

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SIKLUS AIR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Fauza Lailiyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (fauza_lailiyah@yahoo.com)

Farida Istianah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran berakibat pada hasil belajar siswa. Dengan begitu, peneliti melakukan sebuah pengembangan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar dengan tujuan penelitian: (1) Untuk mengetahui kevalidan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar; (2) Untuk mengetahui kepraktisan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar; (3) Untuk mengetahui keefektifan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan dengan evaluasi pada setiap tahapan. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu 26 siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya. Dari hasil penelitian pengembangan media komik materi siklus air layak digunakan dengan kriteria kelayakan perolehan nilai presentase validasi media sebesar 95,31%, validasi materi sebesar 92,5%, dan validasi bahasasebesar 93,75%. Selanjutnya, pada tahap implementasi di sekolah dasar diperoleh data kepraktisan media komik siklus air materi siklus air berdasarkan angket respon siswa adalah sebesar 91,07%. Data keefektifan media komik siklus air dari hasil belajar siswa pada kegiatan *pretest* dan *posttest* memiliki peningkatan yang signifikan pada analisis *n-gain* dengan perolehan rata-rata sebesar 0,71 yang memiliki kategori "tinggi". Sehingga dapat dikatakan penggunaan media komik ini memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan tingkat kreatifitas siswa.

Kata Kunci: pengembangan media, media komik, siklus air.

Abstract

The lack of use of instructional media has an impact on student learning outcomes. Therefore, the researcher developed a comic media water cycle to improve the learning outcomes of fifth grade students in elementary schools with the aim of the study: (1) To find out the validity of the comic media water cycle to improve learning outcomes of fifth grade students in primary schools; 2) To find out the practicality of the comic media water cycle to improve the learning outcomes of fifth grade students in elementary school, (3) To find out the effectiveness of the comic media water cycle to improve the learning outcomes of fifth grade students in elementary school. In this study's development, researchers used the ADDIE model which consisted of five stages evaluation phase is carried out at each stage. Research subjects in this study were 26 students in class V SDN Lontar 481 Surabaya. From the results of research on the development of comic media the material of the water cycle is feasible to be used with the eligibility criteria of the percentage value of media validation 95.31%, material validation 92.5%, and language validation 93.75%. Furthermore, at the implementation stage in elementary schools the practicality of comic media data obtained from the water cycle material based on student response questionnaire was 91.07%. Data on the effectiveness of comic media on water cycle material from student learning outcomes in pretest and posttest activities has a significant increase in n-gain analysis with an average gain of 0.71 which has a "high" category. So that it can be said the use of comic media has an impact on student learning outcomes and student creativity.

Keywords: media development, comic media, water cycle.

PENDAHULUAN

Salah satu usaha suatu bangsa untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas yaitu dengan meningkatkan mutu pendidikan. Meningkatnya mutu pendidikan dapat berpengaruh pada peningkatan sumber daya manusia dengan kualitas lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan isi dari pembukaan UUD 1945 yang terdapat di alenia IV menegaskan bahwa bangsa Indonesia memiliki cita-cita yang salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Usaha yang bisa dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yaitu selalu melakukan inovasi dalam dunia pendidikan, seperti dengan adanya pembaharuan kurikulum pendidikan. Oleh karena itu, selalu ada pembaharuan dalam dunia pendidikan untuk mencapai keberhasilan tersebut.

Pembaruan kurikulum yang terjadi selama ini tidak lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Saat ini, kurikulum pendidikan yang digunakan yaitu kurikulum 2013 atau K13. Pada K13 kegiatan pembelajarannya lebih

mendorong siswa dalam membangun pengetahuan dengan memecahkan masalah, mencari tahu sendiri, dan berusaha mewujudkan idenya (Nurdyansyah, 2016). Dengan mencari tahu sendiri, siswa lebih memahami materi serta akan tersimpan di memori jangka panjang. Meskipun setiap kurikulum memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda tetapi kenyataannya perubahan kurikulum masih belum mengubah cara guru dalam mengajar dan masih banyak guru yang kurang memperhatikan perubahan kurikulum tersebut (Hidayat, Rostikawati, 2018). Adapun pendekatan saintifik yang merupakan pendekatan untuk diterapkan pada kurikulum, yang mana pendekatan ini ditujukan agar siswa lebih paham serta mengenal materi melalui pendekatan ilmiah, dengan begitu siswa akan mendapatkan pengalamannya dalam belajar dengan sendirinya tidak berdasarkan informasi dari guru saja. Implementasi pendekatan saintifik pada kegiatan pembelajaran lebih mengaitkan pada keterampilan proses, diantaranya meramalkan, mengukur, mengklasifikasi, mengamati, dan mengkomunikasikan (Nurdyansyah, 2016). Berdasarkan implementasinya tersebut dalam pembelajaran pendekatan saintifik sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA yang juga melibatkan keterampilan proses.

Ilmu Pengetahuan Alam atau *natural science* merupakan pengetahuan yang mempelajari semua peristiwa yang berhubungan dengan alam semesta (Samatowa, 2011). Pembelajaran IPA sendiri mengkaji tentang peristiwa alam yang tersusun dengan sistematis yang berdasar pada hasil percobaan serta pengamatan. Dengan melakukan percobaan dan pengamatan dapat membiasakan anak dalam berpikir secara kritis serta objektif (Samatowa, 2011). Namun, pembelajaran IPA seringkali dianggap tidak menarik karena hanya berisi teori yang membuat siswa dikenyaannya sulit memahami materi sehingga membuat kegiatan pembelajaran yang pasif dan siswa hanya menerima materi berpatokan buku ajar (Hendajani, dkk., 2017). Padahal pembelajaran IPA di SD seharusnya menjadi wadah bagi siswa guna meningkatkan rasa ingin tahunya secara alami, sehingga dapat mengembangkan kemampuan bertanya serta mencari jawaban yang berdasar pada bukti dengan berfikir secara alamiah (Samatowa, 2011). Untuk menunjang pemahaman siswa diperlukan beberapa komponen yang dituntut ada pada pembelajaran.

Komponen yang terpenting salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi dari sumbernya pada penerima (Kustiawan, 2016). Penerapan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran mampu menambah motivasi dalam diri siswa serta meningkatkan ketertarikan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam perencanaan

penggunaan media pembelajaran guru harus memperhatikan kesesuaian tujuan, materi, dan strategi untuk pembelajaran tersebut. Selain itu, guru perlu mempertimbangkan tingkat kemenarikan penggunaan dari media pembelajaran. Dengan begitu, akan menambah tingkat keefektifan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif bisa berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Lestari (2016) yang juga mengkapkan bahwasanya siswa lebih senang dengan penggunaan media pembelajaran serta pemilihan yang efektif karena membuat siswa mudah untuk memahami materi sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Untuk menunjang tingkat keberhasilan siswa, salah satu komponen penting dalam hal ini yaitu hasil belajar. Dengan begitu, keterlibatan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar berperan penting karena berakibat pada meningkatnya hasil belajar (Prasanti, 2019).

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Lontar 481 Surabaya, penerapan kegiatan pembelajaran di kelas V masih kurangnya keterlibatan siswa kelas V pada saat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah dikaitkan dengan beberapa contoh pada kehidupan sehari-hari, bersumber dari buku ajar dan menggunakan beberapa media pembelajaran, seperti gambar di buku siswa, poster gambar yang ditempel di dinding dan LCD. Selain itu dari hasil pengamatan ketika kegiatan literasi di perpustakaan sekolah kebanyakan siswa memilih buku bergambar dan siswa juga saling bertukar buku bacaan bergambar untuk dibaca. Hal ini dikarenakan dengan mengamati dan membaca buku yang lebih banyak gambar mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa pada isi buku tersebut.

Adapun buku ajar yang merupakan sumber utama dalam belajar pada kegiatan pembelajaran berasal dari buku siswa, dimana buku yang digunakan siswa masih banyak berisi tulisan dengan sedikit ilustrasi gambar dan dilanjutkan dengan beberapa soal. Buku siswa yang kurang rinci penjelasannya serta sedikit gambar guna penjas membuat siswa sulit dalam menangkap materi dan menginterpretasikan materi ke dalam soal. Hal ini berakibat pada minimnya minat belajar siswa karena kecenderungan siswa yang mudah bosan dengan hal tersebut. Sesuai pendapat yang disampaikan oleh Daryanto (2016) bahwasanya siswa kebanyakan tidak tertarik dengan buku tanpa ilustrasi atau gambar menarik, serta secara empirik siswa lebih tertarik buku dilengkapi gambar, berwarna, dan disajikan melalui bentuk yang nyata ataupun kartun. Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2014) yang menyatakan bahwasanya dalam

penyampaian suatu informasi secara ringkas terhadap kejadian tertentu dapat menggunakan kartun yang merupakan salah satu gambar yang dapat mengartikan simbol-simbol. Sehingga walaupun siswa sudah merespon dengan baik dengan penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sudah ada, tetapi ketercapaian nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) siswa masih ada yang belum memenuhi batas KKM. Hasil dari nilai PTS untuk mata pelajaran IPA hampir setengah dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 15 dari 26 siswa masih belum memenuhi batas KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA masih kurang, dengan batas KKM adalah 78.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi siklus air di kelas V SD karena materi ini termasuk materi yang penting bagi kehidupan keseharian siswa. Seperti yang telah diketahui, kebanyakan aktivitas dalam kehidupan keseharian melibatkan serta membutuhkan air. Namun, masih banyak siswa belum mengetahui bagaimana siklus air di bumi. Agar siswa lebih bijaksana dalam penggunaan air dan menjaga lingkungan maka diperlukan usaha untuk meningkatkan pengetahuan siswa terkait hal tersebut. Selain itu, untuk meningkatkan minat dan kualitas pada pembelajaran IPA perlu kegiatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, komunikatif, dan perantara penyampai materi yaitu media pembelajaran. Dengan begitu, siswa yang pada mulanya enggan untuk membaca buku akan tertarik. Salah satu usaha yang dapat diterapkan untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran serta bahan ajar pada pembelajaran IPA.

Pengembangan media komik ini dilakukan berdasarkan beberapa hasil temuan yang diperoleh peneliti di lapangan tepatnya di SDN Lontar 481 Surabaya, seperti yang telah diuraikan di atas. Bahwasanya karakteristik siswa sekolah dasar yang pada dasarnya lebih menyukai sesuatu yang menarik, kongkret, disertai rasa ingin tahu yang tinggi. Sehingga peneliti berfikir untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Karena komik memiliki karakteristik yang dilengkapi dengan tampilan gambar menarik dinilai akan mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, materi yang diterapkan pada komik yaitu materi siklus air seperti yang diuraikan pada paragraf sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan harapan dengan penggambaran materi siklus air melalui komik, siswa akan lebih menghargai dan memahami pentingnya air bagi kehidupan makhluk hidup. Dengan begitu, siswa akan lebih menghargai lingkungan sejak dini.

Komik merupakan rangkaian cerita yang berurutan dan diterapkan dalam kartun sebagai karakter tokoh cerita yang memiliki tujuan untuk menghibur pembaca

(Daryanto, 2016). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran IPA dinilai akan menambah ketertarikan serta minat belajar siswa. Karena komik dikemas dengan rangkaian cerita yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan ilustrasi gambar berwarna yang menarik. Selain itu, berdasarkan penelitian Thorndike (dalam Daryanto, 2016) menunjukkan hasil bahwa dengan membaca komik dalam kurun waktu satu bulan maka setara dengan membaca buku mata pelajaran tiap tahun, sehingga hal tersebut bisa berpengaruh terhadap penguasaan kosa kata serta membaca siswa jika dibandingkan dengan siswa lain yang tidak tertarik pada komik.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dalam penerapannya seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2016) yaitu: a) Meningkatkan minat baca siswa, b) Pembendaharaan kosa kata siswa lebih meningkat, c) Penyajian komik memiliki unsur cerita serta visual yang menonjol, d) Membuat pembaca tertarik melanjutkan membaca hingga selesai. Selain itu, komik juga memiliki kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Pratama (2018) yaitu: a) Guru memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaan media komik, b) Memerlukan waktu cukup lama dalam pengembangan media pembelajaran komik, c) Membuat orang malas membaca buku yang tidak bergambar.

Pengembangan komik IPA disesuaikan dengan karakteristik buku siswa kurikulum 2013 dengan beberapa kesamaan seperti adanya penggunaan gambar, mengangkat materi dari kehidupan sehari-hari siswa, pemilihan kalimat yang digunakan disesuaikan dengan tingkat berfikir siswa yang mana siswa kelas V ini masih dalam tahap operasional kongkret yaitu mampu untuk berpikir secara logis dengan objek kongkret, namun belum bisa berpikir abstrak, dan tidak mengandung unsur kekerasan maupun unsur negatif lain didalamnya. Penggunaan komik ini juga disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran IPA materi siklus air yang melibatkan kemampuan berfikir secara ilmiah melalui pengamatan dan fakta-fakta yang terdapat pada rangkaian cerita dalam komik. Selain itu, apabila komik diintegrasikan dalam karakter kartun dan alur cerita, maka komik tersebut dapat dijadikan panutan dalam kehidupan siswa, sehingga komik dapat berpengaruh pada sikap, karakter, serta nilai siswa (Puspitorini, dkk., 2014).

Adapun keberhasilan penggunaan media ini pada beberapa penelitian, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Kadek Martina, I Made Tegeh, dan Adr. I Wayan Ilia Yuda Sukmana (2018) dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Strip Komik dengan Model Addie pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar*"

menyatakan bahwa media pembelajaran komik memberikan hasil penelitian dengan kategori “Sangat Layak” serta dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu materi, dan lokasi yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan materi siklus air dan lokasi yang digunakan di Surabaya. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti akan melakukan suatu penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri Lontar 481 Surabaya*”.

Dari uraian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media komik IPA siklus air ini diantaranya: (1) Untuk mengetahui kevalidan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar; (2) Untuk mengetahui kepraktisan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar; (3) Untuk mengetahui keefektifan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan yang biasa disebut *Research and Development*. Metode ini digunakan bagi penelitian bertujuan menghasilkan suatu produk serta untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015: 407). Dalam penelitian ini hasil produknya yaitu media pembelajaran komik IPA siklus air untuk kelas V, serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Penelitian ini, menerapkan model ADDIE. Model ADDIE termasuk model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengembangan proses sains. Model ADDIE ini tepat apabila dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif, karena menciptakan proses pembelajaran yang sistematis dan efektif (Arini, 2013). ADDIE ini merupakan kepanjangan dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan), serta *Evaluate* (Evaluasi) (Branch, 2009).

Model ADDIE termasuk rancangan pengembangan produk yang sistematis dan juga salah satu sarana paling efektif dalam mengembangkan suatu produk pada masa ini. Model ADDIE ini dipilih berdasarkan pada pertimbangan yang menyatakan bahwa model ADDIE ini dalam pengembangannya dilaksanakan secara sistematis serta berdasarkan pada landasan teoritis yang terdapat dalam desain pembelajaran. Selain itu, dalam penyusunannya model ADDIE ini tersusun secara terprogram serta terdapat rangkaian urutan kegiatan yang disusun sistematis sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tentang belajar terkait penggunaan sumber

belajar yang hendaknya disesuaikan kebutuhan serta karakteristik siswa (Tegeh, 2015).

Subjek utama dalam uji coba pada penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa. Karena siswa bersangkutan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran yang dihasilkan peneliti. Selain itu, peneliti juga dapat menilai kelayakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun subjek uji cobanya, diantaranya 5 siswa SDN Lontar 481 Surabaya pada uji coba 1 dan 26 siswa SDN Lontar 481 Surabaya pada uji coba 2.

Pada penelitian dan pengembangan ini, terdapat dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Perolehan data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan peneliti dari siswa mengenai respon dalam penggunaan dan kualitas media pembelajaran atau produk, serta masukan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Sedangkan perolehan data kuantitatif dalam penelitian didapatkan melalui hasil perhitungan instrumen validasi media, materi, dan bahasa, hasil perhitungan angket siswa, serta hasil perhitungan data hasil tes.

Penelitian dan pengembangan komik IPA ini, diperlukan tahap pengumpulan data guna mencapai tujuan dalam penelitian. Dalam penelitian ini data instrument validasi memakai angket tertutup berupa *rating scale*. Adapun perhitungan presentase hasil validasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Dengan bantuan penggunaan rumus di atas, dapat memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran komik IPA materi siklus air. Adapun kriteria hasil validasi sebagai acuan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1 Presentase Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Tindakan	Kriteria
80%-100%	Valid / Layak digunakan	Tidak perlu direvisi
60% - 79%	Cukup valid / Cukup layak digunakan	Tidak perlu direvisi
40% - 59%	Kurang valid / Kurang layak digunakan	Perlu direvisi
0% - 39%	Tidak valid / Tidak layak digunakan	Perlu direvisi total

(Arikunto, 2010)

Analisis data hasil angket ini diperoleh dari lembar angket siswa dan digunakan peneliti guna mengetahui respons siswa terhadap adanya media pembelajaran komik

IPA materi siklus air. Selanjutnya, dilakukan penghitungan skor dari setiap jawaban dari lembar angket siswa. Adapun perhitungan presentase hasil angket untuk setiap aspek memakai rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2005)

Selanjutnya, dilakukan perhitungan skor seluruh program atau seluruh aspek menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2005)

Dengan bantuan penggunaan rumus di atas, dapat memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran komik IPA materi siklus air. Adapun kriteria hasil angket sebagai acuan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 2 Kriteria Hasil Angket Siswa

Presentase	Tindakan
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arthana, 2005)

Analisis data hasil tes didapatkan dari nilai saat kegiatan *posttest* dan *pretest*. Hasil dari *posttest* dan *pretest* dijadikan peneliti sebagai dasar untuk mengukur tingkat efektifitas media pembelajaran komik IPA materi siklus air. Adapun perhitungan presentase ketuntasan belajar secara klasikal melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Purwoko, 2001)

Adapun presentase taraf keberhasilan terkait ketuntasan belajar sebagai acuan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3 Taraf Keberhasilan Ketuntasan Belajar

No.	Nilai (%)	Kriteria Keberhasilan
1.	81 - 100	Sangat baik
2.	61 - 80	Baik
3.	41 - 60	Cukup
4.	21 - 40	Kurang
5.	0 - 20	Sangat kurang

(Arikunto, 2010)

Selanjutnya data dianalisis melalui analisis N-gain guna mengetahui adanya peningkatan nilai hasil *pretest*

dan *posttest*. Adapun rumus N-gain yang digunakan sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah hasil N-gain diperoleh, dilanjutkan dengan menghitung nilai siswa menggunakan kategori N-gain pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Interpretasi N-gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi penurunan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

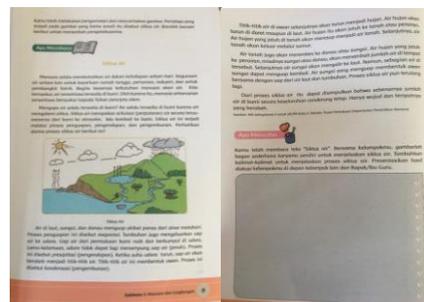
(Sundayana, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media komik materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V sekolah dasar ini dalam pengembangannya menerapkan model ADDIE. Pengembangan melalui model ADDIE ini memiliki beberapa tahapan, diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Pertama, pada tahap analisis ini dilakukan beberapa analisis yang ditujukan guna menemukan kendala serta kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA materi siklus air, diantaranya analisis buku siswa, pendidik, buku siswa, studi literatur, media pembelajaran, dan dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Dari kegiatan analisis buku siswa, diperoleh informasi bahwa siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 revisi 2017. Materi siklus air pada buku tema revisi terdapat pada tema 8 subtema 1. Pada buku siswa materi siklus air sudah diberi penjelasan mengenai pengertian siklus air, tahapan siklus air, serta gambar siklus air. Namun, gambar siklus air yang ada di buku siswa masih belum disertai dengan pemberian nama tahapan pada setiap tahapan siklus air. Hal tersebut dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami tahapan pada gambar siklus air. Karena siswa harus menerka-nerka sendiri nama tahapan yang sesuai pada gambar siklus air tersebut. Selain itu, buku siswa yang monoton dengan teks membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus dalam membaca materi.



Gambar 1 Materi Siklus Air pada Buku Siswa

(Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Kegiatan analisis pada pendidik ini dilakukan melalui kegiatan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas V SDN Lontar 481 Surabaya yaitu ibu Evi Widayanti, S. Pd mengenai kegiatan pembelajaran serta materi siklus air. Dari hasil wawancara diketahui bahwasanya siswa kelas V pada saat kegiatan belajar di kelas terutama pada mata pelajaran IPA cenderung menyukai pembelajaran melalui *story telling*, aktivitas membuat karya, penayangan video, cerita bergambar, serta permainan. Selain itu, dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas V diketahui bahwasanya metode yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran sehari-hari ataupun pada saat mata pelajaran IPA lebih banyak menggunakan metode ceramah. Untuk mendukung penjelasan yang diberikan, guru juga melibatkan pemanfaatan benda kongkret yang ada di lingkungan sekolah dan juga terkadang siswa diberi tugas membuat karya poster atau gambar di kertas karton sesuai materi secara berkelompok sebagai media pembelajaran.

Kegiatan analisis pada peserta didik ini dilakukan melalui kegiatan wawancara tidak terstruktur kepada beberapa siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya mengenai pembelajaran IPA yang biasa dilaksanakan. Dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan beberapa siswa kelas V tersebut diketahui bahwasanya siswa terkadang masih kesulitan dalam memahami penjelasan yang terdapat pada buku. Selain itu, siswa juga kurang tertarik jika harus menghafal istilah-istilah yang berkaitan dengan materi karena siswa merasa kesulitan memahami materi. Sehingga berefek pada minimnya pemahaman materi siswa. Pada analisis peserta didik, peneliti juga melakukan kegiatan pengamatan pada siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya. Dari hasil pengamatan ketika siswa kelas V melaksanakan kegiatan literasi di perpustakaan sekolah hampir seluruh siswa lebih memilih buku yang bergambar dengan sedikit teks bacaan atau bahkan buku *full* gambar. Karena siswa sangat antusias dan lebih senang ketika mengamati berbagai gambar yang tercantum pada buku-buku tersebut. Sehingga meskipun tanpa adanya teks di dalamnya, siswa tetap bisa memahami makna atau cerita yang terkandung dalam buku tersebut.

Pada kegiatan analisis studi literatur dilakukan peneliti melalui kegiatan membaca beberapa jurnal penelitian. Salah satunya jurnal penelitian oleh Wicaksono, dkk. (2017) tentang "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual dalam Pembelajaran Sains SD" yang dalam penelitiannya menyatakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sains yang merupakan sumber belajar

dinilai masih belum diterapkan secara optimal. Selain itu, adanya kendala dalam penyampaian materi yang masih bersifat abstrak serta masih kurangnya kesesuaian penggunaan media dengan tujuan pembelajaran. Dengan begitu, diperlukan media yang tepat untuk menggambarkan secara kongkret materi tersebut.

Pada analisis media pembelajaran diketahui bahwa media yang dilibatkan guru dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi siklus air yaitu dengan memanfaatkan benda kongkret di lingkungan sekolah dan juga karya poster atau gambar di kertas karton. Media pembelajaran yang diterapkan guru tersebut ketika kegiatan pembelajaran terkesan biasa saja serta kurang menarik. Sehingga masih diperlukan pengembangan media pembelajaran yang digunakan agar lebih memudahkan siswa saat memahami materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang minim variasi serta kreatif membuat siswa mudah bosan serta bisa membuat kurangnya kefokusannya siswa ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, tingkat keefektifan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang untuk menjabarkan materi secara rinci kepada siswa. Dari hasil analisis media pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru tersebut dapat dimanfaatkan peneliti sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran materi siklus air dalam bentuk cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk komik.

Dari hasil tahap analisis yang diperoleh dari beberapa aspek yaitu pendidik, siswa, buku siswa, studi literatur, dan juga media pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, tahap terakhir pada tahap analisis ini yaitu dengan melakukan evaluasi. Tahap evaluasi pada tahapan ini peneliti dibantu oleh dosen pembimbing. Adapun tujuan dilakukan evaluasi pada tahap ini yaitu guna mengetahui kendala yang ditemukan dalam pembelajaran IPA terutama materi siklus air, kebutuhan siswa dan guru serta solusi yang tepat untuk menyelesaikan kendala tersebut.

Pada tahapan analisis ini terdapat beberapa kelebihan diantaranya peneliti jadi lebih memahami keadaan pembelajaran secara langsung baik dari sisi guru maupun siswa, serta peneliti juga lebih memahami hal yang dibutuhkan guru dan siswa untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga peneliti tidak akan salah langkah pada tahap-tahap selanjutnya karena sudah memiliki beberapa informasi secara langsung dari sumber yang terkait. Selanjutnya, pada tahapan ini masih ada beberapa kendala seperti pada saat kegiatan wawancara tidak terstruktur dengan siswa. Karena karakteristik siswa sekolah dasar yang kurang serius dan suka bercanda, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil jawaban secara mendalam.

Hasil perolehan dari kegiatan analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya kurang memahami materi secara mendalam dikarenakan media pembelajaran yang kurang efektif serta buku siswa kurang penegasan nama tahapan pada setiap tahapan yang tercantum di gambar siklus air. Sehingga dapat diketahui salah satu komponen penunjang kegiatan pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh guru yaitu media pembelajaran.

Dari hasil uraian diatas, peneliti mempunyai gagasan untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi siswa untuk mempermudah dalam pemahaman materi siklus air dan juga bisa membantu guru dalam penyampaian materi siklus air. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dikemas dalam bentuk yang semenarik mungkin, kongkret, dan tetap memperhatikan kerincian materi yang terkandung di dalamnya. Sehingga siswa akan tertarik, lebih semangat, serta fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guna menjawab kendala atau permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk melakukan pengembangan media komik pembelajaran IPA materi siklus air.

Kedua, dari hasil tahapan analisis, peneliti mengetahui kendala atau permasalahan yang dimiliki siswa dalam belajar. Selanjutnya, peneliti melakukan perancangan atau desain untuk mengembangkan media komik pembelajaran IPA materi siklus air. Berikut rancangan media komik IPA materi siklus air: (1) Perangkat pembelajaran ini akan diterapkan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar di kelas. Berdasarkan pembelajaran tematik kurikulum 2013, materi siklus air terdapat pada tema 8 subtema 1 Pembelajaran 1. Perangkat pembelajaran yang dirancang untuk penelitian ini terlampir pada lampiran; (2) Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan sub materi yang akan diterapkan pada media komik agar materi yang terkandung lebih fokus. Sub materi yang diterapkan pada komik yaitu pengertian siklus air, tahapan siklus air, pengaruh siklus air, dan manfaat air makhluk hidup. Penyusunan materi pada komik disesuaikan dengan indikator pada buku kelas V semester 2 tema 7 Subtema 1. Sehingga materi tetap sesuai dengan indikator pada buku siswa. Karena media komik ini didesain guna menunjang pemahaman materi siswa; (3) Perancangan media ini tercantum pada *story board* yang bertujuan untuk memudahkan peneliti sebagai dasar dalam mengembangkan media komik pembelajaran IPA materi siklus air. Tampilan *story board* media komik IPA materi siklus air terlampir pada lampiran. Adapun untuk spesifikasi produk yaitu: (a) Ukuran komik: A5;(b) Jenis tulisan: Comic sans MS;(c) Jenis gambar: Kartun animasi;(d) Bahan cetak komik: Art paper 210 gsm (cover komik) dan art paper 180 gsm (isi komik);(e) Jumlah

halaman : 21 halaman;(f) Software pendukung: Corel draw.

Setelah dilakukan tahap perancangan pada perangkat pembelajaran, materi, serta media, dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini peneliti dibantu oleh dosen pembimbing untuk mengevaluasi perangkat pembelajaran, materi yang digunakan, serta desain latar, cerita, dan karakter pada media. Sehingga dosen pembimbing dapat memberikan masukan untuk memperbaiki media komik IPA materi siklus air menjadi lebih baik lagi. Adapun beberapa masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing yaitu penambahan materi pada komik serta pemberian nomer pada komik tiap-tiap percakapan. Pada awalnya materi yang tercantum pada komik hanya pengertian siklus air, tahapan siklus air, dan manfaat air ditambah dengan pengaruh adanya siklus air. Selanjutnya, semula setiap percakapan pada komik tanpa disertai dengan nomer. Kemudian disesuaikan dengan masukan dari dosen pembimbing dengan pemberian nomer setiap percakapan secara urut agar siswa lebih mudah dalam membaca.

Setelah dilakukan tahap desain ini diketahui pada tahap ini terdapat beberapa kelebihan diantaranya dengan melakukan desain baik materi, perangkat, dan media peneliti menjadi lebih mudah pada tahap pengembangan selanjutnya. Karena desain tersebut dapat dijadikan dasar patokan untuk mengembangkan produk. Ditambah dengan masukan-masukan dari dosen pembimbing membuat pengembangan produk lebih maksimal.

Ketiga, tahap pengembangan ini merupakan tahapan untuk merealisasikan media komik IPA materi siklus air yang berdasar pada hasil dari tahap analisis serta tahap desain. Hasil dari tahap desain atau perencanaan dijadikan acuan dasar pengembangan media komik IPA materi siklus air. Adapun tahap pembuatan media komik IPA materi siklus air ini dilakukan dengan dua tahap. Pertama, diawali dengan pembuatan desain karakter dan latar cerita pada komik serta penentuan rancangan isi cerita yang disesuaikan dengan materi menggunakan bantuan *software corel draw* pada pc. Kedua, dilakukan proses cetak media komik IPA materi siklus air sesuai dengan bahan dan ukuran yang sudah ditentukan.

Langkah selanjutnya setelah pembuatan dan cetak media komik IPA materi siklus air yaitu proses validasi media komik IPA materi siklus air oleh para ahli. Adapun validasi yang dilakukan pada media komik IPA materi siklus air ini yaitu validasi materi, media, bahasa, perangkat pembelajaran, lembar angket, lembar soal *pretest* dan *posttest*. Hasil dari validasi dan juga masukan dari para ahli yang nantinya akan dijadikan dasar perbaikan atau revisi media. Sehingga media yang dikembangkan akan lebih maksimal dan lebih baik.

Validasi media komik IPA materi siklus air ini dilakukan oleh ahli media di jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD). Adapun validator media komik IPA materi siklus air ini yaitu bapak Julianto, S. Pd., M. Pd. Perolehan skor validasi media komik IPA materi siklus air yaitu 59 dari keseluruhan skor total 64. Selanjutnya, presentase perhitungan hasil validasi media komik IPA materi siklus air memperoleh skor 95, 31% dengan kategori valid/layak digunakan serta beberapa saran dari validator.

Validasi materi pada media komik IPA materi siklus air ini dilakukan oleh validator ahli materi IPA di jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD). Adapun validator materi pada media komik IPA materi siklus air ini yaitu bapak Julianto, S. Pd., M. Pd. Aspek yang dinilai pada instrument validasi materi terdiri dari 10 aspek yang meliputi isi materi dalam komik, kelayakan pesan, serta penyajian. Dari hasil perolehan skor validasi materi media komik IPA materi siklus air yaitu 37 dari keseluruhan skor total 40. Selanjutnya, dilakukan perhitungan presentase hasil validasi materi pada media komik IPA materi siklus air diperoleh skor sebesar 92, 5% dengan kategori valid/layak digunakan serta beberapa saran dari validator.

Validasi bahasa pada media komik IPA materi siklus air ini dilakukan oleh validator yang ahli dibidang bahasa. Validator dari validasi bahasa yaitu ibu Maryam Isnaini D., M. Pd yang merupakan dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Aspek yang dinilai pada instrument validasi materi terdiri dari 8 aspek yang meliputi penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, serta keterbacaan dan kekomunikatifan. Dari hasil perolehan skor validasi bahasa pada media komik IPA materi siklus air yaitu 30 dari keseluruhan skor total 32. Selanjutnya, presentase perhitungan hasil validasi bahasa pada media komik IPA materi siklus air diperoleh skor 93,75% dengan kategori valid/layak digunakan serta beberapa saran dari validator.

Validasi perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh bapak Julianto, S. Pd., M. Pd yang juga merupakan dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Perangkat pembelajaran yang divalidasi meliputi RPP, silabus, bahan ajar, LKPD, kisi-kisi, dan lembar soal *pretest* dan *posttest*. Namun, instrumen validasi pada perangkat ini dibagi menjadi dua yakni instrument validasi perangkat dan instrument validasi soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan presentase kevalidan perangkat pembelajaran pada media komik IPA materi siklus air diperoleh skor 88,63% dan presentase kevalidan soal *pretest* dan *posttest* sebesar 90%. Maka, hasil presentase dari keduanya dapat dikatakan valid karena

berada pada rentang 80% - 100%. Selain itu, juga terdapat beberapa masukan dari validator.

Validasi lembar angket respon siswa ini dilakukan oleh bapak Julianto, S. Pd., M. Pd yang juga merupakan dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Aspek yang menjadi dasar penilaian lembar angket respon siswa tercantum pada instrument validasi lembar angket respon siswa. Aspek yang dinilai meliputi tulisan, tampilan, bahasa, kemudahan serta isi angket. Berdasarkan hasil perhitungan presentase kevalidan lembar angket respon siswa pada media komik IPA materi siklus air diperoleh skor 90,38%. Hasil yang diperoleh tersebut berada pada rentang 80% - 100% dengan kategori valid. Sehingga lembar angket respon siswa pada media komik IPA materi siklus air ini dapat dikatakan valid dengan beberapa masukan dari validator.

Setelah dilakukan beberapa langkah-langkah di atas, dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Tahap evaluasi pada tahap pengembangan ini dibantu oleh validator atau para ahli. Kemudian tahap evaluasi ini dilakukan melalui proses revisi instrument, media, materi, bahasa, perangkat pembelajaran yang dibantu dan dibimbing oleh validator. Pada tahap pengembangan yang telah dilakukan terdapat beberapa kelebihan diantaranya kevalidan pengembangan media komik ini menjadi lebih efektif. Hal ini karena adanya proses validasi yang dilakukan oleh para ahli baik media, materi, bahasa, perangkat pembelajaran dan angket siswa. Selain itu, masukan-masukan dari validator sebagai revisi produk menjadikan pengembangan media komik lebih maksimal.

Keempat, pada tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba 1 dalam skala kecil dan uji coba 2 dalam skala besar. Berikut penjelasan proses penerapan uji coba media: (1) Proses uji coba 1 ini dilakukan dalam skala kecil pada tanggal 6 Maret 2020 kepada 5 siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya. Pada uji coba 1 ini bertujuan untuk menilai sisi kepraktisan media komik IPA materi siklus berdasar pada hasil angket respon siswa. Sehingga proses pelaksanaan uji coba 1 ini, lima siswa yang sudah ditentukan oleh guru kelas dengan kemampuan heterogen dibagikan angket respon siswa setelah menggunakan media komik IPA materi siklus air. Selama penggunaan media komik IPA materi siklus air diketahui bahwa siswa sangat fokus untuk membaca cerita dan memperhatikan gambar pada media komik tersebut. Selain itu dari hasil dari angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 92,8% dengan kategori "sangat layak" dan dari respon siswa juga dapat disimpulkan bahwa siswa ingin menerapkan media komik pada mata pelajaran lainnya. Jadi, uji coba media komik IPA materi siklus air ini dapat dilanjutkan untuk uji coba 2 tanpa adanya revisi; (2) Setelah pelaksanaan uji

coba 1, penelitian ini dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba 2. Proses uji coba 2 ini dilakukan dalam skala besar yaitu pada tanggal 13 Maret 2020 kepada 26 siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya. Pada uji coba 2 ini bertujuan untuk menilai sisi kepraktisan serta keefektifan media komik IPA materi siklus air. Proses kegiatan pembelajaran pada uji coba 2 disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun dan divalidasi. Pada awal kegiatan pembelajaran siswa diberikan lembar *pretest* guna mengetahui kemampuan awalsiswa terkait siklus air. Selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran dengan media komik IPA materi siklus air. Kemudian, pada akhir kegiatan pembelajaran siswa dibagikan lembar *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah penggunaan media komik IPA materi siklus air. Selain itu, siswa juga dibagikan angket respon siswa sebagai alat ukur kepraktisan media berdasarkan respon 26 siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya. Dari hasil angket respon siswa pada saat uji coba 2 tersebut diketahui bahwa jumlah nilai angket yang diperoleh dari 26 siswa yaitu 1.776. Dengan begitu, perhitungan presentase dari penilaian seluruh aspek sebesar 91,07%. Sehingga dapat dikatakan media komik IPA materi siklus air ini memiliki kategori sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya, dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* diketahui bahwasanya nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 58,69 dan nilai rata-rata siswa pada *posttest* sebesar 87,23. Dengan begitu, rata-rata peningkatan nilai siswa dari *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 28,77. Sehingga perhitungan presentase ketuntasan belajar pada kegiatan *posttest* secara klasikal sebesar 100%. Adapun hasil perhitungan n-gain diketahui bahwasanya terdapat peningkatan nilai dengan rata-rata sebesar 0,71 dan memiliki kategori tinggi. Dengan begitu, penggunaan media komik IPA materi siklus air berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Tahap evaluasi pada tahapan implementasi ini diperoleh dari hasil angket respon dan lembar *pretest* dan lembar *posttest* yang telah diisi siswa kelas V. Dengan begitu, dari semua hasil yang telah diperoleh dapat dijadikan sebagai penarik kesimpulan terkait pengembangan *final* produk media komik IPA materi siklus air. Pada tahap implementasi ini terdapat beberapa kelebihan yaitu peneliti menjadi tahu secara langsung dan pasti terkait hasil pengembangan produk berdasarkan penilaian siswa melalui angket siswa dan juga hasil penggunaan komik pada hasil belajar siswa. Selanjutnya, pada tahapan ini juga terdapat beberapa kendala saat uji coba di lapangan seperti saat mengkondisikan siswa di awal pembelajaran untuk mempersiapkan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas V di SDN Lontar 481 Surabaya, diperoleh hasil bahwasanya pengembangan media komik IPA materi siklus air ini layak digunakan. Media ini layak digunakan dengan dukungan hasil perolehan nilai kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan yang menegaskan media komik IPA materi siklus air dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna menambah pemahaman siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tahapan dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan pada model ADDIE diataranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Adapun data kevalidan pada pengembangan media komik IPA materi siklus air diperoleh dari hasil validasi. Proses validasi yang merupakan proses penting dalam pengembangan media ini terdapat beberapa validasi. Pertama, validasi materi dengan hasil skor presentase sebesar 92,5%. Kedua, validasi media memperoleh hasil presentase 95,31%. Ketiga, validasi bahasa memperoleh hasil presentase 93,75%. Keempat, validasi perangkat pembelajaran dengan hasil skor presentase 88,63%. Ditambah dengan masukan-masukan dari para validator baik materi, media, bahasa, dan perangkat pembelajaran menambah kelayakan media komik IPA materi siklus air untuk diterapkan dalam uji coba di SDN Lontar 481 Surabaya. Dengan begitu, dari hasil validasi tersebut media komik IPA materi siklus air ini dapat dikatakan layak digunakan karena berada pada rentang 80%-100% (Arikunto, 2010).

Selanjutnya, data kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa saat penerapan media komik ini pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dari hasil pengisian angket tersebut diketahui bahwasanya siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi siklus air setelah penggunaan media komik IPA materi siklus air. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil angket siswa yang menyatakan bahwasanya media komik ini mampu meningkatkan pemahaman mengenai siklus air dengan hasil perolehan skor presentase 96,92%. Sehingga pernyataan ini selaras dengan pendapat Kustiawan (2016) terkait salah satu fungsi media pembelajaran yaitu dapat membuat materi tersampaikan secara rinci. Dengan tersampainya materi secara rinci maka siswa menjadi lebih memahami materi dan lebih mudah ketika menerapkannya pada kehidupan sehari-hari serta soal evaluasi.

Selain itu, menurut Sudjana dan Rivai (2015:2) media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut terbukti dari hasil angket siswa pada aspek siswa lebih merasa tertarik belajar menggunakan

media komik daripada buku dengan presentase 90%. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dengan media komik IPA ini menjadikan siswa tidak cepat bosan saat belajar menggunakan komik dengan perolehan presentase angket 94,61%. Hal ini didukung dengan pendapat Musfiqon (2015:15) yang menyatakan bahwa dengan melibatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membuat minat siswa untuk belajar lebih meningkat dan juga siswa bisa terlibat langsung dalam penggunaan media. Dengan begitu, siswa merasa kegiatan pembelajaran yang dilalui menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, siswa juga menjadi tertarik apabila media komik ini diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Hal tersebut diperoleh dari hasil angket siswa dengan presentase sebesar 87,69%.

Dari hasil perhitungan angket siswa juga diperoleh bahwasanya siswa menjadi tertarik membaca buku bacaan lain setelah membaca komik ini dengan presentase 90%. Hasil dari angket siswa tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) yang mengungkapkan bahwasanya penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu salah satunya dapat meningkatkan minat baca siswa. Ditambah dengan dukungan tampilan komik yang sesuai dengan karakteristik komik menurut pendapat Sudjana dan Rivai (2015) bahwasanya komik diolah dengan pewarnaan secara bebas sehingga terlihat lebih hidup. Selain itu, pengembangan komik ini juga disesuaikan dengan kemudahan siswa dalam penggunaan media komik ini agar siswa lebih tertarik dan menambah minat belajar siswa dengan komik IPA materi siklus air ini sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini pada angket siswa terkait aspek kemenarikan gambar komik memperoleh presentase sebesar 93,84%, kemenarikan warna pada komik memperoleh presentase sebesar 82,30%, kejelasan dan kemenarikan bentuk tulisan pada komik memperoleh presentase sebesar 89,23%, kejelasan dan kemudahan memahami bahasa yang digunakan pada komik memperoleh presentase sebesar 85,38%, serta kemudahan pemahaman isi materi dalam komik memperoleh skor presentase 93,07%. Sehingga sesuai dengan pendapat Daryanto (2016) terkait kelebihan komik dengan penyajian komik yang memiliki unsur cerita dan visual yang kuat membuat pembaca tertarik untuk melanjutkan membaca hingga selesai.

Kefektifan pada penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada 26 siswa kelas V SDN Lontar 481 Surabaya. Lembar *pretest* diberikan pada siswa sebelum penerapan pembelajaran dengan media komik. Selanjutnya, lembar *posttest* diberikan pada siswa setelah penerapan pembelajaran dengan komik. Sehingga peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya media komik dan peningkatan

kemampuan siswa setelah penggunaan media komik IPA materi siklus air. Dalam hal ini, terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,69 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 87,23. Selanjutnya pada analisis n-gain terdapat peningkatan dengan rata-rata 0,71. Hasil n-gain tersebut berada pada rentang $0,70 \leq g \leq 1,00$ dengan kategori tinggi (Sundayana, 2015). Adanya peningkatan hasil belajar siswa tersebut menunjukkan keberhasilan penggunaan media komik IPA materi siklus air. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwasanya media komik IPA materi siklus air ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Keberhasilan penggunaan media komik IPA materi siklus air ini sejalan dengan pendapat Suparmi (2018) yang menyatakan pemanfaatan media komik pada proses pembelajaran IPA dapat membuat tingkat pemahaman materi lebih baik, sehingga berdampak peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, ditambah dengan adanya kemudahan dalam penggunaan media komik ini yang mendukung pemahaman siswa ketika menggunakan media ini seperti adanya cara penggunaan komik pada lembar pertama media komik, kejelasan ilustrasi gambar pada setiap tahapan-tahapan siklus air, kerincian dan kesesuaian penjelasan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta ditambah adanya fakta-fakta terkait ketersediaan air di bumi yang diselipkan pada percakapan karakter komik. Dengan begitu, siswa menjadi lebih mudah dalam menerima materi karena penggambaran materi secara kongkret melalui media komik IPA ini. Karena penggunaan media yang tepat dapat menggambarkan materi secara kongkret (Wicaksono, dkk., 2017).

Dari hasil implementasi yang sudah dilakukan, penggunaan media komik IPA materi siklus air ini tidak hanya memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Namun, juga mempengaruhi tingkat kreatifitas siswa karena adanya gambaran ilustrasi, sehingga menginspirasi imajinasi siswa. Hasil ini didukung dengan pendapat Saputro (2018) bahwa dengan membaca komik selain memberikan motivasi untuk membaca juga menginspirasi imajinasi anak berdasarkan tahap pengembangannya.

Berdasarkan uraian hasil pengembangan media berdasarkan tahapan ADDIE dan perolehan hasil kelayakan media komik IPA materi siklus air, maka media komik IPA materi siklus air dapat dikatakan valid serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan serta uraian pembahasan terkait media komik pada pembelajaran IPA materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Lontar 481 Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Dari hasil

perolehan nilai validasi baik media, materi, bahasa, perangkat pembelajaran, dan angket respon siswa diketahui bahwasanya media komik IPA materi siklus air merupakan media yang valid atau layak digunakan; (2) Hasil perolehan data kepraktisan media komik IPA materi siklus air berdasarkan angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 91,07% dengan kategori sangat layak; (3) Hasil perolehan data keefektifan media komik IPA materi siklus air diperoleh dari hasil belajar siswa pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Dengan begitu, diketahui adanya peningkatan yang signifikan pada analisis n-gain dengan perolehan rata-rata 0,71 dan memiliki kategori “tinggi”.

Saran

Dari hasil pengembangan media komik IPA materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Lontar 481 Surabaya, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: (1) Pada saat kegiatan implementasi lebih baik apabila guru membimbing siswa mengulas kembali terkait materi yang terdapat pada media komik, untuk meminimalisir terjadinya *misskonsepsi*. (2) Pendampingan siswa saat penggunaan komik untuk mengecek kefokusannya siswa dalam membaca media komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arthana, I. K, & Dewi, D. K. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gawa Media.
- Hendajani, F. dkk. 2017. “3D Animation Model with Augmented Reality for Natural Science Learning in Elementary School”. *Journal of Physic*. Vol. (1) : Hal. 1-7.
- Hidayat, Nandang., Rostikawati, Teti. 2018. “The Effect of the Scientific Approach with Comic Intelligent Media Support on Students’ Science Competencies”. *Journal of Educational Research and Review*. Vol (1): Hal. 1-13.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, Indah Devi. 2016. “Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah”. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol. 2 (2). Hal. 1-11.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prasanti, Risna., dkk. 2019. “Pengaruh Model TPS Berbantu Media Papontar Terhadap Hasil Belajar Dilihat dari Aktivitas Belajar Siswa”. *Jurnal Pedagogian Pembelajaran*. Vol 2 (3). Hal. 309-316.
- Pratama, Yoga Anjas. 2018. “Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”. *Jurnal MUDARRISUNA*. Vol. 8 (2). Hal. 347-371.
- Purwoko, Agung. 2001. *Kegiatan Belajar Mengajar*. Semarang: UNNES Press.
- Puspitorini, Retno., dkk. 2014. “Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 3. Edisi Khusus (Hal. 413-420).
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Bandung.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi. 2018. “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah”. *Journal of Natural Science and Integration*. Vol. 1 (1). Hal. 62-68.
- Tegeh, I Made. Dkk. 2015. “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE”. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*. Hal. 208-216.
- Wicaksono, Anggit Grahito, dkk. 2017. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains SD”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 1 (2). Hal. 112 – 119.