

Media Komik Strip pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas V Sekolah Dasar

Dinda Dwi Febriyanti^{1*}, Desak Putu Parmiti², I Komang Sudarma³ 

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: dinda.dwi.febriyanti@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun media komik strip pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V, dan mendeskripsikan hasil validitas pengembangan media komik strip. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE, (*analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu: pencatatan dokumen, dan kuesioner. Subjek penelitian ini sebanyak 9 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa, uji ahli isi, uji ahli media, uji ahli desain, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian: (1) rancang bangun komik strip dibuat dalam bentuk media cetak dan sesuai dengan tahapan ADDIE. (2) hasil validitas media komik strip berdasarkan uji ahli media pembelajaran yaitu 91,1%, dengan katagori baik. Ahli desain pembelajaran yaitu 90,00%, dengan katagori baik. Dan hasil dari ahli isi pembelajaran mendapatkan nilai 0,92 dengan kategori sangat valid. Persentase uji ahli perorangan mendapat persentasi yaitu 94,00%, dengan katagori baik. dan uji coba kelompok kecil mendapat presentasi 90% dengan katagori baik. dengan demikian media komik strip ini berada pada kualifikasi sangat baik. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik strip dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Komik Strip, ADDIE, Pengembangan

Abstract

This study aims to describe the design of comic strip media in science subjects for fifth grade elementary school students, and to describe the results of the validity of the development of comic strip media. This type of research is development research and uses the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The methods used in data collection are: document recording, and questionnaires. The subjects of this study were 9 people. The data collection techniques used were content expert testing, media expert testing, design expert testing, individual testing, and small group testing. The results of the study: (1) the design of the comic strip was made in the form of print media and in accordance with the ADDIE stages. (2) the results of the validity of the comic strip media based on the learning media expert test, namely 91.1%, in the good category. Learning design expert is 90.00%, with good category. And the results of the learning content experts get a value of 0.92 with a very valid category. The percentage of individual expert test got a percentage that is 94.00%, with good category. and the small group trial got a presentation of 90% in the good category. Thus, this comic strip media is in very good qualification. The results of this study indicate that comic strip media can improve student learning outcomes.

Keywords: Comic Strip, ADDIE, Development

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan yang abstrak atau materi-materi yang susah dipahami oleh siswa pada materi yang dibahas agar menjadi lebih konkret atau nyata sehingga siswa mampu untuk memahami materi dengan jelas. Hal ini didasarkan pada pengertian media pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang perhatian minat dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

History:

Received : December 17, 2020

Revised : December 29, 2020

Accepted : January 10, 2021

Published : January 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



(Enggayanti, 2013; Sidiq & Najuah, 2020). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran, dikatakan bahwa guru hanya menggunakan media yang ada di internet dan tidak terlalu sering menggunakan media pada saat proses pembelajar. Guru memerlukan tambahan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran bisa membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan giat, dalam pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang perhatian minat dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Lawut et al., 2019). Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan yang abstrak atau materi-materi yang susah dipahami oleh siswa pada materi yang dibahas agar menjadi lebih konkret atau nyata sehingga siswa mampu untuk memahami materi dengan jelas, membantu proses pembelajaran, media pembelajaran juga dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa, karena jika media pembelajaran tersebut dapat menarik siswa untuk belajar maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Angga et al., 2020). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengatakan media yang bervariasi pada saat pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga membuat siswa tertarik dan tidak cepat bosan ketika proses pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran berisi pengetahuan, ide-ide, pengalaman, dll, yang berkaitan dengan materi yang akan di ajarkan oleh guru didalam kelas. Media pembelajaran merupakan aspek pendukung yang penting bagi berlangsungnya proses belajar pembelajaran (Kelana et al., 2020).

Guru memerlukan media untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran, karena dengan adanya media dapat menarik perhatian siswa dan dapat menyenangkan siswa sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi siswa untuk semangat belajar (Dwiningsih et al., 2018). Peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, siswa cenderung menyukai buku bergambar penuh dengan warna dalam bentuk realistik atau kartun (Rusmono & Alghazali, 2019). Pendapat tersebut juga diperkuat oleh pernyataan yang mengemukakan bahwa siswa sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap gambar visual dan juga cerita (Iskandar, 2019). Jadi dapat disimpulkan bahwa komik cocok untuk karakter anak Sekolah Dasar, dan dari hasil penyebaran angket juga siswa banyak yang memilih media komik untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2020, dengan narasumber yang selaku guru kelas 5 SD 4 kampung Baru, didapat bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menjadi pusat sumber belajar, dan guru tidak selalu menggunakan media saat proses pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran siswa hanya bergantung pada guru saja. Jadi dari permasalahan tersebut salah satu solusi yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran komik strip dan narasumber yang selaku wali kelas juga menyetujui bahwa media komik yang akan dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran IPA. Jadi dari hasil angket analisis kebutuhan siswa, didapat 70,00% siswa lebih banyak memilih media komik dari pada media yang lainnya seperti, buku paket, majalah, dan LKS, karena menurut siswa komik sangat menarik dan cerita bergambar. Jadi berdasarkan hasil penyebaran angket peneliti akan membuat sebuah media untuk menunjang proses pembelajaran bagi siswa, dan yang kan diterapkan oleh guru saat proses pembelajaran. Sehingga media ini nantinya akan membantu guru pada saat pembelajaran. Media pembelajaran komik di golongan sebagai media dengan bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak, selain itu juga memerlukan proses editing sebelum dicetak. Komik pembelajaran juga menggunakan gambar-gambar yang menarik dan berwarna dengan sedikit teks.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang ada sebelumnya, yaitu hasil penelitian yang mengatakan bahwa media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar (Rifky, 2017; Rohmanurmeta & Dewi, 2019; Utomo, 2018). Media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar (Lestari & Projosantoso, 2016). Adapun kelebihan komik yaitu mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Angga et al., 2020). Komik strip adalah gambar atau rangkaian gambar yang dapat membentuk sebuah cerita. Gambar yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang dilakukan dikelas. Gambar dibuat dengan menggunakan animasi, warna dan pemilihan kata yang menarik agar dapat mudah dipahami oleh siswa. Dengan penggunaan media komik strip diharapkan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan dikelas.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Iskandar, 2019). Komik termasuk dalam media pembelajaran yang edukatif, dan mempunyai sifat sederhana namun mudah dan jelas untuk dipahami (Angga et al., 2020). Didalam komik terdapat kartun yang memerankan cerita yang dihubungkan dengan gambar. Komik strip sebagai sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. komik strip terdiri dari beberapa kolom, komik yang di katakan sebagai media pembelajaran apabila isi cerita komiknya mengandung unsur-unsur pembelajaran didalam ceritanya. Komik strip merupakan potongan gambar-gambar yang digabungkan sehingga membentuk cerita.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Pada tahap pertama analisis dilakukan analisis kompetensi peserta didik, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi kesekolah, wawancara dengan walikelas, dan kuesioner analisis keutuhan yang diisi oleh siswa. Tahap kedua desain yang pertama menyusun RPP, yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, kemudian yang kedua membuat *storyboard* yang akan menjadi patokan dalam pengembangan media komik strip, dan membuat kisi-kisi instrumen. Tahap ketiga pengembangan media pengembangan komik strip, pada tahap ini dilakukan komponen yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan disusun, sehingga menjadi produk yang nyata. Pembuatan produk media pembelajaran komik strip ini menggunakan aplikasi *CorelDraw*, dan *adobe photoshop*. Selanjutnya pada tahap implementasi dilakukan uji coba ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil, tahap ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran komik strip layak atau tidak untuk diterapkan kepada siswa. Tahap yang terakhir evaluasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup validasi ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil

Penelitian dilaksanakan dengan jumlah siswa pada saat uji perorangan sebanyak 3 orang, dan uji kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu: observasi, pencatatan dokumen, dan kuesioner. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis yang digunakan analisis kualitatif. Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang

kongkret tentang keberhasilan media pembelajaran komik strip yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki media pembelajaran komik strip. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Penilaian hasil dari uji ahli isi dihitung dengan Rumus *Gregory*. Pencapaian kriteria validasi uji ahli dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas	Kriteria
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi	Sangat Valid
0,71 – 0,90	Tinggi	Valid
0,41 – 0,70	Cukup	Cukup Valid
0,21 – 0,40	Rendah	Kurang Valid
0,01 – 0,20	Sangat Rendah	Sangat Kurang Valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini membahas dua hal pokok yaitu: (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media komik strip, dan (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan media komik strip. Rancang bangun media komik strip telah dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE. Pada tahap pertama analisis dilakukan analisis kompetensi peserta didik, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Dari hasil analisis kompetensi peserta didik didapat gambaran umum dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru, siswa yang berada di kelas V ini semua bisa membaca dengan baik dan lancar. Tetapi ada juga beberapa siswa yang kurang suka membaca, apalagi membaca materi pelajaran yang dirasa kurang menarik untuk di baca. Jadi dengan adanya media komik ini bisa membantu siswa untuk lebih senang dalam membaca materi pelajaran, kemudian pada analisis karakteristik siswa didapat gambaran umum ditemukan bahwa siswa lebih senang jika proses pembelajaran menggunakan media, dan siswa memilih media komik strip dibandingkan media buku paket, LKS dan majalah. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa cenderung cepat bosan untuk membaca karena dalam buku paket dan lks yang dimiliki siswa terlalu banyak teks dan penggunaan gambar yang kurang. Kalaupun dalam buku sudah terdapat gambar, gambar tersebut berwarna hitam putih sehingga minta siswa untuk belajar kurang, dan pada analisis materi ini meliputi KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar, dan Indikator serta tujuan pada mata pelajaran IPA. Kemudian dilakukan

menganalisis materi yang terdapat pada buku siswa dan buku guru sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran komik strip.

Tahap kedua desain, pada tahap ini pertama menyusun RPP, yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran komik strip. Materi yang dikembangkan tentang siklus air, siklus tanah, dan pengaruh kualitas air bagi kehidupan, yang terdapat pada tema 8, sub tema 1,2,3, materi tersebut disampaikan pada semester genap. Kemudian yang kedua membuat *Storyboard*, *Storyboard* ini akan menjadi patokan dalam mengembangkan media komik strip, penyusunan *Storyboard* ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memberikan variasi media belajar bagi siswa. Dalam cerita ini terdapat 3 sub tema yang dimana setiap sub tema berbeda cerita, dari ke 3 sub tema tersebut di gabung menjadi 1 komik namun tetap sub berbeda cerita dan alurnya. Tetapi materi yang sudah dipilih digabungkan sehingga menjadi cerita yang menarik

Tahap ketiga pengembangan, pada tahap ini dilakukan produksi media komik strip, dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat. Kemudian membuat karakter tokoh-tokoh dan memuat gambar-gambar pendukung yang menarik, serta pemilihan warna yang menarik dapat membuat siswa tertarik untuk membaca. Pada bagian cover judul dan desain pesan dibuat semenarik mungkin, dan pada bagian isi cerita materi disajikan dengan gambar-gambar pendukung yang menarik minat siswa untuk membaca komik strip ini. Penggunaan warna yang menarik, kalimat yang singkat dan mudah dipahami, dan gambar juga menentukan tertarik atau tidaknya siswa untuk membaca. Kesesuaian penggunaan warna dimana teori warna yang baik untuk perpaduan dari *background* dengan teks harus kontras, jika warna *background* gelap maka warna teks terang begitupun sebaliknya.

Tahap keempat implementasi, pada tahap ini dilakukan uji validasi media kepada: 1) uji validasi isi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, 2) uji validasi desain media yang dilakukan ahli desain pembelajaran, 3) uji validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, 4) uji coba perorangan, dan 5) uji coba kelompok kecil. Tahap kelima evaluasi, setiap melalui tahapan pasti ada evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup validasi ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran komik strip ini memaparkan hasil dari uji ahli ada uji coba produk. Ahli yang mengevaluasi media adalah ahli isi, ahli media, dan ahli desain. Adapun hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran komik strip menurut, uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	92,00%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90,00%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	91,10% %	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	94,00%	Sangat Baik
5.	Uji coba Kelompok Kecil	90,00%	Sangat Baik

Berdasarkan Hasil penelitian oleh uji ahli isi pembelajara memperoleh persentase 0,92 dengan kualifikasi sangat tinggi. Uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai 90,00% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan uji ahli media pembelajaran memperoleh nilai 91,1% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi dapat disimpulkan dari penilaian media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran komik strip layak digunakan dalam

pembelajaran. Setelah dilakukan *review* oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk, yang memperoleh nilai, uji coba perorangan mendapat nilai 94% dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 90% dengan kualifikasi sangat baik. Adapun hasil pengembangan produk media pembelajaran komik strip dapat dilihat pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Cover dan Petunjuk Belajar



Gambar 2. Bagian isi komik



Gambar 3. Soal evaluasi

Pembahasan

Produk pengembangan media komik strip ini dikemas dalam media cetak, pengembangan media komik dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tahapan model ADDIE yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Setelah melakukan pengembangan produk, kemudian dilanjutkan tahap uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli isi media pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selain itu juga dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil *review* uji ahli isi pembelajaran media komik strip dari ahli isi pembelajaran, berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 0,92% dengan menggunakan rumus *gregory*. Kriteria sangat tinggi ini diperoleh dari instrumen yang terdapat pada aspek-aspek uji ahli isi pembelajaran diantara: 1) aspek materi sudah sesuai dikarenakan terdapat KI dan KD yang dijabarkan dalam materi. 2) aspek bahasa dan penulisan teks sudah sesuai dengan tingkat anak SD kelas 5 dan kaidah penulisan Bahasa Indonesia. 3) aspek penyajian sudah sesuai berdasarkan materi yang disampaikan mempermudah pembelajaran dan isi materi mengkaitkan dengan konsep kehidupan nyata. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi lebih efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Jadi komik strip dapat dikatakan sangat efektif dalam proses pembelajaran. Atas dasar penilaian dari ahli isi mata pelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik strip yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa dalam membantu pemahaman siswa dalam saat proses pembelajaran. Jadi komik strip dapat dikatakan sangat efektif dalam proses pembelajaran. Atas dasar penilaian dari ahli isi mata pelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik strip yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa dalam membantu pemahaman siswa dalam saat proses pembelajaran.

Hasil *review* ahli desain pembelajaran, media komik strip dari ahli desain pembelajaran, berada pada kriteria sangat baik dengan persentase 90,00%. Kriteria sangat baik ini diperoleh dari instrumen yang terdapat pada komponen-komponen pada aspek-aspek uji ahli desain pembelajaran diantara: 1) aspek tampilan dan teks dikatakan sangat baik berdasarkan pemilihan gambar yang mendukung materi pembelajaran. 2) aspek gambar dan tata letak dikatakan baik berdasarkan ilustrasi gambar dan tata letak teks menarik dalam mata pelajaran. 3) aspek pembelajaran dikatakan sangat baik berdasarkan media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti, karena terdiri dari gambar-gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga mudah di pahami. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media komik strip yang telah dinilai oleh ahli desain pembelajaran, dapat dikatakan bahwa media komik strip yang dikembangkan cukup menarik dan dapat digunakan siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil *review* media komik strip dari ahli media pembelajaran, berada pada kriteria sangat baik dengan persentase 91,00%. Kriteria sangat baik ini diperoleh dari instrumen yang terdapat pada aspek-aspek uji ahli media pembelajaran diantara: 1) aspek teks dikatakan sangat baik berdasarkan keterkaitan KI, KD, dan indikator pada materi pembelajaran. 2) aspek tampilan sangat baik berdasarkan tata letak gambar sesuai dengan ke efektifan penyimpanan desain pesan. 3) aspek pengemasan sangat berdasarkan kemenarikan cover dan ketepatan sampul dengan isi media. Berdasarkan hasil tersebut bahwa media pembelajaran komik strip layak untuk digunakan, dan dapat di implementasikan dalam pembelajaran di tinjau dari aspek segi media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengatakan penggunaan media komik ini memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan tingkat kreatifitas pada siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang

dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatsai gaya belajar, minat, inellegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh, dan hambatan. Tingkat validitas media komik strip dengan dilakuakn uji hali perorangan dan uji kelompok kecil, memperoleh persentase Dari hasil uji coba perorangan mendapat persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 90,00%, dengan kualifikasi sangat baik. Jadi media pembelajaran komik strip ini membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian oleh uji ahli isi pembelajaran memperoleh persentase 0,92 dengan kualifikasi sangat tinggi. Uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai 90,00% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan uji ahli media pembelajaran memperoleh nilai 91,1% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi dapat disimpulkan dari penilaian media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran komik strip layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan review oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk, yang memperoleh nilai, uji coba perorangan mendapat nilai 94% dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 90% dengan kualifikasi sangat baik.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Dwiningsih, K., Sukarmin, Muchlis, & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran di Era Global. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 156–176. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p156--176>.
- Enggayanti, D. L. (2013). *Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terintegrasi Pendidikan Karakter pada Materi Kalor untuk Siswa Kelas VII SMP RSBI*. Universitas Negeri Semarang.
- Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237–246.
- Kelana, J. B., Muftianti, A., & Samsudin, A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan motivasi belajar mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 7(1), 48–54. <https://doi.org/10.22460/p2m.v7i1p48-54.1531>.
- Lawut, S. Y., Kurniawati, M., & Pratiwi, H. Y. (2019). Pengembangan Modul Ipa Fisika Berbasis Pbl Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(4), 73–79. <https://doi.org/10.21067/jtst.v1i4.4119>.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah Developing Science Comic Media Using the Problem-Based Learning Model to Increase the Analytical Thinking Ability and Scientific Attitude. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 2(2), 145–155.
- Rifky, H. &. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.

- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2). <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>.
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>.
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.14015>.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.