

PENGEMBANGAN MEDIA STRIP COMIC DENGAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SARI MEKAR

Kadek Martina¹, I Made Tegeh², Adr. I Wayan Ilia Yuda Sukmana³

Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: kadekmartina70@gmail.com¹, im-tegeh@undiksha.ac.id²,
aiwiysukmana@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media strip comic pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD Kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan media strip comic, dan (3) mengetahui efektivitas media strip comic yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yakni pedoman wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan antara lain, analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian, sebagai berikut, (1) Rancang bangun Strip Komik dibuat dalam bentuk media cetak sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE. (2) Hasil validitas media Strip Komik berdasarkan ahli desain pembelajaran yaitu 95,6% dengan kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik, dan ahli isi mata pelajaran diperoleh persentase 92,77% dengan kategori sangat baik. Persentase yang diperoleh dari uji coba perorangan yaitu 95,14% dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil persentase yang diperoleh yaitu 90,75% dengan kategori sangat baik, dan uji coba lapangan persentase yang diperoleh yaitu 88,98% dengan kategori baik. Dengan demikian, media Strip Komik yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas media Strip Komik yang dikembangkan diperoleh $t_{hitung} = 11,849$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,668$. Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media Strip Komik. Rata-rata motivasi siswa setelah menggunakan Strip Komik sebesar 78,45 lebih besar dibandingkan sebelum menggunakan Strip Komik yakni 70,25. Saran dari penelitian ini agar guru memanfaatkan media strip comic sebagai salah satu alternatif untuk membantu proses pembelajaran.

Kata kunci : Strip Komik, model ADDIE, pengembangan

Abstract

This research aims to (1) describe the design of comic strip media in science subjects for elementary school students in SD Negeri 1 Sari Mekar, (2) to describe the validity of the development of comic strip media, and (3) to know the effectiveness of comic strip media developed. The development model used is the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data collection in this research is done by observation, interview, and questionnaire method. Instruments used in data collection ie interview and questionnaire guidelines. Data analysis techniques used, among others, quantitative descriptive analysis, descriptive qualitative analysis, and inferential statistical analysis. The result of the research, as follows, (1) The design of Comic Strip is made in the form of print media in accordance with the development phase of the ADDIE model. (2) Result of media validity of Comic Strip based on learning design expert that is 95,6% with very good category, expert of learning media obtained 90% percentage with very good category, and subject matter expert obtained by percentage 92,77% with very good category. The percentage obtained from individual trials is 95.14% with very

good category, small group percentage test obtained is 90,75% with very good category, and field trial percentage obtained is 88.98% with good category. Thus, Comic Strip media developed otherwise valid. (3) The effectiveness of Comic Strip media developed is obtained $t_{count} = 11,849$ bigger than $t_{table} = 1,668$. There is a significant difference of students' learning motivation between before and after using Comic Strip media. The average student motivation after using the comic strip was 78,45 times bigger than before using the comic strip 70,25. Suggestions from this research so that teachers use comic strip media as an alternative to help the learning process.

Keywords: Comic strip, ADDIE model, development

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan untuk anak dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah. Di sekolah peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dalam belajar. Menurut Nurlatipah, dkk (2015:3), menyatakan bahwa "belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman". Belajar tidak hanya melalui buku tetapi juga melalui lingkungan sekitar, dengan mengaitkan materi pembelajaran dan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar siswa diharapkan dapat meningkatkan peran siswa dalam kegiatan belajar.

Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar siswa diharapkan dapat meningkatkan peran siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif juga dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan-pesan abstrak kepada siswa, sehingga pemahaman siswa mengenai materi yang dibahas menjadi lebih konkret. Misalnya saat guru menjelaskan tentang benda-benda luar angkasa, guru tidak mungkin akan mengajak siswa ke luar angkasa untuk melihat benda-benda yang berada di luar angkasa. Guru sebagai fasilitator dapat memanfaatkan alat peraga, tayangan video, atau gambar sebagai media pembelajaran.

Menurut pendapat Musfiqon (dalam Nurlatifah, dkk, 2015:4), menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan alat bantu

yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran. Media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar, motivasi siswa untuk membaca buku cenderung rendah, karena buku paket pegangan siswa kurang menarik. Secara keseluruhan, materi yang dibahas dalam buku paket cukup lengkap, namun kurangnya penggunaan gambar dalam buku paket menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk membaca buku. Kurangnya motivasi siswa untuk membaca buku, karena penggunaan gambar pendukung materi masih sedikit dan gambar yang digunakan lebih banyak gambar hitam putih. Hendaknya dalam buku paket siswa, gambar yang digunakan yakni gambar berwarna. Gambar berwarna akan lebih menarik dibandingkan dengan gambar hitam putih. Selain buku penunjang pembelajaran seperti buku paket, guru juga sudah menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 5 yakni Bapak I Made Sudana, S.Pd. SD. Beliau mengatakan tidak pernah membuat media pembelajaran IPA sendiri, beliau hanya menggunakan media yang sudah ada di sekolah seperti torso (alat peraga) dan globe. Beliau juga mengatakan,

dalam mata pelajaran IPA banyak materi yang harus disajikan dengan media. Walaupun guru sudah menggunakan media, media tersebut merupakan media yang sudah ada di sekolah. Jarang sekali seorang guru membuat media pembelajaran sendiri karena dianggap sulit dan guru juga kekurangan waktu untuk menyiapkan sebuah media pembelajaran.

Walaupun Bapak Made Sudana sudah menggunakan media pembelajaran, motivasi peserta didik dalam belajar juga masih rendah. Hal ini disebabkan, karena siswa belum memiliki minat untuk belajar. Arigiyati (dalam Puspitorini, dkk, 2014:2) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki motivasi besar akan menampakkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh, dan menyerah. Motivasi belajar sangatlah diperlukan, biasanya peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan melakukan aktifitas belajar secara efektif. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar sangat penting karena pada dasarnya motivasi belajar terkait dengan dorongan untuk berpartisipasi dalam kegiatan atau proses belajar mengajar (Darsa dalam Saputro, dkk, 2015:4).

Sesuai dengan angket yang sudah disebarkan pada siswa kelas 5 di SD Negeri 1 Sari Mekar, sebanyak 26 siswa (74%) dari 35 jumlah siswa menyatakan jarang membaca buku saat jam pelajaran kosong dan mereka memilih bermain dengan temantemannya di dalam kelas. Terkadang mereka mereka juga suka berada di kantin sambil mengobrol dengan teman-temannya untuk mengisi jam pelajaran yang kosong. Hal tersebut terjadi karena, motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar masih rendah. Selain itu buku paket siswa

masih full teks, sehingga siswa enggan untuk membaca buku. Menurut Daryanto (dalam Puspitorini, dkk, 2014:414), peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Faizah (dalam Saputro & Seoharto, 2015:4) yang menyatakan bahwa siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita.

Untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya membaca dikalangan siswa, materi

pembelajaran dapat dibuatkan komik pembelajaran, salah satu materi pelajaran yang dapat diterapkan adalah IPA. Komik pembelajaran dalam bentuk strip comic cukup menarik untuk dijadikan bahan bacaan. Menurut Arjuna (dalam Ratnawuri, 2016:9), "komik strip sebagai sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita". Strip comic terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom. Komik yang bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi cerita komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur (Ratnawuri, 2016:9). Komik sebagai media yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah, dan bersifat personal (Ratnawuri, 2016:9).

Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak media tersebut serta memerlukan proses editing sebelum mencetaknya sedangkan berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah untuk dipahami oleh siswa (Novianti & Syaichudin dalam Wahyuningsih, 2012:20). Media komik pembelajaran tersebut dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa. Selain membangkitkan motivasi belajar siswa, media komik pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan media komik pembelajaran, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dalam penelitian pengembangan ini dicoba untuk mengembangkan media strip comic dengan judul Pengembangan Strip Comic dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media Strip Komik pada mata pelajaran IPA Kelas V adalah model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis konten, serta analisis lingkungan/fasilitas untuk mengetahui masalah-masalah yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan, maupun pengisian kuesioner oleh siswa. Tahap desain terlebih dahulu harus dibuat storyboard. Storyboard ini nantinya akan menjadi patokan dalam mengembangkan media Strip Komik. Tahap ketiga dilakukan pengembangan media Strip Komik, pada tahap ini, komponen yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan disusun, sehingga menjadi Strip Komik yang menarik yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan Media Strip Komik diperlukan software seperti CorelDRAW X7 untuk menggambar karakter dalam komik dan software Comic Life.3.0.5 untuk membuat desain Strip Komik.

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba ahli, uji coba perseorangan, selanjutnya uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, pemberian pretest kepada siswa sebelum menggunakan media Strip Komik dan pemberian posttest kepada siswa setelah menggunakan media Strip Komik juga dilakukan. Pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa berupa angket untuk memantau motivasi belajar siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi yang terdiri dari evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melakukan tahap uji efektivitas.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN 1 Sari Mekar khususnya pada siswa kelas V yang berjumlah 35 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner/angket. Adapun penjabaran dari masing-masing metode, sebagai berikut. Metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis (Nurkencana dalam Agung, 2014:94). Kegiatan yang dilakukan adalah observasi ke kelas V untuk mengetahui proses

pembelajaran yang berlangsung di kelas V pada mata pelajaran IPA. Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat (Agung, 2014:97). Kegiatan tanya jawab dilakukan bersama guru mata pelajaran IPA kelas V untuk mengetahui analisis kebutuhan. Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden/subjek penelitian (Agung, 2014:99). Angket digunakan untuk menguji validitas produk serta untuk memantau peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Strip Komik.

Sebelum instrumen diujicobakan kepada responden, hendaknya instrumen tersebut harus valid dan reliabel. Untuk mengetahui instrumen yang digunakan tersebut valid dan reliabel, maka dapat dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, sebagai berikut.

1) Uji validitas isi dianalisis dengan menggunakan formula Gable, berikut:

$$\text{isi} = \frac{\text{validitas}}{\text{isi}} \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

(sumber Agung & Koyan, 2015:75)

Keterangan :

- A : Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua pakar
- B : Sel yang menunjukkan pakar I setuju dan pakar II tidak setuju
- C : Sel yang menunjukkan pakar I tidak setuju dan pakar II setuju
- D : Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua pakar

2) Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, berikut:

$$r_{11} = \frac{\sum_{i=1}^n r_{i1}^2}{\sum_{i=1}^n r_{i1}^2 + \sum_{i=2}^n r_{i1}^2}$$

(sumber Agung & Koyan, 2015:85)

Keterangan : r : koefisien reliabilitas instrument

- (Cronbach Alpha) n : banyaknya butir pertanyaan $\sum \sigma_i^2$
- total varians tiap butir σ_i^2 : Total varians

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan tiga teknik analisis data, antara lain (1) analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket, (2) analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah hasil review dari uji ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, Rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase dari masing-masing subyek, sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(sumber Agung, 2014:251)

Keterangan: P = persentase Σ = jumlah n = jumlah seluruh item angket

Untuk menentukan tinggi rendahnya persentase digunakan konversi tingkat pencapaian skala 5, sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55- 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber Tegeh dan Kirna, 2010:101)

- 3) Analisis statistik inferensial untuk menentukan eektivitas media Strip Komik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Perkembangan motivasi belajar siswa dipantau dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Angket disebarkan sebelum (pretest) siswa menggunakan media Strip Komik dan sesudah (posttest) menggunakan media Strip Komik. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui eektivitas dari media Strip Komik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan uji berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum

melakukan uji hipotesis, dihitung terlebih dahulu korelasi antara variabel X (sebelum menggunakan media Strip Komik) dan Y (sesudah menggunakan media Strip Komik) menggunakan rumus *Product Moment*, sebagai berikut.

$$\text{Korelasi } r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(sumber Koyan, 2012:37)

Hasil perhitungan korelasi X dan Y sebesar 0,646. Hasil perhitungan ini nantinya akan digunakan dalam menghitung uji-t. Teknik pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis uji-t berkorelasi. Rumus untuk uji-t berkorelasi menurut Koyan (2012,34-35), sebagai berikut.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)
 \bar{X}_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)
 S_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)
 S_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)
 S_{12} = varian sampel 1
 S_{22} = varian sampel 2
 r = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Strip Komik.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan media Strip Komik pada siswa kelas V di SDN 1 Sari Mekar.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan media Strip Komik pada siswa kelas V di SDN 1 Sari Mekar.

H0: $\mu_1 = \mu_2$

H1: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sesudah menggunakan Strip Komik IPA

μ_2 : Rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan Strip Komik IPA

Keputusan : Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H0 ditolak H1 diterima. Bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H1 ditolak H0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian yang akan dibahas terdapat tiga hal, yaitu (1) mendeskripsikan rancang bangun media Strip Komik, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan media Strip Komik, dan (3) mengetahui efektivitas media Strip Komik yang dikembangkan.

(1) rancang bangun media Strip Komik telah dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE. Desain pengembangan video animasi pembelajaran dimulai pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis konten, analisis lingkungan/fasilitas. Dari hasil analisis kebutuhan didapatkan gambaran umum tentang bahan ajar yang digunakan dalam pelajaran IPA. Pada mata pelajaran IPA, guru cenderung mengajar dengan metode ceramah dengan berbantuan buku paket dan papan tulis. Walaupun guru sudah menggunakan media pembelajaran, media tersebut belum bisa mengoptimalkan proses pembelajaran. Kemudian, hasil analisis karakteristik siswa ditemukan bahwa motivasi belajar masing-masing siswa memiliki perbedaan. Motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar cenderung rendah. Tahap analisis konten yang meliputi analisis SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) apa yang akan dimuat dalam media strip comic. Terakhir, analisis lingkungan/fasilitas yang meliputi lingkungan belajar siswa seperti kenyamanan ruang kelas yang digunakan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini mulai membuat storyboard Strip Komik. Tahap ini juga mengidentifikasi dan memilih software yang akan digunakan untuk mengembangkan Strip Komik. Software yang akan digunakan yakni Comicliffe 3.0.5. Berdasarkan teori desain pesan, media dirancang sedemikian rupa agar mampu

menarik minat siswa untuk membaca Strip Komik ini. Romiszowski (dalam Tegeh & Kirna, 2013:16), mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematika sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini, pengembangan media Strip Komik mulai dilakukan dengan berpatokan pada storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Pada bagian cover judul dan desain dibuat semenarik mungkin. Pada bagian isi, materi disajikan dengan gambargambar pendukung yang diharapkan dapat menarik minat siswa untuk membaca Strip Komik. Penggunaan warna yang menarik, kalimat yang singkat serta mudah dipahami, dan gambar yang berwarna juga menentukan tertarik atau tidaknya siswa terhadap Strip Komik.

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Sebelum melakukan implementasi, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli dan uji coba produk. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah penerapan media yang telah dikembangkan pada mata pelajaran IPA di kelas V untuk mengetahui respon siswa terhadap media Strip Komik dan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Strip Komik. Tahap terakhir adalah evaluasi. Setiap melalui tiap tahap pasti ada evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Misalnya penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media.

(2) hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran ini akan dipaparkan enam hal pokok, meliputi validitas menurut 1) ahli desain pembelajaran, 2) ahli media pembelajaran, 3) ahli isi, 4) uji coba perorangan, 5) uji coba kelompok kecil, dan 6) uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut.

Hasil evaluasi ahli desain pembelajaran oleh Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 95,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Selanjutnya hasil evaluasi oleh ahli media pembelajaran oleh Bapak I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik. Media

Strip Komik diuji oleh Ibu Dra. Nyoman Kusmaryatni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 94,44% berada pada kualifikasi sangat baik serta diuji juga oleh Bapak I Made Sudana, S.Pd. SD yakni guru mata pelajaran IPA, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 91,11% berada pada kualifikasi sangat baik. Dari evaluasi kedua ahli isi tersebut dirata-ratakan hingga memperoleh persentase 92,77% berada pada kualifikasi sangat baik.

Kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan, subyek uji coba perorangan adalah siswa kelas V di SDN 1 Nagasepaha yang berjumlah 3 orang. Ketiga siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan motivasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan motivasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan motivasi belajar rendah. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 95,14% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil, subyek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 1 Nagasepaha sebanyak 12 orang. Kedua belas siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan motivasi belajar tinggi, empat orang siswa dengan motivasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan motivasi belajar rendah. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 90,75% berada pada kualifikasi sangat baik. Terakhir uji coba lapangan yang dilakukan di kelas V SDN 1 Sari Mekar dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 88,98% berada pada kualifikasi baik.

(3) efektivitas media Strip Komik yang dikembangkan dipantau dengan angket untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Sebelum media Strip Komik diterapkan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan pretest dengan menggunakan angket terhadap 35 orang siswa di kelas V. Setelah media Strip Komik diterapkan kepada siswa, dilanjutkan dengan posttest menggunakan angket terhadap 35 orang siswa di kelas V. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media Strip Komik yaitu 70,25 sedangkan rata-rata setelah menggunakan media Strip Komik yaitu 78,45. Berdasarkan nilai pretest dan posttest tersebut, maka dilakukan uji-t sampel berkolerasi secara manual. Harga thitung yaitu 11,849

dibandingkan dengan harga t pada tabel. Harga t tabel untuk db 68 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,668. Dengan demikian, harga thitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media Strip Komik pada mata pelajaran IPA di Kelas V SDN 1 Sari Mekar.

PEMBAHASAN

Produk media Strip Komik dikemas dalam bentuk media cetak. Pengembangan media Strip Komik dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE. Secara garis besar komponen-komponen Strip Komik, sebagai berikut (1) SK, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, (2) petunjuk belajar, (3) materi yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran, (4) rangkuman dan glosarium, (5) soal-soal latihan yang berupa teka-teki silang dan soal uraian. Setelah pengembangan produk, kemudian dilanjutkan pada tahap evaluasi yakni validasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli isi. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk mengetahui ketepatan penggunaan desain, media, serta ketepatan materi yang disajikan dalam Strip Komik. Selain itu dilakukan juga uji coba produk terhadap siswa, yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, untuk mengetahui apakah Strip Komik menarik untuk siswa serta mampu merangsang motivasi siswa untuk belajar.

Tingkat validitas oleh ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan pada tabel konversi persentase tingkat pencapaian 95,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Media komik menurut Waluyanto (dalam Widyawati & Prodjosantoso, 2015:2), merupakan 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 dipahami.

Tingkat validitas oleh ahli media pembelajaran, setelah dikonversikan pada tabel konversi persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik. Menurut Rohani (dalam Ratnawuri, 2016:9), komik sebagai media pembelajaran yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana,

jelas, mudah, dan bersifat personal. Sehingga, Strip Komik mudah dibawa kemana saja dan dapat dibaca di mana saja.

Tingkat validitas oleh ahli isi, setelah dikonversikan pada tabel konversi persentase tingkat pencapaian 92,77% berada pada kualifikasi sangat baik. Menurut Depdiknas (dalam Saputro & Seoharto, 2015:65), aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam penyusunan buku teks pelajaran menurut, sebagai berikut (1) komponen kelayakan isi yang merupakan kesesuaian isi buku dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (2) komponen kebahasaan, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan siswa, (3) komponen penyajian yang merupakan kesesuaian penyajian buku dengan sistematika penyajian sehingga buku mudah dipahami siswa, (4) komponen kegrafikaan yang meliputi kesesuaian gambar dengan isi, tata letak gambar, warna, huruf, kekuatan fisik buku, dan kualitas cetakan.

Tingkat validitas media Strip Komik dengan dilakukan uji coba perorangan, setelah dikonversikan pada tabel konversi persentase tingkat pencapaian 95,14% berada pada kualifikasi sangat baik. Menurut Budiarti & Haryanto (2016:235) menyatakan bahwa, media komik merupakan salah satu bacaan favorit anak-anak. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari cerita yang disajikan. Media komik dengan gambar yang berwarna memiliki daya tarik tersendiri bagi anak, sehingga anak menjadi tertarik dan senang membaca.

Tingkat validitas media Strip Komik dengan dilakukan uji coba kelompok kecil, setelah dikonversikan pada tabel konversi persentase tingkat pencapaian 90,75% berada pada kualifikasi sangat baik. Menurut pendapat Daryanto (dalam Puspitorini, dkk, 2014:414) menyatakan bahwa, peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun.

Tingkat validitas media Strip Komik dengan dilakukan uji coba lapangan, setelah dikonversikan pada tabel konversi persentase tingkat pencapaian 88,98% berada pada kualifikasi sangat baik. Menurut Widyawati & Prodjosantoso (2015:26), menyatakan bahwa peserta didik menyukai komik sebagai media pembelajaran menggantikan buku teks IPA dengan berbagai alasan, diantaranya komik

lebih menarik, lebih enak untuk dibaca, lebih mudah dipahami karena disertai gambar, lebih menyenangkan karena ada alur ceritanya, dan tidak membosankan.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $11,849 > 1,668$. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media Strip Komik pada mata pelajaran IPA di Kelas V SDN 1 Sari Mekar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa komik merupakan salah satu bentuk media yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi belajar yang sangat berkaitan erat dengan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik (Widyawati & Prodjosantoso, 2015:2). Selain itu, menurut Rohani (dalam Ratnawuri, 2016:9), komik sebagai media pembelajaran yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah, dan bersifat personal. Sehingga, Strip Komik mudah dibawa kemana saja dan dapat dibaca di mana saja.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal, sebagai berikut. (1) Proses rancang bangun media Strip Komik dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Pengembangan dimulai dari tahap, (1) Analisis (analysis) yang melalui proses analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis konten, dan analisis lingkungan/fasilitas, (2) Selanjutnya tahap desain (design), pada tahap ini mengembangkan storyboard yang nantinya akan menjadi patokan dalam mengembangkan Strip Komik. Selain itu, pada tahap ini yang juga dilakukan, antara lain mendesain komponen Strip Komik, (3) Kemudian pada tahap pengembangan (development) seluruh komponen yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan disusun, sehingga menjadi Strip Komik yang menarik yang siap digunakan dalam proses pembelajaran, (4) Tahap selanjutnya adalah penerapan (implementation). Media yang akan diimplementasikan adalah media strip comic yang berbentuk media cetak. Pada tahap ini dilakukan uji coba ahli, uji coba perseorangan, selanjutnya uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, pemberian pretest kepada siswa sebelum menggunakan media Strip Komik dan pemberian posttest kepada siswa setelah menggunakan media Strip Komik juga dilakukan, (5) Tahap terakhir yakni

evaluasi (evaluation). Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup uji coba ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melakukan tahap uji efektivitas, (2) hasil validasi pengembangan Media Strip Komik yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95,6%, ahli media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90%, ahli isi berada pada kategori sangat baik dengan persentase 92,77%, uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95,14%, uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90,75%, dan uji coba lapangan berada pada kategori baik dengan persentase 88,98%, (3) Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) diketahui bahwa skor rata-rata posttest adalah 78,45 lebih besar dari skor rata-rata pretest yakni 70,25. Setelah dilakukan perhitungan manual diperoleh hasil thitung sebesar 11,849. Kemudian, harga thitung dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 70 - 2 = 68$ untuk t_{tabel} db 68 dengan taraf signifikan 5% adalah 1,668. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum dan sesudah menggunakan media Strip Komik di kelas V SDN 1 Sari Mekar.

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang dilakukan, sebagai berikut, (1) Bagi siswa, Penelitian ini memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan media strip komik dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman baru bagi siswa, sehingga pemahaman siswa mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah, (2) Bagi Guru IPA, Hasil pengembangan yang berupa komik pembelajaran dalam bentuk strip comic dapat dijadikan salah satu alternatif untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu, juga dapat membantu guru membiasakan diri menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran, (3) Bagi Kepala Sekolah, Strip comic ini dapat memperkaya

koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis media beserta penggunaannya dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat membantu dalam peningkatan kualitas pendidikan, (4) Bagi peneliti lain, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan strip komik dalam pembelajaran dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pengguna media yang dituju, (5) Bagi Teknolog Pembelajaran, Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperoleh informasi dan menambah wawasan dalam mendesain strip komik dalam pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
4. Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd., selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
5. Made Sura Yadnya, S.Pd., selaku Kepala SDN 1 Sari Mekar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
6. I Made Sudana, S.Pd. SD., selaku Guru Wali kelas V SDN 1 Sari Mekar telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas V.
7. Nyoman Budayana dan Ni Made Ani, kedua orangtua yang selalu memberikan

semangat, doa, motivasi dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A.A.G., & Koyan, I.W. 2015. Evaluasi Program Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ambaryani., & Airlanda, S.G. 2017. "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume 3, Nomor 1 (hlm. 19-28).
- Bafaqih, K. 2015. Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Teknologi Pendidikan, Undiksha Singaraja.
- Koyan, W. 2012. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Undiksha Press.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 pada Pokok Bahasan Ekosistem". Jurnal Scientiae Educatia. Volume 5 (hlm. 1-13).
- Puspitorini, R., dkk. 2014. "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif". Jurnal Ilmiah Pendidikan. Volume 3. Edisi Khusus (hlm. 413-420).
- Ratnawuri, T. 2016. "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro". Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 4, Edisi Khusus (hlm. 8-12).
- Saputro, B. H. & Soeharto. 2015. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD". Jurnal Prima Edukasiana. Volume 3 (1). Edisi Khusus (hlm. 6172).
- Tegeh, I Made. dan I Made Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningsih, N. A. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R". Jurnal of Innovative Science Education. Volume 1 (1). Edisi Khusus (hlm. 19-27) (Diakses pada 18 November 2017).
- Wahyuningsih, N. A. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R". Jurnal of Innovative Science Education. Volume 1 (1). Edisi Khusus (hlm. 19-27) (Diakses pada 18 November 2017).
- Widyawati, A., & Prodjosantoso. 2015. "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakteristik Peserta Didik SMP". Jurnal Inovasi Pendidikan. Volume 1 (1). Edisi Khusus (hlm. 24-35).