleh 5 orang validator. Selanjutnya dilakukan Uji coba terbatas kepada 10 orang siswa SMP dengan menggunakan angket respon siswa. Uji coba terbatas dilaksanakan di SMP N 1 Pekanbaru. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil validasi dari pengembangan komik dapat dilihat dari 5 aspek yaitu aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, keterpaduan dan desain komik. Secara keseluruhan validasi komik mendapat skor 3,09 dengan kategori valid. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan mendapat skor 95,83 dengan kategori sangat baik. Media komik yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Komik, Media Pembelajaran IPA, Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara dengan minat baca yang sangat rendah. Dwi Puji Astuti (2013) mengatakan bahwa berdasarkan berdasarkan survei UNESCO pada tahun 2011 bahwa rendahnya minat baca dibuktikan dengan indeks membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001 (dari 1000 penduduk hanya 1 orang yang memiliki minat baca tinggi). Sedangkan berdasarkan penilaian Indeks Pembangunan Manusia pada tahun 2012 bahwa Indonesia menduduki peringkat 124 dari 187 negara mengenai tingkat minat baca penduduknya.

Salah satu usaha guru untuk menarik minat baca dan menumbuhkan motivasi siswa adalah dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Namun pada penerapannya media pembelajaran yang digunakan guru masih belum bervariasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan pada tiga sekolah yang ada di Pekanbaru yaitu SMP N 1 Pekanbaru, SMP Babussalam Pekanbaru dan SMP YLPI Marpoyan pada Kelas VII SMP bahwa guru lebih sering digunakan media *Power Point* (16,3%) dibandingkan Gambar (12,4%), Video (11,1%), Objek Langsung (8,1%), Torso (4,4%) dan komik (4,2%). Komik yang merupakan salah satu bentuk media visual dapat digunakan sebagai media yang mengasyikkan sekaligus mendidik.

Komik yang merupakan salah satu bentuk media visual dapat digunakan sebagai media yang mengasyikkan sekaligus mendidik. Komik merupakan media pembelajaran mandiri karena siswa dapat menemukan konsep tanpa bantuan guru. Komik juga dapat membantu peserta didik memahami dan memberikan motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar sehingga pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Asnawir (dalam Zulkifli, 2010) mengatakan bahwa jika ditinjau dari tingkat pendidikan, maka pembaca komik tersebut yang berpendidikan tingkat sekolah dasar sekitar 19,1%, sekolah lanjutan sekitar 43,7% dan tingkat perguruan tinggi sekitar 37,2%.

Berdasarkan angket yang diambil di tiga sekolah yang ada di Pekanbaru yaitu SMP N 1 Pekanbaru, SMP Babussalam Pekanbaru dan SMP YLPI Marpoyan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan menjadi media komik. Hasil dari angket tersebut diperoleh informasi bahwa 56,7% siswa sangat setuju dan 36,7% siswa setuju memilih materi pokok Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan yang akan dijelaskan dengan bantuan media komik IPA. Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan terdapat pada kelas VII semester II dan terletak pada akhir semester. Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan erat kaitannya dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan lebih baik jika siswa belajar langsung dari alam, akan tetapi karena waktu dan tempat pembelajaran yang kurang mendukung untuk pembelajaran ini maka dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan jika dijelaskan melalui metode ceramah ataupun media proyeksi diam berupa *Power Point* yang sering kali digunakan oleh guru.

Ada banyak kelebihan komik jika digunakan sebagai media pembelajaran. Levie dan Levie (dalam Ernita Fitri, 2008) mengatakan bahwa stimulus visual membuat hasil belajar menjadi lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Disamping itu suatu perilaku menarik ditunjukkan oleh anak-anak pada umumnya ketika membaca bacaan yang disajikan secara visual seperti komik. Arroio (dalam Inge Oktaviane Maxtuti, Wisanti, Reni Ambarwati, 2013) menyampaikan bahwa komik dapat berperan sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi ilmiah dengan cara visual yang menghibur.

Media pembelajaran berupa komik ini juga diharapkan mampu mengajarkan pendidikan karakter yang dapat dicapai dalam proses pembelajaran siswa. Pada era globalisasi ini kecanggihan teknologi cenderung membuat generasi muda menjadi candu dan mulai melupakan kebudayaannya sendiri dan cenderung mengadopsi kebudayaan barat. Untuk itu, dengan mengangkat tokoh lokal diharapkan siswa lebih dapat menghargai jasa para pahlawan dan lebih menghargai kebudayaan bangsanya sendiri.

Media pembelajaran komik ini menggunakan tokoh lokal yaitu Tengku Nasaruddin Said Effendy atau yang lebih dikenal sebagai Tenas Effendy. Beliau adalah seorang budayawan melayu yang telah banyak berjasa dalam melestarikan kebudayaan melayu. Beliau dilahirkan pada 9 November 1936 dan meninggal pada 28 februari 2015. Karya-karya yang telah dihasilkan oleh Tenas Effendy sudah dikenal bahkan di luar negeri.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan merancang dan mengembangkan dan menghasilkan media komik sebagai media pembelajaran IPA kelas VII SMP, serta menguji validitas media komik yang dikembangkan sehingga dapat digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kampus Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2015. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada pendekatan penelitian *R & D* menggunakan model ADDIE. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan).

Analisis dilakukan sebagai latar belakang dalam pengembangan media pembelajaran komik yang meliputi 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, peserta didik dan analisis materi pembelajaran. Perancangan komik menggunakan aplikasi *Bitstips* dan program *Adobe® Photoshop®*. Komik *full color*, terdiri dari halaman sampul, pengenalan tokoh, daftar isi, judul *chapter*, indikator pencapaian kompetensi, isi, latihan, dan sumber. Komik ini memiliki ukuran 14,8 cm x 21 cm, menggunakan huruf *Times New Roman* dengan ukuran huruf 10 pt, komik yang akan dibuat disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013, materi pembelajaran diambil dari buku ajar Kurikulum 2013, bahasa yang digunakan merupakan bahasa keseharian siswa.

Komik dinilai berdasarkan 5 aspek penilaian yaitu kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, keterpaduan dan desain komik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi komik yang diisi oleh 5 orang validator yang terdiri dari 4 orang dosen FKIP Universitas Riau yang terdiri dari 2 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang dosen yang akan menilai media secara keseluruhan serta 1 orang guru IPA SMP/MTs. Selanjutnya dilakukan Uji coba terbatas kepada 10 orang siswa SMP dengan menggunakan angket respon siswa yang dilaksanakan di SMP N 1 Pekanbaru. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di dua tempat yaitu di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau untuk proses validasi Komik dan di SMP N 1 Pekanbaru untuk uji coba terbatas.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model ADDIE. Tahap analisis (*analyze*), dilakukan analisis sebagai latar belakang dalam pengembangan media pembelajaran komik yang meliputi 3 tahapan yaitu Analisis Kurikulum untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan untuk pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA sehingga dapat dibuat media pembelajaran yang sesuai.

Tahap perancangan (*design*) dirancang RPP yang akan digunakan sebagai pedoman dalam membuat komik. Setelah itu komik didesain dan dibuat melalui beberapa tahap yaitu pemilihan tokoh, pembuatan alur cerita, pembuatan komik menggunakan aplikasi *Bitstrips*, penulisan naskah menggunakan program *Adobe® Photoshop® CS4*.

Tahap pengembangan (*development*) ini, produk berupa komik dibuat dan diujikan. Proses pengembangan ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan divalidasi oleh validator yang telah ditunjuk. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media yang telah direvisi sebelum diuji cobakan. Setelah media komik divalidasi oleh validator, maka media komik tersebut diuji cobakan secara terbatas menggunakan angket respon siswa untuk melihat keterpakaian komik.

Validasi Media

Hasil validasi dari pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPA kelas VII SMP pada materi pokok Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan dapat dilihat dari 5 aspek yaitu aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, keterpaduan dan desain komik. Secara keseluruhan validasi komik mendapat skor 3,09 dengan kategori valid. Skor rata-rata validasi tiap kriteria dapat dilihat pada **Lampiran**. Rata-rata skor validasi tiap aspek dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Validasi Tiap Aspek

Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor Validasi	Kriteria Validasi
Kesederhaan	3,08	Valid
Penekanan	3,08	Valid
Keseimbangan	3,22	Valid
Keterpaduan	2,92	Valid
Desain Komik	3,16	Valid
Rata-Rata	3,09	Valid

Berdasarkan Tabel 1 rata-rata skor validasi aspek kesederhanaan adalah 3,08 dengan kategori *valid*. Ada 6 kriteria dalam aspek kesederhanaan. 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. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002), kerumitan bahan akan dapat disederhanakan dengan bantuan media dan media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata.

Keenam kriteria tersebut mendapatkan skor dengan kategori *valid* dan *sangat valid*. Namun kriteria keempat mendapat skor yang lebih rendah dibandingkan kelima kriteria lain sehingga dilakukan perbaikan. Kriteria keempat yaitu *Penggunaan kata tidak memuat makna ganda* mendapatkan skor validasi 2,50 dengan kategori *valid*. Jika penggunaan kata dalam komik memuat makna ganda maka komik akan menimbulkan kebingungan pada siswa karena tiap siswa akan memahami komik dengan berbeda-beda pula. 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. Pada komik ini ada beberapa kalimat yang sedikit menimbulkan kerancuan dan perbedaan persepsi dalam pemaknaannya. Kalimat tersebut adalah “*Organisme Autotrof dapat membuat makanan sendiri sedangkan Organisme Heterotrof tidak dapat membuat makanan sendiri*”. Dalam pengertian sesungguhnya bahwa Organisme Autotrof dapat mencukupi kebutuhan tubuhnya sendiri melalui proses fotosintesis, sedangkan Organisme Heterotrof tidak dapat memenuhi kebutuhan tubuhnya sendiri, tapi kebutuhan diambil dari organisme lain. Sehingga pada komik diberikan penjelasan mengenai maksud dari konsep tersebut sehingga tidak menimbulkan makna ganda pada siswa.

Aspek penekanan mendapatkan rata-rata skor validasi 3,08 dengan kategori *valid*. Ada 6 kriteria penilaian pada aspek penekanan. Aspek penekanan ini menilai konsep materi yang terdapat pada komik. Meski penyajian visual 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.

Keenam kriteria tersebut mendapatkan skor dengan kategori *valid* dan *sangat valid*. Namun kriteria keenam mendapat skor yang lebih rendah dibandingkan kelima kriteria lain sehingga dilakukan perbaikan.

Kriteria keenam, *kesesuaian konsep yang dijabarkan dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli* yang mendapat skor validasi 2,75 dengan kategori *valid*. Pernyataan pada kriteria ini merujuk pada kebenaran konsep yang dijabarkan pada komik. Ilustrasi cerita pada komik yang dibuat ini mengacu pada buku ajar Kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kemdibud (2013). Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini terdapat saran perbaikan oleh validator, karena menurut validator maksud dari kriteria ini kurang spesifik. Validator memberi saran untuk mengubahnya menjadi “*kesesuaian konsep yang dijabarkan dengan konsep pada Standar Isi*”. Berdasarkan Permendibud No 64 Tahun 2013 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan menengah dikatakan bahwa Standar Isi disesuaikan dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam domain sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Sehingga penjabaran materi dan konsep yang terdapat dalam media komik yang dikembangkan harus mampu menunjang 4 kompetensi yang dituntut harus dicapai dalam proses pembelajaran (BSNP, 2015). Untuk domain sikap spiritual dan sikap sosial dalam komik yang dibuat diberikan nilai-nilai moral yang dihadirkan melalui adanya tokoh Kakek Tenas serta karakter tiap tokohnya. Untuk domain pengetahuan, penjabaran materi dan konsep disesuaikan dengan buku ajar serta KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang sudah dibuat. Sedangkan untuk domain keterampilan

diajarkan melalui proses diskusi dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam komik.

Aspek keseimbangan mendapatkan rata-rata skor validasi 3,22 dengan kategori *valid*. Aspek keseimbangan ini menilai keseimbangan antar elemen yang terdapat dalam komik yaitu keseimbangan antara teks dan gambar. Ada 3 Kriteria penilaian pada aspek keseimbangan. Ketiga kriteria tersebut mendapatkan skor dengan kategori *valid* dan *sangat valid*. Tidak ada perbaikan pada aspek keseimbangan.

Aspek keterpaduan mendapatkan rata-rata skor validasi 2,92 dengan kategori *valid*. 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 dikandungnya serta setiap elemen yang terkandung mampu menjadi satu kesatuan yang utuh. Ada 4 kriteria penilaian pada aspek keterpaduan. Keempat kriteria tersebut mendapatkan skor dengan kategori *valid* dan *sangat valid*. Namun kriteria keenam mendapat skor yang lebih rendah dibandingkan kelima kriteria lain sehingga dilakukan perbaikan. Kriteria keempat, *penggunaan komik fleksibel, efektif dan efisien* yang mendapat skor validasi 2,67 dengan kategori *valid*. Komik ini dikatakan fleksibel karena dapat digunakan dimana pun, tidak hanya didalam kelas. Karena komik ini bukan hanya sebagai media pembelajaran dikelas namun dapat juga digunakan sebagai hiburan. Komik merupakan media pembelajaran yang menghibur serta mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga komik merupakan alat pengajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media komik ini pembelajaran pun menjadi lebih efisien karena meskipun pembelajaran tidak dilakukan di alam namun prosesnya bisa menjadi lebih bermakna dengan bantuan gambar-gambar serta alur cerita yang lebih menarik perhatian siswa. Tetapi pada penerapan pembelajaran mengenai materi lingkungan akan lebih efektif dan bermakna bagi siswa jika siswa belajar langsung pada lingkungan.

Aspek desain komik mendapatkan rata-rata skor validasi 3,16 dengan kategori *valid*. Aspek desain ini menilai tampilan komik yang dibuat. Ada 11 kriteria penilaian pada aspek desain komik. Kesebelas kriteria tersebut mendapatkan skor dengan kategori *valid* dan *sangat valid*. 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 beberapa perbaikan.

Kriteria keempat, Jarak antar panel dengan panel lain rapi dan membantu dalam memahami alur cerita yang mendapat skor validasi 3,00 dengan kategori *valid*. Panel adalah bagian komik yang berfungsi untuk mempermudah dalam memahami komik. Semakin teratur susunan komik, maka semakin mudah pula siswa memahami alur cerita dari komik. Dan semakin mudah dalam memahami materi yang terdapat dalam komik. Menurut Masdiono (dalam Lailatul Mahmudah, 2014) panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga terciptanya suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai dengan alur, maka peralihan antara satu panel dengan panel lainnya harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa. Namun ada perbaikan pada kriteria ini. Berdasarkan hasil validasi terdapat beberapa saran perbaikan dari validator terhadap "*Urutan percakapan konsisten*". Pada beberapa panel yang terdapat pada komik, urutan Bubbles percakapan tidak konsisten sehingga orang akan kebingungan membaca komik tersebut.

Selanjutnya, saran tersebut diperbaiki dengan caca menyesuaikan kembali sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan kebingungan pada pembaca.

Kriteria kelima, Gambar komik mengarah pada konsep yang mendapat skor validasi 3,00 dengan kategori *valid*. Komik yang dikembangkan adalah komik mengenai Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan. Materi ini sangat berkaitan dengan lingkungan dan hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup yang ada di lingkungan. Oleh karena itu gambar yang digunakan dalam komik untuk menunjang materi pembelajaran harus sesuai dengan konsep lingkungan maupun komponen-komponen yang ada di dalamnya. Arsyad (2004) media visual yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan secara jelas dengan mengefektifkan penggunaan bahan visual seperti gambar dan foto yang disajikan dengan menarik. Namun ada perbaikan pada kriteria ini. Berdasarkan hasil validasi terdapat beberapa saran perbaikan dari validator terhadap “*Sebaiknya ditampilkan interaksi antar komponen ekosistem serta pada gambar jaring-jaring makanan digambarkan jumlah rantai makanan yang menyusunnnya*”. Selanjutnya, saran tersebut diperbaiki dengan menampilkan interaksi antar komponen ekosistem serta menggambar juga jumlah rantai makanan yang menyusun karing-jaring makanan yang terdapat pada konsep.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas yang dilakukan oleh peneliti adalah penyebaran angket respon siswa kepada 10 orang siswa SMP kelas VII untuk melihat keterpakaian Komik yang telah dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan di SMP N 1 Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh respon siswa terhadap Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA SMP Kelas VII pada Materi Pokok Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan adalah 95,83 dengan kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang telah dikembangkan dapat diimplementasi dalam kegiatan pembelajaran. Media komik dikatakan dapat dipergunakan jika berada pada rata-rata hasil $75 \leq x < 85$ dengan kategori baik dan rata-rata hasil $85 \leq x \leq 100$ dengan kategori sangat baik (Modifikasi Sugiyono, 2010).

Kesan Umum yang dapat diambil dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan adalah bahwa siswa sangat tertarik dengan media komik yang sudah dibuat. Mereka merasa tidak bosan belajar dengan bantuan media komik tersebut, mereka juga sangat senang belajar dengan bantuan media komik yang dibuat. Mereka juga merasa dapat memahami materi dengan baik menggunakan media komik. Minat baca siswa juga lebih tinggi dibandingkan belajar menggunakan buku teks.

Berdasarkan analisis data terhadap hasil validasi dan angket respon siswa dapat diketahui bahwa media komik yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan minat baca siswa dalam belajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa komik sebagai media pembelajaran IPA kelas VII SMP pada materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan kategori valid dan sangat baik. Media komik yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Rekomendasi

1. Komik yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan untuk mengembangkan media komik dengan materi yang berbeda atau melanjutkan tahap selanjutnya dari penelitian pengembangan yaitu *implementation dan evaluation* agar dapat diketahui tingkat keterpakaian media komik ini dalam proses belajar mengajar dikelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin mengembangkan kkomik untuk SMP perlu memperhatikan materi yang dikembangkan. Karena materi IPA SMP merupakan Materi IPA terpadu yang mengkaitkan antara materi Fisika, Kimi dan Biologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- BSNP. 2015. Standar Isi. (Online). <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud-Nomor-64-tahun-2013-ttg-SI.pdf> . (diakses 30 juni 2015)
- Dwi Nanto. 2009. *Komik: Disuka atau Dibenci*. (Online). <http://www.mdwiner.wordpress.com> (diakses 15 Januari 2015)
- Dwi Puji Astuti. 2013. *Minat Baca Penentu Kualitas Bangsa*. (Online). <http://www.jurnalilmiahhttp.blogspot.com>. (diakses 25 April 2015)
- Ernita Fitri. 2008. Hasil Belajar Keterampilan Kognitif Sains Fisika dengan Menggunakan Media Komik melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas VIIA MTs Sungai Tonang. *Skripsi Tidak Dipublikasikan*. Universitas Riau. Pekanbaru
- Heru Dwi Waluyunto. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirwana*. 7(1).45-55
- Inge Oktaviane Maxtuti, Wisanti, Reni Ambarwati. 2013. Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Bioedu*. 2 (2). 128-133
- Kemdigbud. 2013. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam. Pusat Kurikulum dan Pembukuan. Balitbang. Kemdigbud. Jakarta

Lailatul Mahmudah. 2014. Efektifitas Penggunaan Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Hidayatullah. Jakarta

Saiful Bahri Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rieneka Cipta. Jakarta

Sugiyono.2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta. Bandung

Zulkifli. 2010. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada konsep reaksi redoks. *Skripsi tidak dipublikasikan*. Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta

Tabel Rata-rata Skor Validasi Media Komik

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Validasi tiap Kriteria	Rata-rata Skor Validasi	Kriteria Validasi
Kesederhanaan	1. Isi media mendorong keinginan siswa yaitu rasa ingin tahu, ingin belajar dan ingin mencari informasi baru	3,50	3,08	Valid
	2. Pemilihan kata dalam penjabaran materi sederhana dan mudah dimengerti	3,00		
	3. Kalimat komik mengarah pada pemahaman konsep	3,25		
	4. Penggunaan kata tidak memuat makna ganda	2,50		
	5. Teks yang menyertai tidak terlalu panjang	3,00		
	6. Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa	3,25		
Penekanan	7. Isi materi jelas dan dapat merangsang berpikir siswa	3,00	3,08	Valid
	8. Melibatkan peristiwa yang ada disekitar lingkungan siswa	3,25		
	9. Kesesuaian konsep dengan materi pokok	3,00		
	10. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang termuat pada kurikulum yang berlaku	3,25		
	11. Terdapat penekanan pada konsep penting	3,25		
	12. Kesesuaian konsep yang dijabarkan dengan konsep pada Standar Isi	2,75		
Keseimbangan	13. Tema gambar menarik dan sesuai dengan taraf berpikir siswa	3,33	3,22	Valid
	14. Gambar komik memberikan kesan dinamis	3,33		
	15. Porsi kata dan gambar pada komik seimbang	3,00		
Keterpaduan	16. Kesatuan alur cerita	3,00	2,92	Valid
	17. Materi IPA dapat terorganisasi dengan baik	3,00		
	18. Elemen yang terdapat pada komik saling berhubungan dalam kesatuan fungsional	3,00		
	19. Penggunaan komik fleksibel, efektif dan efisien	2,67		
Desain Komik	20. Halaman sampul dan <i>chapter</i> komik memiliki gambar, warna dan bentuk huruf yang menarik	3,25	3,16	Valid
	21. Judul cerita menarik dan memotivasi siswa untuk membaca	3,25		
	22. Tipe dan ukuran huruf komik sesuai dan mudah dibaca	3,00		

23. Jarak antar panel dengan panel lain rapi dan membantu dalam memahami alur cerita	3,00	
24. Gambar komik mengarah pada konsep	3,00	
25. Tampilan gambar, foto dan warna memacu minat belajar	3,00	
26. Komik tersusun rapi dan sistematis	3,25	
27. Cetak komik jelas, menarik dan mudah dibaca	3,25	
28. Warna yang digunakan dalam komik bervariasi	3,25	
29. Komik disajikan dengan lengkap	3,25	
30. Ukuran komik praktis dan fleksibel	3,25	
Rata-rata	3,09	Valid
