

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS IV MI NU TRI BHAKTI AT-TAQWA

Ima Rismawati, Muh Ngali Zainal Makmun, Lutfi Fadilah\*

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

[lutfifadilah2207@gmail.com](mailto:lutfifadilah2207@gmail.com)\*

## Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan belum tersedianya media pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation dan evaluation*). Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur peningkatan pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komik cetak. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa observasi, wawancara, lembar angket validasi materi, lembar angket validasi media, angket respon guru, angket respon siswa dan soal test untuk mengetahui pengetahuan siswa. Uji coba media pembelajaran dilakukan di MI NU Tri Bhakti At-taqwa, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Dilihat dari tingkat kelayakan media berbasis komik cetak pada penelitian ini didasarkan pada validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media. Pertama hasil penelitian validasi ahli materi memperoleh nilai 92,8% kriteria kelayakan jika dicocokkan yaitu "sangat layak" sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya angket validasi ahli media pembelajaran memperoleh nilai 96,4% dengan kriteria "sangat layak" sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun nilai test yaitu pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa tentang proses fotosintesis. Nilai pretest memperoleh nilai rata-rata 57,17% dan nilai posttest memperoleh nilai rata-rata 93,26%. Dari perbandingan nilai tersebut dilihat bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 36,08%. Nilai *pret-test* dan *post-test* jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,83 termasuk dalam kategori tinggi dan sangat efektif digunakan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Media Komik, Hasil Belajar

## Abstract

*The background to this research is the lack of teacher creatifity in developing learning media and the unavailability, of learning media. Types of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model include Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The aim of this research is to measure student improvement after using printed comic-based media. The research used instruments in the from of interviews, observations, material validation questionnaire sheets, media validation, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and test questions to determine student knowledge. Learning media trials were carried out at MINU Tri Bhakti At-taqwa, East Lampung Regency, Lampung Province. Judging from the level of feasibility of print-based comic media in this research, it is based on validation carried out by material experts and media experts. Fristly, the results of the material expert validation assesment received a score of 92,8% of the feasibility criteria if matched, namely "very feasible" so that it can be used in the learning process. Fur thermore, that validation questionnaire assesment of learning media experts received a score of 96,4% with the criteria "very feasible" so that it can be used in the learning process. The results of the pretest and posttest scores are used to measure students' knowledge about the photosynthesis process. The pretest score got an average of 57.17% anf the post test score got an average of 93.26%. from the comparison of these scores, it can be seen that students experienced an increase of 36.08%. the pre-test and post-test scores, if calculated using N-Gain, increase by 0.83, including high scores and very effective to use.*

**Keywords:** Learning Media, Comic Media, Learning Results

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, sifat-sifat karakter, dan kemampuan yang mereka perlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi, pemimpin dalam komunitas mereka, dan warga negara dan negara (Donna, 2019).

Bidang pendidikan sedang mengalami transformasi yang cepat, sehingga mengharuskan pendidik menggunakan praktik pedagogi baru (Ambaryani & Airlanda, 2017). Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 dalam suatu sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 mengatur bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar dilingkungan belajar (Indonesia, 2003).

Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa (Kristin, 2016). Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, penggunaan media dapat membuat kelas menjadi lebih menyenangkan (Hidayah, 2017).

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran karena merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mereka (Nurrita, 2018a).

Media pembelajaran dapat membangun semangat dan minat yang baru, memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bagi siswa. Media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan, serta lebih menarik dan tidak membosankan, siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut. Karena media pembelajaran sangat meningkatkan pengetahuan seseorang, khususnya pengetahuan siswa selama belajar, maka pemanfaatannya merupakan komponen yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan keinginan belajar siswa (Audie, 2019).

Komik sangat mendukung dalam proses pembelajaran, khususnya untuk peserta didik yang masih berada di bangku sekolah dasar. Dengan menggunakan media komik diharapkan dapat memicu imajinasi peserta didik dan juga bisa membuat peserta didik tertarik serta semangat dalam belajar. Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik diharapkan dapat memiliki keinginan membaca tanpa adanya rasa jenuh, atau terpaksa karena harus diminta untuk membacanya (Alfiyani, 2015).

Media komik dapat membuat siswa tertarik mempelajari topik yang disajikan didalamnya. Ini terjadi karena komik adalah media yang sangat disukai anak-anak. Komik mampu menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan, karena penuh dengan gambar yang menarik perhatian siswa. Siswa tidak sadar telah mempelajari materi yang ingin disampaikan oleh guru melalui membaca komik (Nugraheni, 2017).

Berbagai macam materi pembelajaran ada dalam genggaman. Para peneliti di SD/MI menemukan materi proses fotosintesis sangat menantang karena mencakup tiga pilar ilmu pengetahuan alam biologi, kimia, dan fisika menjadi satu kesatuan yang rumit. Banyak penelitian mengenai proses fotosintesis sedang berlangsung, dimulai dari tingkat sekolah paling dasar (SD/MI) dan berlanjut ke tingkat yang lebih tinggi. Siswa diharapkan menunjukkan kemahiran dalam berbagai mata pelajaran, termasuk ilmu pengetahuan alam. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Alam adalah untuk menumbuhkan pemahaman siswa tentang alam (Safitri et al., 2023).

Hasil belajar sendiri merupakan ketrampilan atau kemampuan yang dipelajari siswa melalui kegiatan pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018b).

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI NU Tri Bhakti At-Taqwa, banyak sekali kekurangan dari media pembelajaran IPA yang ada saat ini. Misalnya, kami masih hanya menggunakan metode konvensional dan buku LKS

untuk kelas sains, dan jika ingin menggunakan proyektor LCD di MINU belum tersedia. Akibatnya, masih banyak siswa yang tidak menaruh perhatian di kelas, sehingga pembelajaran sains menjadi pengalaman yang lebih menantang karena siswa biasanya gelisah, bosan, dan banyak membuat keributan. Belum pernah ada upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komik dalam kegiatan pembelajaran IPA.

Dalam penelitian terdahulu mengenai media komik pelajaran sudah diterapkan orang lain: 1) Nursiwi Nugraheni yang berjudul “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media komik matematika sebagai peningkatkan pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa komik matematika. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, media komik dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran yang berbeda (Nugraheni, 2017). 2) Fina Rosmaulina Harahap yang berjudul “Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV Min Rura Burangir Padang Lawas” Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa dalam penggunaan Media Komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV MIN Rura Burangir Padang Lawas kab. Padang Lawas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Disetiap siklus menggunakan: perencanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini di laksanakan di MIN Rura Burangir Padang Lawas tepatnta di kelas IV dengan jumlah siswa 24 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, dan obsservasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Pada tahap Pree Test terdapat rata-rata 46,25% dengan ketuntasan klasikal 16,66% dengan jumlah 4 siswa yang tuntas. Pada Siklus I rata-rata hasil belajar 62,50% dengan ketuntasan klasikal mencapai 54,15% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa, pada Siklus II rata-rata hasil belajar 78,83% dengan ketuntasan klasikal mencapai 79,16% dengan sebanyak 19 siswa yang tuntas (Harahap, 2023). Penelitian ini bukanlah suatu hal yang baru, akan tetapi yang saya teliti tentang media komik ini yaitu menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE dinamis, efektif, dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis.

Berdasarkan kajian tersebut diatas terdapat persamaan dan perbedaan, perbedaan penelitian oleh Nursiwi Nugraheni dengan peneliti yaitu terletak pada jenis penelitian dan mata pelajaran yang digunakan. Penelitian Nursiwi Nugraheni menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mata pelajaran IPA. Sedangkan perbedaan penelitian oleh Fina Rosmaulina Harahap dengan peneliti yaitu peneliti Fina Rosmaulina Harahap menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah 24 siswa sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mata pelajaran IPA dengan jumlah 23 siswa. Persamaanya dengan penelitian diatas tersebut terletak pada media yang digunakan yaitu komik.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research and Development* (R&D), mengembangkan produk dan layanan baru adalah inti dari R&D. Orang-orang mempelajari, mengembangkan, membuat, dan menguji barang-barang manufaktur menggunakan proses ini (Sugiyono, 2021). Dengan menyempurnakan paradigma pembelajaran berbasis komik, maka peneliti dalam penelitian ini akan menyarankan untuk membuat bahan pembelajaran proses fotosintesis.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada lima tahapan penelitian ADDIE yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Rustandi, 2021). Tahapan ADDIE adalah wawancara, merancang produk berdasarkan permasalahan data yang

diperoleh, membuat produk kemudian divalidasikan oleh ahli materi, ahli media dan kemudian direvisi, komik selesai lalu uji coba skala besar.

Penelitian dilakukan di MINU Tri Bhakti At-taqwa kelas IV dengan 23 siswa. Uji skala besar merupakan implementasi produk yang telah dikembangkan kedalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran dengan bimbingan guru. Dalam penelitian *Research and Development* (R&D) instrumen penelitian yang digunakan peneliti antara lain wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang akan ditanyakan kemudian diperdalam untuk mengetahui penjelasan lebih lanjut yang digunakan untuk analisis kebutuhan, angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Sedangkan angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan media komik. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebagai uji keefektifan media komik. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi media, validasi materi, respon guru dan siswa yang telah dibuat menggunakan skala likert, diubah menjadi nilai presentase. Presentase tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media komik. Data berupa hasil belajar siswa yaitu *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara menghitung nilai tersebut untuk mengetahui perbedaan sebelum adanya penggunaan media komik dan sesudah penggunaan media komik. Serta digunakan untuk mengetahui keefektifan media. Adapun, prosedur penilaian ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Komik**

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Hasil validasi para ahli/validator akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket validasi komik oleh pakar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa komik layak apabila skor penilaian aspek yang dinilai  $\geq 61$ . Apabila skor penilaian aspek  $< 61\%$  maka komik akan direvisi kembali.

Berdasarkan jumlah dari penilaian validasi ahli, dapat ditentukan hasilnya. Adapun kriteria kelayakan media pembelajaran disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Respon Guru Dan Siswa Terhadap Komik**

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase Angket respon guru dan peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket respon guru dan siswa tersebut maka disimpulkan bahwa media berbasis komik layak digunakan apabila skor penilaian aspek yang dinilai  $\geq 61\%$ . Apabila skor penilaian aspek  $<61\%$  maka komik akan direvisi kembali (Fadillah, 2018).

Kriteria hasil tanggapan dari guru dan peserta didik kemudian dikualitatifkan ke dalam penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.** *Kriteria Persentase Angket Respon Guru dan Siswa*

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
<20%	Tidak Menarik

Persentase yang diperoleh selanjutnya dikategorikan sesuai kriteria kelayakan menurut (Widyaningtyas & Kartini, 2013).

**Tabel 4.** *Kriteria Hasil Belajar Siswa*

Skor	Kriteria
68-101	Tinggi
34-67	Sedang
0-33	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut diawali dari tahap *analyze (analisis)*, *design (desain)*, *development (pengembangan)*, *implementation (penerapan)* dan *evaluation (evaluasi)* dengan penjabaran sebagai berikut:

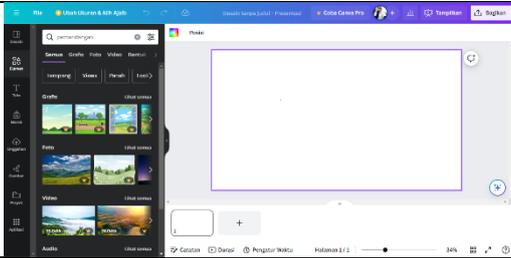
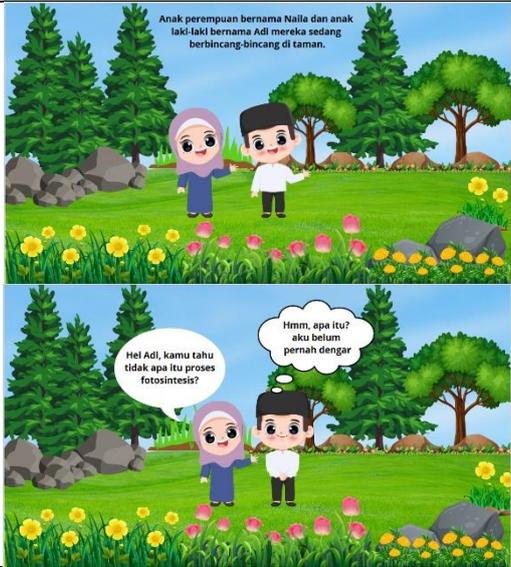
Tahap pertama pada model ADDIE yaitu analisis. Sebelum melakukan analisis peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV. Adapun hasil wawancara yaitu jumlah kelas IV MINU Tri Bhakti At-taqwa sebanyak 23 siswa. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru berupa buku LKS dengan menggunakan metode konvensional, hal itu cenderung membuat siswa bosan dan mengantuk. Pada materi proses fotosintesis guru belum pernah menggunakan media pembelajaran.

Menurut beliau dengan diadakannya media untuk materi proses fotosintesis siswa akan terlihat aktif dalam pembelajaran, karena fungsi media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar juga akan tinggi, begitupun sebaliknya. Hal ini akan diukur dengan KKM yang telah ditetapkan, untuk mapel IPA yaitu 75.

Berdasarkan studi penelitian tersebut penyebab media pembelajaran kurang variatif karena guru belum pernah menggunakan media pembelajaran selain buku LKS dengan menggunakan metode konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan media komik cetak untuk materi Proses fotosintesis.

Tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini peneliti menyusun produk komik cetak. Desain produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Desain Media Pembelajaran Komik

Tampilan	Keterangan
	Tampilan Awal
	Desain Awal Materi
	Tampilan pembuka
	Tampilan Media Pengertian Proses Fotosintesis

Tampilan	Keterangan
	Tampilan Penutup

Selanjutnya yaitu pengembangan, tahap pengembangan ini menghasilkan bentuk akhir bahan ajar pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli/praktisi dan data hasil uji coba.

Kemudian tahap implementasi dimana media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi dan revisi selanjutnya diterapkan dengan cara uji coba dalam kelas besar. Tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui pendapatnya terhadap media komik berbasis media cetak untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam mengukur peningkatan hasil belajar pada peserta didik peneliti juga memberikan soal *pre-test dan post-test*. Dalam tahap ini peneliti membandingkan dan menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, respon guru dan respon peserta didik terhadap media berbasis komik cetak. Pada tahap ini peneliti sudah menghasilkan produk media komik berbasis media cetak untuk kelas IV materi proses fotosintesis.

Langkah kelima dari model desain pembelajaran ADDIE adalah Evaluasi. Dalam proses evaluasi terdapat 3 aspek penilaian, yaitu aspek media, aspek materi dan aspek respon guru dan siswa terhadap media komik. Ketiga aspek penilaian tersebut dijadikan acuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta peningkatan hasil belajar peserta didik.

### 1. Hasil Uji Coba Validasi Media Pembelajaran

#### a. Uji Validasi Ahli Materi

Angket instrumen validasi dari ahli materi berfungsi untuk mengetahui taraf kelayakan terhadap kualitas materi dari media yang dikembangkan sebelum media diuji cobakan kepada calon pengguna media. Berikut hasil validasi dari ahli materi yaitu: Ibuk Nikmatul Fauziyah, S.Pd.I. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi sesuai tabel 2. Menunjukkan jumlah skor penilaian sebanyak 26, sehingga skor akhir yang diperoleh dari validator tersebut sebesar 92,8%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada komik pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dikategorikan “sangat layak”.

#### b. Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kegrafikan dan penyajian media komik untuk pelajaran IPA materi Proses Fotosintesis. Validasi ahli media dilakukan oleh satu validator, yaitu Bapak Adi Wijaya, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Ma'arif Lampung.

Penilaian diambil setelah dilakukan beberapa revisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan. Dari hasil validasi oleh ahli media, penilaian dari validator memperoleh skor 96,4% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian terlihat bahwa komik IPA yang dikembangkan memenuhi kelayakan. Namun terdapat beberapa masukan oleh ahli media bahwa tampilan komik yang disajikan dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang disesuaikan dengan media. Dengan demikian produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli adalah sebagai berikut:

**Tabel. 6 Hasil Validasi Ahli**

No	Penilaian Validasi	Skor		Presentase	Kriteria
		Jumlah	Maksimal		

1.	Materi	26	28	92,8%	Sangat Layak
2.	Media	27	28	96,4%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh peneliti.

## 2. Hasil Angket Respon Terhadap Media Pembelajaran

### a. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Komik

Analisis hasil respon guru diambil dari satu responden yaitu Ibu Nikmatul Fuziah, S.Pd. I. Selaku guru mata pelajaran IPA dari data tersebut diketahui bahwa hasil penilaian dari guru memperoleh skor 92,8% dengan kategori "Sangat Menarik" dengan demikian media komik pembelajaran IPA ini sangat layak digunakan.

**Tabel.7 Hasil Angket Respon Guru**

Aspek yang dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	26	28	92,8%	Sangat Menarik
Total	26	28	92,8%	Sangat Menarik

Sumber: Diolah oleh peneliti.

### b. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik

Hasil rata-rata skor menunjukkan nilai 82% dengan kategori "Sangat Menarik". Dari setiap butir pertanyaan juga menunjukkan hasil dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian media komik pembelajaran Sangat layak digunakan.

**Tabel.8 Hasil Angket Respon Siswa**

Aspek yang dinilai	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	410	500	82%	Sangat Menarik
Total	410	500	82%	Sangat Menarik

Sumber: Diolah oleh peneliti.

### c. Nilai Hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*)

Dari perolehan data sebelumnya atau *pret-test* siswa memperoleh nilai 57,17% . Dengan demikian akan di uji coba kembali dengan menggunakan media pembelajaran komik IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil nilai *post-est* siswa memperoleh nilai 93,26%. Dari perbandingan nilai tersebut dilihat bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 36,08%. Nilai *pret-test* dan *post-test* jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,83 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian media komik pembelajaran ini layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran komik yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar serta memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran serta mengelola kelas. Hasil penelitian ini bahwa komik yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahap pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli dibidangnya masing-masing serta telah diuji cobakan. Dalam penelitian ini komik telah dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Penelitian pengembangan komik pada pembelajaran IPA materi Proses fotosintesis kelas IV di MI NU Tri Bhakti At-taqwa untuk langkah-langkah dari pengembangan komik ini sesuai dengan model yang diterapkan yaitu model ADDIE tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), Tahap Pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*) tersusun secara sistematis (Rohaeni, 2020). Model ADDIE mempunyai langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan produk ini sangat mudah, jelas, dan sistematis, model ADDIE ini digunakan dan Ini sesuai dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. Ini sejalan dengan pendapat ahli dari Tegeh & Kirna menyatakan bahwa model ADDIE

merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan dengan secara sistematis serta berpijak pada landasan teoritis pada desain pembelajaran (Tegeh & Kirna, 2023).

Hasil validasi Materi menunjukkan kesesuaian komik IPA materi proses fotosintesis, kuesioner yang diberikan kepada ahli materi yaitu ibu Nikmatul Fauziah, S.Pd.I sesuai dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 92,8% dengan kategori "Sangat Layak" dengan demikian media komik pembelajaran IPA ini sangat layak digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keseimbangan gambar dan teks untuk memperjelas materi sudah sesuai. Hal ini sejalan dengan Panjaitan Arrasyid menyatakan bahwa media komik termasuk alat pembelajaran yang bisa digunakan sebagai inspirasi oleh guru lainnya dalam membuat media pembelajaran komik (Panjaitan & Rasyid, 2023).

Hasil dari ahli validasi media menunjukkan bahwa kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran berada pada kriteria Sangat Layak, yakni 96,4%. Perolehan kriteria Sangat layak ini karena pada butir terkait kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran, kejelasan dari kecukupan dukungan bahan ajar dalam komik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kesesuaian urutan penyajian materi pembelajaran, kejelasan dari kecukupan dukungan bahan ajar. Hasil pembahasan ini didukung oleh Hikmah yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak bila rata-rata persentase dari angket validasi ahli materi dan ahli media diatas 61% (Hikmah, 2017).

Produk yang sudah dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar materi proses fotosintesis dan menambah pengetahuan tentang proses fotosintesis. Media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penelitian dan diimplementasikan di MI NU Tri Bhakti At-taqwa dengan jumlah siswa 23 dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Media komik yang berbasis komik cetak yang telah dikembangkan mendapat respon positif dari siswa, antusias siswa dalam membacanya dapat meningkatkan hasil belajar dengan signifikansi antara *pret-test* dan *post-test*. Hasil nilai *post-test* siswa memperoleh nilai 93,26. Dari perbandingan nilai tersebut dilihat bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 36,08%. Nilai *pret-test* dan *post-test* jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,83 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian nilai dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan dapat merangsang minat baca dan meningkatkan hasil belajar setelah mempelajari materi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mujahadah dkk. menyatakan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media komik sebesar 87,5% dalam meningkatkan hasil belajar siswa seluruhnya mengalami peningkatan sebanyak 56,25%. Pembelajaran dengan menggunakan media komik jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan hanya menggunakan buku ajar saja (Mujahadah et al., 2021).

Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018). Dalam pengembangan sebuah produk pasti terdapat kelebihan dan kekurangan, begitu juga media komik yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan yang peneliti kembangkan ialah tokoh yang peneliti gunakan menggunakan kartun sehingga menarik siswa untuk membacanya, menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, menggunakan warna yang menarik, komik yang dipersembahkan tidak terlalu tebal sehingga siswa tidak merasa bosan untuk membacanya dan dapat belajar mandiri menggunakan media komik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nafala menyatakan bahwa kelebihan komik yaitu penyajian visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat ketika membaca komik, dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Nur Mazidah Nafala, 2022).

Media komik ini juga memiliki kekurangan, pembuatannya cukup menguras waktu dan lama pembuatannya, penyetaan komik lumayan mahal, bahkan terdapat kendala kerusakan laptop ketika dalam proses pembuatan media. Hal ini sejalan dengan Endah Sulistyorini menyatakan kelemahan-kelemahan komik diantaranya biaya pembuatan komik cukup mahal, terbatasnya akses untuk melihat komik yang penulis kembangkan, peserta didik belum terbiasa menggunakan komik sebagai bahan media pembelajaran matematika sekolah sehingga perlu bimbingan (Sulistyorini, 2021).

Komik berkembang dari media hiburan di bawah asuhan pendidikan, komik dijadikan media dalam mentransfer materi dari guru kepada siswa. Keunikan dari komik yang memiliki gambar, karakter, warna yang menarik dan teks yang sesuai dengan materi pembelajaran (Gunawan & Sujarwo, 2022). Hal ini sejalan dengan pernyataan Kustianingsari & Dewi bahwa

materi yang terdapat di dalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi gambar yang dapat mempermudah siswa mengetahui bentuk atau contoh kongkrit mengenai maksud dari suatu materi. Media pembelajaran menggunakan komik dapat membuat proses pembelajaran yang efektif dan efisien karena siswa dapat belajar mandiri dan menarik dengan banyak gambar-gambar yang ditampilkan dalam media komik (Kustianingsari & Dewi, 2015).

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi proses fotosintesis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MINU Tri Bhakti At-taqwa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Hasil uji validasi dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MINU Tri Bhakti At-Taqwa” berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media, respon guru dan respon siswa. Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 92,8% dalam kriteria “sangat layak”. Validasi ahli media memperoleh nilai 96,4% dalam kriteria “sangat layak”. Berdasarkan angket respon guru memperoleh nilai 92,8% dalam kriteria “Sangat Menarik”. Angket respon siswa memperoleh nilai 82% dalam kriteria “Sangat Menarik”. Dengan demikian, media berbasis komik cetak layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah MI khususnya di kelas IV pembelajaran IPA materi proses fotosintesis.
2. Sedangkan untuk mengukur tingkat efektifitas produk yang dikembangkan berdasarkan nilai test siswa. Untuk nilai *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 57,71% sedangkan nilai *post-test* memperoleh nilai rata-rata 93,26%, termasuk nilai diatas KKM. Dalam penelitian ini menggunakan rumus N-gain sehingga nilai *post-test* dan *pre-test* jika dihitung menggunakan rumus N-gain nilai meningkat sebesar 0,83 termasuk dalam kriteria tinggi. Dengan hasil yang telah dipaparkan maka media komik berbasis media cetak Layak dan efisien digunakan sebagai alat penunjang proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada universitas ma'arif lampung (UMALA) yang selama ini telah menjadi tempat dimana peneliti mencari ilmu pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD*. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/65080>
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28. <https://doi.org/10.37729/jpse.v3i1.3853>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 586–595. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Donna, R. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36–42. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>
- Irwinsyah, P. J. (2019). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran matematika materi penaksiran pada siswa kelas IV MI Nuris Sulakdoro Wuluhan Jember (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri

- Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/14786/>
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Terampil: Jnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2(1), 83–90. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/96>
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*. Jakarta. [Google Scholar](#)
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya Iii/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendikandasar.v3i1.758>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nurrita, T. (2018a). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Nurrita, T. (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Jurnal Of Education Research*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Jurnal Lectura*, 14(1), 111–125. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Sulistiyorini, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas V SD Berbasis Budaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 179–189. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Widyaningtyas, S. A., & Kartini, A. (2013). *Hubungan Usia Menarche dengan Obesitas pada Remaja Putri di SMA Theresiana 1 Semarang*. Universitas Diponegoro. <http://eprints.undip.ac.id/38581/>