



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2702 - 2712

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Sekolah Dasar

Dwi Rahmatika Rizqi N¹, Erna Zumrotun²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara^{1,2}

E-mail: 191330000410@unisnu.ac.id¹, Erna@unsinu.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan instruktur dan siswa terhadap materi pembelajaran komik ilmiah tentang adaptasi makhluk hidup terhadap lingkungannya di Kelas 6 SDN 1 Suwawal Timur. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif *Research and Development* (R&D) dengan metode ADDIE. Data yang diolah berdasarkan pretest yang sudah dibagikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil dan analisis kajian pada bab sebelumnya, terlihat bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran komik karena mengandung warna-warna cerah, gambar yang menawan, dan narasi yang memikat sehingga membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi atau keinginan siswa untuk belajar.

Kata kunci; Komik, Media Pembelajaran, Peserta Didik.

Abstract

The purpose of this study was to analyze the needs of instructors and students for scientific comic learning materials about the adaptation of living things to their environment in Grade 6 SDN 1 Suwawal Timur. The method used is quantitative Research and Development (R&D) with the ADDIE method. The data is processed based on the pretest that has been shared by the researcher. Based on the results and analysis of the studies in the previous chapter, it appears that students prefer comic learning media because it contains bright colors, captivating images, and engaging narratives that arouse their interest in the subject matter. Therefore, interesting learning materials can increase students' motivation or desire to learn.

Keywords: Comics, Learning Media, Students.

Copyright (c) 2023 Dwi Rahmatika Rizqi N, Erna Zumrotun

 Corresponding author :

Email : 191330000410@unisnu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6031>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 4 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Teknologi menjadi suatu hal yang dapat mengubah segalanya. Teknologi masuk kedalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari. Dampaknya, seluruh bidang terimbas pada kemajuan teknologi yang pesat. Begitu pula dengan bidang pendidikan. Bidang pendidikan menjadi salah satu bidang yang mendapat efek samping baik maupun buruk dari adanya kemajuan teknologi tersebut. Teknologi yang semakin maju akan membawa perubahan pada gaya pembelajaran. Tentunya, perubahan gaya pembelajaran akan membawa menjadi lebih baik lagi dan berkualitas. Gaya pembelajaran berkualitas dapat dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Seorang pendidik harus penuh dengan inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik (Huda, 2021)

Menurut Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2011) kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka (Mokodompit, Muliadi, 2023). Namun, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran digunakan sebagai perantara yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang interaktif dan monoton. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya metode pengajaran yang dilakukan masih kurang menarik dan kurang variatif serta minat siswa yang masih sangat rendah. Gaya pembelajaran yang bervariasi tentunya akan meningkatkan minat siswa dalam belajar (Nurrita, 2018).

Menurut Adam dan Syastra dalam Tafonao (2018), media pembelajaran memiliki definisi sebagai unsur fisik dan teknis dari proses pembelajaran yang membantu pendidik menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik dan memfasilitasi capaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Faktor terpenting dalam proses pembelajaran adalah metode pengajaran dan media pembelajarannya. Memilih metode pengajaran tertentu akan berdampak pada jenis pemilihan media pembelajaran yang sesuai, tetapi faktor-faktor seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, reaksi yang diharapkan peserta didik setelah belajar, dan konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik harus dipertimbangkan ketika memilih media. Meskipun demikian, fungsi utama dari media pembelajaran salah satunya ialah menjadi alat pengajaran yang turut memberikan dampak lingkungan belajar yang telah dikondisikan dan dibuat oleh pendidik (Sapriyah, 2019).

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dikeluhkan oleh siswa karena cakupan materi yang luas, rumit, dan dianggap sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pembahasan yang harus dipelajari dan sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa IPA itu seperti banyak menulis di buku dan banyak menghafal. Untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pelajaran IPA khususnya biologi di kelas, diperlukan ide kreatif pendidik dalam melakukan pembelajaran. Kurangnya keragaman dalam media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Mardiyah, 2017).

Ada tiga alasan mendasar mengapa media perlu digunakan dalam pembelajaran. Pertama, peserta didik di tingkat sekolah dasar umumnya masih berpikir nyata, sehingga materi pelajaran yang sifatnya abstrak masih perlu untuk divisualisasikan menjadi lebih nyata. Kedua, penggunaan media dapat meningkatkan ketertarikan atau minat dalam kegiatan pembelajaran dan lebih memotivasi peserta didik, dan dapat mempengaruhi hasil pemikiran yang sistematis. Ketiga, pembelajaran berbasis media dapat memberikan pengalaman berkesan bagi peserta didik. Hal ini karena penggunaan media memungkinkan peserta didik untuk merasakan secara langsung apa yang terjadi di sekitar mereka (Mangdalena et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran perlu adanya penyesuaian dengan perkembangan kognitif peserta didik dan karakteristik peserta didik. Perkembangan kognitif yaitu tergantung pada bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan, dengan kata lain, pendekatan konstruktivis anak. Anak-anak akan secara aktif membangun dan menciptakan skema (kerangka kognitif yang mengatur dan menafsirkan informasi) yang berusaha untuk memahami dunia

sekitarnya. Ketika anak menjalani hidupnya, ia akan menggabungkan pengalaman yang ditemuinya ke dalam skema yang ada. Namun, terkadang informasi dan pengalaman baru tidak 'sesuai dengan rapi' atau melanggar skema, sehingga anak-anak harus mengubah cara berpikir mereka untuk mengakomodasi pengetahuan baru atau untuk memahami lingkungan mereka (Miftah & Nur Rokhman, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2021), Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dilakukan menggunakan media video pembelajaran. Pengembangan media video dilakukan dengan model *ADDIE*, dimana tahapannya terdiri atas *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Dari hasil penelitiannya disimpulkan media video pembelajaran IPA yang dikembangkan memiliki kondisi yang sangat baik untuk dapat digunakan dan layak dalam proses pembelajaran, sebab dapat lebih mudah membantu peserta didik dalam memahami materi. Media gambar dalam pelajaran IPA dengan media gambar, peserta didik berdiskusi dan berkolaborasi untuk merangsang keingintahuan peserta didik (Panjaitan, 2017).

Selain media video dan gambar, media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan adalah komik. Komik diartikan sebagai kartun berisi berbagai karakter yang memerankan suatu cerita dengan urutan yang ditentukan. Pemilihan media komik sebagai media pembelajaran, disebabkan beberapa karakteristik komik yang memberikan ketertarikan peserta didik untuk melihatnya dan menjadikan peserta didik memahami pelajaran dengan lebih mudah (Azizi, 2018). Efektivitas komik sebagai media pembelajaran yang telah diteliti oleh (Subroto et al., 2020). Hasil penelitiannya menunjukkan keefektifan media komik. Hal ini didukung dengan desain komik yang memiliki berbagai warna dan gambar, dan materi menjadi lebih mudah karena disajikan dengan bentuk percakapan biasa. Penelitian yang dilakukan oleh Habiddin (2022), melakukan pengembangan media komik menjadi berbasis digital dalam pembelajaran sosial yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran online. Media Komik Digital menyediakan platform pengetahuan ilmiah interaktif yang disempurnakan dengan teknologi *Augmented Reality*. Media tersebut diuji cobakan pada 20 peserta didik di tengah munculnya pandemi Covid-19 dan menunjukkan hasil yang baik. Artinya, media komik bermanfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran online.

Penerapan media komik khususnya dalam pembelajaran IPA, diantaranya dikaji oleh Phoon (2020) menggunakan pendekatan tindakan kelas untuk mengkaji peran komik sebagai media dalam pembelajaran IPA sekolah dasar, khususnya dalam materi sistem tumbuhan. Buku komik yang dikembangkannya menampilkan peri daun bernama 'Nym' dalam memberikan informasi pada peserta didik tentang tanaman. Pre-test diberikan sebelum kelas untuk meninjau pengetahuan peserta didik tentang topik, dan post-test diberikan setelah penerapan media komik. Hasil skor yang dianalisis antara *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan pengetahuan peserta didik tentang sistem tumbuhan meningkat secara signifikan. Peserta didik tampak tertarik dan antusias dalam penggunaan komik sebagai sumber materi pelajarannya. Penelitian lainnya dilakukan oleh Wicaksono (2020) yang menerapkan komik pada materi rangka dalam pelajaran IPA. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan R&D dengan model *Plomp*, yang dimodifikasi dengan mengeliminasi tahap implementasi. Hasilnya, desain media pembelajaran untuk media komik kontekstual, dan produk prototipe media pembelajaran komik yang disebut "KOMSA". Selain itu, media komik yang diterapkan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penelitian yang dilakukan oleh Huda (2021) mengembangkan komik dalam pelajaran IPA bagi peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik lebih suka kartun dan kartun. Karakter-karakter tersebut terlihat menarik, sehingga meningkatkan minat baca anak. Bahan ajar IPA dengan media pembelajaran komik efektif sebagai media yang lebih praktis dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian pada penelitian-penelitian di atas, peneliti dalam penelitian ini juga bermaksud mengembangkan media pembelajaran pada pelajaran IPA di SDN 1 Suwawal Timur Kecamatan Pakis Aji Kabupaten Jepara. Didasarkan pada hasil pengamatan lapangan maupun wawancara yang dilakukan di sekolah tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa pendidik tidak menggunakan fasilitas sekolah untuk

mengembangkan media pembelajaran karena pendidik hanya mengacu pada satu materi yaitu LKS. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 5, didapatkan hasil pendidik kurang memaksimalkan penggunaan fasilitas dalam pengembangan media pembelajaran karena pendidik hanya terpaku pada satu materi di LKS. Banyak peserta didik yang belajar IPA dengan LKS masih kurang memahami yang diajarkan. Hal ini disebabkan banyaknya teks dan gambar yang tidak begitu jelas, yang membuat peserta didik kurang tertarik untuk mempelajarinya. Adapun hasil pengamatan pada peserta didik kelas 5 di SDN 1 Suwawal Timur Kecamatan Pakis Aji Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan gambar, dan juga lebih menyukai buku teks yang tidak banyak tulisan. Dari pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya belajar peserta didik lebih bersifat visual. Berdasarkan permasalahan di SDN 1 Suwawal Timur, peneliti bermaksud mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran IPA kelas V, khususnya materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya. Maka dari itu, peneliti mengambil judul penelitian

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA pada Materi Penyesuaian Makhhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas 5 Sekolah Dasar”.

KAJIAN PUSTAKA

National Education Association mendefinisikan media dalam *setting* pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan beserta alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kata “media” berasal dari kata latin “*medius*” dan secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar (Nurrita, 2018). Media sebagai sarana untuk memberikan atau menyampaikan pesan. Sebuah media disebut media pendidikan jika proses penyampaian pesan dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media sangat penting dalam pengajaran. Tanpa penggunaan media, kegiatan pembelajaran tidak dapat terkoordinasi. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang berisi pesan-pesan informasi atau instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Media dapat digolongkan menjadi media grafis, fotografis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran. Media grafis termasuk dalam media visual. Media grafis dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah komik. Media komik merujuk pada pendapat Shaddey yang dikutip dalam Riwanto (2018) merupakan serangkaian gambar, dimana bentuknya masing-masing dalam kotak yang mewakili serangkaian cerita. Gambar dalam komik disertai dengan gelembung ucapan dan dapat disertai dengan narasi sebagai penjelasan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang isinya bukan hanya sekedar menguasai kumpulan, karena IPA adalah ilmu yang mencoba untuk sampai ke dasar alam secara sistematis. Pelajaran IPA sangat penting untuk meningkatkan daya nalar dan kecerdasan peserta didik. Penalaran yang tinggi merupakan indikator peningkatan kualitas talenta. Dengan mempelajari sains, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pemikiran logis dan meningkatkan kemampuannya. Selain meningkatnya penguasaan isi pengajaran oleh pendidik, beberapa penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam menangani masalah ilmiah pada pelajaran IPA, serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik di sekolah dasar relatif lemah. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang aktif mendengarkan presentasi pendidik, kurang aktif dalam bertanya, dan hanya mau menjawab pertanyaan ketika pendidik memaksa untuk menjawabnya (Mainam, 2018).

Dengan demikian, salah satu faktor yang dapat mendukung dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar IPA adalah dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Seperti yang telah diuraikan

sebelumnya pada bagian latar belakang penelitian, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menunjang pelajaran IPA, dan dapat ditinjau hasil yang menunjukkan adanya peningkatan minat serta prestasi peserta didik.

METODE

Research and Development (R&D) penelitian dan pengembangan akan menjadi model penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini (Sugiyono, 2019). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi produk dengan uji kelayakan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Produk yang akan dikembangkan adalah bahan ajar berbasis buku komik. Pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi produk pendidikan, metodologi penelitian ini digunakan. Dengan validasi uji kelayakan ahli materi dan ahli media, pendekatan ini berupaya mengembangkan inovasi produk. Sebuah sumber pengajaran berdasarkan buku komik akan dibuat. Teknik pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan populasi sebanyak 13 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Objek Penelitian

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Manfaat lain dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa, banyak terdapat di toko-toko bacaan, serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa mudah mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Komik yang digunakan peneliti sebagai berikut:



Halaman Cover



Halaman 1



Halaman 2



Halaman 3



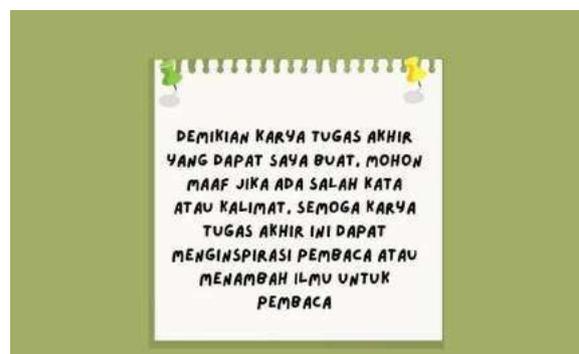
Halaman 4



Halaman 5



Halaman 6



Halaman 7

Gambar yang ditampilkan sangat ringan untuk dibaca dibantu dengan warna-warna terang yang dapat meningkatkan minat baca siswa Kelas 6 SDN 1 Suwawal Timur. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik adalah sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan dan merangsang pikiran siswa melalui gambar yang berbentuk cerita serta bersifat sederhana, jelas dan mudah dipahami.

Uji Validitas

Pemeriksaan validitas dan reliabilitas merupakan bagian dari uji kualitas data. Pada penelitian ini, temuan uji validitas menghasilkan nilai R tabel sebesar 0,1654 yang menunjukkan bahwa semua indikator penelitian dapat dikatakan reliabel.

Tabel 1. Pre-test E-Service Loyalty

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-MeyerOlkin Measure of Sampling Adequacy.	.433	
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. ChiSquare	259.026
	Df	190
	Sig.	.001

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pre-test Kebutuhan Peserta Didik

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-MeyerOlkin Measure of Sampling Adequacy.	.542	
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. ChiSquare	196.053
	Df	120
	Sig.	.000

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS

Uji Reliabilitas

Semua indikator dalam uji reliabilitas penelitian ini dianggap reliabel karena nilai Cronbach's Alpha-nya adalah 0,921 atau lebih tinggi, yang lebih besar dari ambang batas yang dipersyaratkan yaitu 0,7.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Pre-test Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.748	20

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS

Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji linieritas, dan uji multikolinearitas adalah beberapa uji asumsi tradisional yang dilakukan. Grafik P-Plot yang digunakan dalam uji normalitas penelitian ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas ketika titik-titik pada grafik *Normal Probability Plot* tersebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Uji Glejser digunakan untuk menentukan heteroskedastisitas, sedangkan uji statistik F digunakan untuk menentukan linearitas. Data sampel tampak bersifat homoskedastisitas dan tidak menunjukkan tanda-tanda heteroskedastisitas, menurut hasil pengujian, dan semua variabel independen menunjukkan hubungan linier dengan variabel dependen. Untuk melakukan uji multikolinearitas, dilakukan pengujian nilai tolerance dan nilai Variance Inflation Factor (VIF). Hasil uji multikolinearitas menunjukkan tidak adanya multikolinearitas karena nilai tolerance masing-masing indikator lebih dari 0,10.

Uji Hipotesis

Uji T, uji F, dan uji koefisien determinasi digunakan untuk menguji hipotesis. Untuk menarik kesimpulan dari penelitian, T-test digunakan untuk menentukan apakah faktor independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan hasil uji T.

Tabel 4. Hasil Uji T

Coefficients a	Unstandar dized Coefficient s	Standardiz ed Coefficient s	t	Sig.		
	B	Std. Error	Beta			
Model 1	(Constant)	44.692	5.104	8.757	.000	
	Total_X	.221	.070	.303	3.147	.002
a. Dependent Variable: Total_Y						

Berdasarkan hasil analisis pada tabel sebelumnya, diketahui nilai thitung > ttabel atau (3,147 > 1,66055), dan nilai Sig sebesar 0,002 0,05 menegaskan hal tersebut. Ditentukan bahwa fakta bahwa H0 ditolak

dan H1 disahkan, masing-masing memiliki pengaruh yang menguntungkan dan signifikan terhadap variabel Loyalitas Pelanggan (Y).

Efektivitas

Koefisien determinasi juga diteliti dalam penelitian ini, dan hasilnya menunjukkan bahwa variabelvariabel tersebut berhubungan, dengan nilai R Square sebesar 0,092.

Tabel 5. Hasil Koefisien Determinansi

Model Summary b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.303 ^a	.092	.083	4.208	1.655
a. Predictors: (Constant), Total_X					
b. Dependent Variable: Total_Y					

Tahapan Eddie

Pendekatan pengembangan ADDIE dipilih oleh peneliti karena memberikan manfaat dalam hal tahapan pengerjaannya yang sistematis. Untuk membuat produk akhir menjadi produk yang valid, setiap tahapan dinilai dan diubah berdasarkan tahapan yang telah diselesaikan. Selain itu, meskipun paradigma ADDIE bersifat langsung, penerapannya membutuhkan metode. Model ADDIE adalah kerangka kerja desain pembelajaran yang menawarkan metode terstruktur untuk membuat materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tatap muka dan online. Pada 1990-an, Raiser dan Mollenda menciptakan model ADDIE. Perannya sebagai cetak biru untuk menciptakan infrastruktur program pembelajaran yang lebih efisien, dinamis, dan mendukung peningkatan keberhasilan proses pembelajaran merupakan salah satu perannya. Model desain pembelajaran ADDIE merupakan paradigma desain pembelajaran yang menerapkan 5 tahapan atau prosedur secara langsung. Konsep desain pembelajaran ADDIE memuat lima fase atau proses dalam pembelajaran, sesuai dengan namanya. Menurut singkatannya, model ini mengusulkan lima langkah, yaitu: 1). Menganalisis adalah proses memeriksa persyaratan pembelajaran untuk mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat serta bakat siswa. 2. Desain melibatkan pemilihan kemampuan, teknik, rencana pelajaran, dan tujuan pembelajaran tertentu. 3. Pengembangan adalah proses pembuatan program pembelajaran dan bahan ajar. 4. Implementasi adalah proses pelaksanaan program pembelajaran dengan melakukan rancangan atau spesifikasi program pembelajaran. 5. Evaluasi meliputi penilaian prakarsa pendidikan dan hasil pembelajaran. Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa model ADDIE adalah rangkaian langsung untuk membangun pembelajaran, di mana prosesnya dapat digunakan di berbagai lingkungan karena strukturnya yang sama. Hal ini terlihat dari langkah-langkah yang akan diambil, yang akan

selalu berhubungan dengan langkah-langkah sebelumnya dan yang telah mengalami modifikasi atau pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis kajian pada bab sebelumnya, terlihat bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran komik karena mengandung warna-warna cerah, gambar yang menawan, dan narasi yang memikat sehingga membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi atau keinginan siswa untuk belajar.

Rekomendasi yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya adalah perlunya memperbanyak sampel dan populasi dalam penelitian, lebih selektif dalam memilih calon responden, dan memperbanyak variabel lain yang digunakan dalam penelitian. Hal ini didasarkan pada hasil diskusi dan kesimpulan yang telah ditarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus atas kontribusi berharga dalam penyusunan jurnal "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK IPA PADA MATERI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN DI KELAS 6 SEKOLAH DASAR." Karya yang telah dihasilkan sangat memberikan wawasan yang berharga dan inspirasi bagi pengembangan pendidikan di tingkat dasar. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi dunia pendidikan. Terima kasih atas dedikasi dan kerja keras yang telah diberikan. Semoga kolaborasi ilmiah yang baik ini terus berlanjut ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi
- Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-07>
- Habiddin, H., Ashar M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media For Teaching Secondary School Science. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 159–166. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i03.28967>
- Handayani, E., N. L. P. A., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Video Pembelajaran Pada Muatan Ipa Topik Perubahan Energi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 420–426.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (Cet 1). Tahta Media Group.
- Huda, T. A. (2021). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Sd Kelas Iv. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 339–348.
- Mainam. (2018). Penerapan Metode Stad Guna Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iii Sdn 002 Sekip Hulu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1217–1281.
- Mangdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.

- 2712 *Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Sekolah Dasar – Dwi Rahmatika Rizqi N,Erna Zumrotun*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6031>
- Mardiyah, S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share Pada Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5(1), 25–36.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis
- Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mokodompit., & Muliadi. (2023). *Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter*. Pt Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas Iia Sdn 78 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 252–266.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i1.4105>
- Phoon, H.-Y., Roslan, R., Shahrill, M., & Said, H. M. (2020). The Role Of Comics In Elementary School Science Education. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 10(2), 67–76.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.6257>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14–18.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 470–477.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyana. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135–141.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–104. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Engembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>