



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8259 - 8267

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar

Emilia^{1✉}, Ratnawati², Muhammad Subhan³

Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: Emilia040420@gmail.com¹, mbakratna84@gmail.com², Muhammadsuhan@undhari.ac.id³

Abstrak

Latar belakang penelitian ini tidak ditemukannya suatu penggunaan media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sehingga berdampak terhadap siswa yang sukar untuk mengerti materi yang disampaikan oleh guru, Upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut ialah perlunya mengembangkan media pembelajaran komik yang digemari dan dibaca oleh anak-anak. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Subjek uji adalah siswa kelas IV dan V UPT SDN 15 Sitiung. Disimpulkan perlunya pengembangan media komik pembelajaran IPA dengan berbagai topik kerja dengan kategori efektif, praktis dan efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Komik.

Abstract

The background of this research is not finding a creative and innovative use of learning media that has an impact on students who find it difficult to understand the material presented by educators. An effort to overcome these problems is the need to develop comics learning media that are liked and read by children. The type of research is research and development (R&D) based on the ADDIE model, which consists of several stages (analysis, design, development, implementation, evaluation). The test subjects were students of class IV and V UPT SDN 15 Sitiung. concluded a need to develop learning comics media science with various topics with effective, practical and effective that can be used in the learning process.

Keywords: Development, Comic Media.

Copyright (c) 2022 Emilia, Ratnawati, Muhammad Subhan

✉ Corresponding author :

Email : Emilia040420@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Semua orang berhak untuk mendapatkan pendidikan dan dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui pendidikan. Pendidikan ialah suatu usaha dalam mempersiapkan siswa melalui berbagai kegiatan. Pendidikan adalah hak bagi setiap warga negara, dengan adanya Pendidikan akan dapat membawa dampak terhadap berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga akan bermanfaat dalam mengatasi suatu permasalahan.

Menurut (Sari & Hamami, 2022) Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang disusun untuk merangsang peserta didik agar terjadi perbuatan belajar dengan tujuan perubahan pada diri peserta didik. Keberhasilan suatu pembelajaran tentu tidak terlepas dari faktor-faktor yang memengaruhi.

Salah satu pembelajaran yang lebih menekankan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas adalah pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA dipelajari dengan melakukan percobaan menggunakan gambar dan kata-kata yang menarik dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Pembelajaran IPA memberikan banyak manfaat bagi siswa diantaranya menambah pengalaman belajar secara langsung, banyak mengenal alam atau lingkungan disekitarnya serta dapat melakukan percobaan terkait lingkungan hidup. Pentingnya suatu pembelajaran IPA di SD untuk memunculkan rasa ingin tahu siswa lebih lengkap dan lebih dalam tentang alam dan lingkungannya, meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga alam dan lingkungan dengan baik, serta dapat mencari solusi atas masalah yang terjadi disekitar alam.

Pendidikan IPA diharapkan menjadi tempat dimana siswa dapat belajar tentang diri sendiri dan lingkungan alam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar didasarkan pada kenyataan bahwa pendidik dapat dan mampu menyampaikan materi yang mereka ajarkan kepada siswanya dengan cara yang jelas dan menarik. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh pendidik dan memaksimalkan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan empat aspek yaitu karakteristik dari siswa, pengalokasian waktu, tujuan dalam pembelajaran, dan materi yang hendak disampaikan (Jannah, 2009). Berdasarkan empat aspek tersebut juga perlu diperhatikan proses pembelajaran Sekolah Dasar contohnya dalam pembelajaran IPA agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan diperlukan menggunakan media yang kreatif dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Menurut (Ningtyas & Wuryani, 2017) (Ningtyas & Wuryani, 2017) media pembelajaran ialah alat peraga dalam penyampaian materi dari seorang guru terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang telah digunakan diharapkan dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga terdorongnya proses belajar maka dengan hal tersebut akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena media pembelajaran yang digunakan tepat dan dapat membantu menyampaikan pembelajaran, namun bukan hanya media saja yang diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan efektif tetapi model yang digunakan guru juga akan mempengaruhi proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada 24 Januari 2022 terhadap guru dan siswa kelas IV B UPT SD Negeri 15 Sitiung, Kabupaten Dharmasraya tentang materi pembelajaran IPA, penulis menemukan bahwa materi pembelajaran IPA sulit untuk dipahami. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas IV B UPT SD Negeri 15 Sitiung masalah yang sering terjadi adalah siswa sering merasa pembelajaran membosankan dan kurang menarik dengan hanya menggunakan buku dan (LKS). Permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPA adalah tidak ditemukan adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan juga terpaku pada buku sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan, mengantuk dalam pembelajaran sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Setelah memahami masalah diatas, penulis juga mengambil solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran komik berdasarkan kebutuhansiswa. Adapun hubungan antara komik dan media pembelajaran adalah karena komik banyak digemari anak-anak, komik juga banyak dibaca oleh anak-anak, dan komik sendiri memiliki daya tarik visual dan narasi sehingga bisa dijadikan media dalam menyampaikan materi dengan menarik. Kelebihan dari media komik aialah berdasarkan penyajiannya yang mengandung suatu unsur yang visual dan cerita yang kuat, komik juga disajikan secara ringkas dan mudah diterima, dan komik juga terdapat atas gambar yang dapat meningkatkan suatu pembelajaran.

Media komik dari segi penggunaannya mempunyai peranan penting yaitu komik bisa meningkatkan keinginan belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Komik juga dapat dijadikan solusi terhadap resiko kegagalan proses pembelajaran Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, penulis akan melakukan penelitian yaitu untuk mengembangkan media komik untuk pembelajaran IPA tema 4 Berbagai Pekerjaan di kelas IV UPT SD Negeri 15 Sitiung.

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media komik untuk pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut salah satu alasan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian relevan merupakan penelitian yang memiliki hubungan atau berkaitan erat dengan pokok masalah atau sesuatu yang sedang dibahas. Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Lestari & Projosantoso, 2016) penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall sedangkan penulis memilih model pengembangan ADDIE karena pada model ADDIE ini dapat memberikan peluang untuk melakukan setiap evaluasi terhadap aktivitas pengembangan yang dilakukan setiap tahapan. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian penulis karena melakukan pengembangan media komik pembelajaran IPA, penelitian oleh (Ambaryani & Airlanda, 2017) penelitian ini menggunakan program *macromedia flash 8* yang digunakan untuk membuat tombol navigasi, membuat animasi, dan penyusunan layout, sedangkan penulis menggunakan aplikasi *comic life* karena tersedianya elemen-elemen komik seperti balon kata, teks, gambar yang kita pilih dapat diakses menuju ke kumpulan foto didalam tempat penyimpanan komputer yang telah disediakan, dan masih banyak keunggulan lainnya. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian penulis karena melakukan pengembangan media komik pembelajaran IPA kelas IV, penelitian oleh (Hidayah & Ulva, 2017) disimpulkan bahwa penelitian ini melakukan penyusunan komik dengan membuat gambar manual yang kemudian di-scan dan diolah dengan *Software Corel Draw X4* dan pewarnaan menggunakan software potoshop, sedangkan penulis menggunakan aplikasi *comic life* dan *pixton* sehingga hasil dari panduan komik menjadi lebih jelas dan berwarna. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian penulis karena melakukan pengembangan media komik, skripsi oleh (Armina, 2019) disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sedangkan penulis memilih model pengembangan ADDIE karena pada model ADDIE ini dapat memberikan peluang untuk melakukan setiap evaluasi terhadap aktivitas pengembangan yang dilakukan setiap tahapan yaitu dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian penulis karena melakukan pengembangan media komik pembelajaran IPA, skripsi oleh (Istiana, 2019) dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuat media komik dengan mengambil materi dari tema 7, sedangkan penulis mengambil materi tema 4 dikarenakan sesuai dengan media yang akan digunakan yaitu media komik. Penulis merasa materi tema 4 khususnya pembelajaran IPA sangat cocok dengan media komik karena akan sesuai antara materi dan gambar. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian penulis karena melakukan pengembangan media komik pembelajaran IPA kelas IV.

METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *R&D*. Menurut (Hanafi, 2017) dalam bidang Pendidikan penelitian dan pengembangan atau *R&D* ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk yang digunakan untuk pembelajaran. Peneliti memilih model ADDIE merupakan singkatan dari (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Januszewski dan Molenda (2008) (dalam Suryani et al., 2018) model ADDIE adalah komponen terhadap pendekatan sistem dalam pengembangan pembelajaran dan prosedur pengembangan pembelajaran. Peneliti menggunakan media pembelajaran komik pembelajaran IPA yang memuat pembelajaran tematik berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar.

a. Jenis data

Peneliti mengambil Data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk data kualitatif diperoleh dari wawancara serta observasi. Untuk data kuantitatif diperoleh dari output validasi yang dilakukan validator, output praktikalitas yang dilakukan praktisi, dan output hasil belajar siswa.

b. Teknik pengumpulan data

Peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dengan observasi yaitu Menurut (Khaatimah & Wibawa, 2017) Observasi adalah metode untuk mendapatkan informasi tentang apa yang akan diteliti, wawancara yaitu Menurut (Syamsudin, 2014) wawancara ialah sekumpulan informasi yang digali melalui proses tanya jawab lisan dan tulisan, angket yaitu Menurut Sugiyono (2012) (dalam Pratiwi & Kurniawan, 2013) angket adalah suatu Teknik mengumpulkan data dengan melakukan pemberian berupa pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, dan tes yaitu Menurut (Matondang, 2009) tes adalah susunan sistematis yang dibuat oleh guru diberikan kepada siswa dalam bentuk individu maupun kelompok untuk dikerjakan, dijawab atau direspon oleh siswa dalam bentuk tertulis, lisan, dan perbuatan.

c. Teknik analisis data

1) Analisis validitas

Analisis validitas dilakukan peneliti untuk mengukur validitas komik menggunakan angket yang telah ditetapkan dan dicari persentasinya.

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

V : nilai validasi

f : skor yang diperoleh

n : skor maksimum

kategori validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1

Interval	Kategori
$0 \leq V \leq 20$	Tidak Valid
$20 < V \leq 40$	Kurang Valid
$40 < V \leq 60$	Cukup Valid
$60 < V \leq 80$	Valid
$80 < V \leq 100$	Sangat Valid

Sumber : (Indriyani, 2020)

2) Analisis praktikalitas

Analisis praktikalitas ini dilakukan peneliti untuk mengukur praktikalitas dengan menggunakan angket yang telah didapatkan dan dicari persentasinya.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : nilai pratikum

f : skor yang diperoleh

n : skor maksimum

Analisis praktikalitas diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2

Interval	Kategori
$0 \leq P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Sumber : (Indriyani, 2020)

3) Analisis efektivitas

Menurut (Baharun & Dkk, 2018) ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan indikator yang ditetapkan oleh KD dengan kisaran 0-100%. Ciri yang ideal dalam ketuntasan tiap indikator ialah 75%. Penentuan KKM oleh satuan Pendidikan dengan pertimbangan tingkat kemampuan siswa dan kemampuan pendukungnya dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Satuan Pendidikan sangat diharapkan dapat meningkatkan ciri ketuntasan belajar dengan cara terus menerus agar dapat mencapai ciri ketuntasan yang ideal.

Menurut Mulyasa (2014) (dalam Agustina & Sanjaya, 2016) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai KKM setidaknya 75% dari seluruh siswa yang berada didalam kelas. Dengan demikian, suatu mata pelajaran juga dikatakan efektif jika hasil belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dari KKM mata pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media komik yaitu media yang dikembangkan dalam penelitian ini. Menurut Sudjana dan Rivai (2010) (dalam Saputro & Soeharto, 2015) Media komik merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menarik minat siswa dalam kegiatan proses belajar. Penggunaan komik lebih efektif adanya perpaduan antara metode sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut Waluyanto (dalam Ambaryani & Airlanda, 2017) komik sebagai media pembelajaran ialah alat yang memiliki fungsi menyampaikan informasi pembelajaran. Pembelajaran lebih merujuk terhadap proses komunikasi antara siswa dengan bahan ajar yang telah ada. Penelitian komik memperoleh hasil sebagai berikut:

a. Validitas komik

Menurut (Sugiyono, 2019) validitas ialah data yang terdapat dalam objek yang diteliti dengan antara data yang dibuat oleh peneliti. Data yang valid adalah “tidak ada perbedaan” antara apa yang disampaikan oleh peneliti dengan data yang sebenarnya sedang dipelajari. Menurut Azwar (2000) (dalam Widodo, 2006) validitas ialah antara skor yang tampak dengan skor perolehan sehingga mendekati skor yang asli. Menurut Sudjana (2004) (dalam Matondang, 2009) Validitas mengacu pada kesesuaian instrumen evaluasi dengan konsep yang dievaluasi sehingga benar-benar mengevaluasi apa yang akan dievaluasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan ketepatan penilaian konsep yang dinilai sehingga akan mendekati skor atau nilai yang murni. Validitas pada media komik digunakan untuk mengetahui layak atau tepatnya media komik yang telah dibuat oleh peneliti yang akan dinilai oleh validator. Tahap ini dilakukan uji validasi oleh validator yakni validator isi/materi, validator konstruk dan kegrafikan, dan validator bahasa. Pengujian dilakukan menggunakan lembar instrument validasi berupa angket, berikut hasil validasi oleh ketiga validator :

Tabel 3

Aspek	Persentase	Kategori
Isi/materi	89,28%	Sangat Valid
Konstruk dan Kegrafikan	96,42%	Sangat Valid
Bahasa	78,57%	Valid
Rata-rata	88,09%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang didapat dari validator maka memperoleh aspek materi/isi dengan persentase 89,28% dikategorikan sangat valid, aspek konstruk dan kegrafikan dengan persentase 96,42% dalam kategori sangat valid dan aspek Bahasa dengan persentase 78,57% dalam kategori valid sehingga diperoleh rata-rata 88,09% dikategorikan sangat valid.

b. **Praktikalitas Komik**

Menurut (Hamdunah, 2015) Praktikalitas ialah tingkat terpakainya suatu perangkat pembelajaran, dengan melakukan uji coba apabila telah dinyatakan valid oleh validator. Menurut Arikunto (2010) (dalam (Marlini & Rismawati, 2019) Praktikalitas ialah kemudahan pada instrument evaluasi baik itu dalam segi persiapan, penggunaan, pemerolehan hasil, maupun kemudahan dalam penyimpanannya.

Jadi disimpulkan bahwa praktikalitas merupakan kemudahan pemakaian suatu perangkat pembelajaran dengan uji coba baik itu dari persiapan, penggunaan, pemerolehan hasil, maupun penyimpanannya. Praktikalitas komik adalah suatu kemudahan dalam pemakaian media komik sehingga waktu yang digunakan dalam pembelajaran dengan media komik efisien.

Kepraktisan media komik dinilai oleh dua praktisi yaitu pendidik kelas IV B dan V B serta angket respon siswa kelas IV B sebanyak 19 orang dan V B sebanyak 8 orang. Pengujian dilakukan menggunakan lembar instrument praktikalitas berupa angket respon guru dan siswa. Berikut hasil praktikalitas oleh praktisi :

Tabel 4

Aspek	Persentase	Kategori
Praktisi Pendidik Kelas IV B	88,15%	Sangat Praktis
Praktisi Pendidik Kelas V B	96,05%	Sangat Praktis
Rata-rata	92,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh praktisi di atas, aspek praktisi guru Kelas IV B adalah 88,15% dalam kategori sangat praktis dan aspek praktisi guru Kelas V B adalah 96,05% dalam kategori sangat praktis, sehingga meraih rata-rata 92,1% dalam kategori sangat praktis.

Pada angket respon siswa, 19 siswa berada di Kelas IV B, dengan rata-rata 88,22% dalam kategori sangat praktis, dan 8 siswa di Kelas V B, dengan rata-rata 93,42% dalam kategori sangat praktis.

c. **Efektivitas Komik**

Menurut Masruri (2014) (dalam Mingkid, 2017) efektivitas adalah kualitas kerja, sejauh mana orang telah menciptakan sesuatu seperti yang diinginkan. Menurut Sadarmayanti (2009) (dalam Mayandri,

2017) efektivitas ialah ukuran yang memberikan gambaran antara seberapa baik suatu tujuan telah tercapai. Efektivitas juga meningkatkan keluaran sementara penggunaan yang kurang masukan yang lebih sedikit akan menjadi perhatian utama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan seberapa baik penggunaan suatu hasil produk yang memberikan sebuah gambaran yang memiliki tujuan yang akan dicapai.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Di Kelas VB, percobaan kelompok kecil dilakukan dengan 8 siswa. Penyajian data khasiat dalam uji coba kelompok kecil produk komik untuk membantu menentukan efektivitas komik yang dikembangkan peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen %	Kategori
Peserta didik yang tuntas	8	100%	Sangat Efektif
Peserta didik yang tidak tuntas	0	0%	Tidak Efektif

Dari tabel yang didapat dari hasil belajar siswa tncapai Kriteria Ketuntasan Maksimal 75 yaitu : ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 100% dalam kategori sangat efektif. Sedangkan ketidaktuntasan siswa dengan rata-rata 0% dalam kategori tidak efektif. Sehingga komik pembelajaran IPA dapat diterapkan didalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

2) Uji coba kelompok besar

Percobaan kelompok besar dilakukan di Kelas IV B UPT SDN 15 dengan jumlah siswa 19 orang. Menyajikan data keefektifan dalam uji coba kelompok besar dengan menggunakan media komik membantu untuk memahami keefektifan komik yang dikembangkan oleh peneliti, seperti terlihat pada tabel hasil belajar siswa berikut ini.

Tabel 6

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen %	Kategori
Peserta didik yang tuntas	16 orang	84,21%	Sangat Efektif
Peserta didik yang tidak tuntas	3 orang	15,79%	Tidak efektif

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal 75. Artinya, rata-rata 84,21% masuk dalam kategori “sangat efektif”. Ketidaktuntasan hasil belajar siswa masuk dalam kategori tidak efektif dengan rata-rata 15,79%. Sehingga menggunakan komik untuk pembelajaran IPA dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat diterapkan.

Berdasarkan data yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa penggunaan media komik perlu dilakukan karena pembelajaran dikatakan berhasil jika peserta didik telah tuntas KKM setidaknya 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas. Maka dari itu, suatu pembelajaran dikatakan efektif pula jika hasil belajar peserta didik telah mencapai angka $\geq 75\%$ dari banyaknya peserta didik terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran tersebut (mulyasa (2014) (dalam Agustina & Sanjaya, 2016)).

Sejalan dengan Hidayah & Ulva nampak minat siswa dalam membaca komik yang ada dengan minat yang cukup tinggi, nampak sesekali siswa berbincang dengan teman didekat tempat duduk mereka. Hasil belajar siswa juga meningkat dengan penggunaan media komik yang telah dikembangkan, komentar siswa mengenai komik juga berbeda-beda. Pada umumnya siswa menyukai komik yang dikembangkan, siswa juga mengatakan penggunaan media pembelajaran lebih menyenangkan daripada mendengarkan penjelasan dari guru.

KESIMPULAN

Mengembangkan media pembelajaran komik kelas 4 SD Negeri 15 Sitiung, komik ini akan membantu pendidik dalam memanfaatkannya untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Dapat dibuktikan dari hasil validasi oleh validator dengan rata-rata 88,09% dalam kategori sangat valid, hasil praktikalitas dari guru dengan rata-rata 92,1% dalam kategori sangat praktis, hasil praktikalitas dari siswa kelas IV B dengan rata-rata 88,22% dalam kategori sangat praktis dan siswa kelas V B dengan rata-rata 93,42% dalam kategori sangat praktis, dan hasil efektivitas didapat dari hasil tes belajar siswa kelas V B yang tuntas dengan persentase 100% dari 8 orang siswa dan siswa kelas IV B yang tuntas dengan persentase 84,21% dalam kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T., & Sanjaya, F. (2016). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pokok Bahasan Transformasi Ditinjau Dari Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Toi Di Smk N 2 Depok Tahun Ajaran 2015 / 2016*.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(2).
- Armina, L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas Iii Sd/Mi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Baharun, H., & Dkk. (2018). *Pengembangan Kurikulum : Teori Dan Praktik* (Zamroni (Ed.); Issue April). Pusaka Nurja.
- Hamdunah. (2015). Praktikalitas Pengembangan Modul Konstruktivisme Dan Website Pada Materi Lingkaran Dan Bola. *Jurnal Lemma*, 1i(1).
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran 34. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Indriyani, L. (2020). *Pengembangan Komik Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Berbasis Strategi Kwl Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 180/Vi Masurai Vi*. Universitas Dharmas Indonesia.
- Istiana, I. (2019). *Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas Iv Sd/Mi*. Universitas Islam Negeri Lampung.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2).
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik Ipa Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2).
- Marlini, C., & Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan

8267 *Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar – Emilia, Ratnawati, Muhammad Subhan*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>

Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2).

Matondang, Z. (2009). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa Pss Unimed*, 6(1).

Mayandri, F. (2017). Efektivitas Fungsi Terminal Gerbangsari Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu. *Jom Fisip*, 4(1).

Mingkid, G. J. (2017). Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dlam Peningkatan Pembangunan. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 2(2).

Ningtyas, E., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1).

Pratiwi, W., & Kurniawan, R. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 1(3).

Saputro, H. B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72.

Sari, I., & Hamami, T. (2022). *Pengembangan Metode Flipped Classroom Dalam Pendidikan Agama Islam : Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. 4(4), 5744–5753.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (Sutopo (Ed.); Edisi Kedu). Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya* (P. Latifah (Ed.); Cetakan Pe). Pt Remaja Rosdakarya.

Syamsudin, A. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).

Widodo, P. B. (2006). Reliabilitas Dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(1).