

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SISTEM GERAK DAN PESAWAT
SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII A
DI SMP NEGERI 8 KEDIRI**

Grasia Dwi Prasetyo Adi

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Sains FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, e-mail:
grasiaadi@mhs.unesa.ac.id

Wahono Widodo

Dosen Program Studi Pendidikan Sains FMIPA, Universitas Negeri Surabaya e-mail:
wahonowidodo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, peningkatan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa komik yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan tiga tahap dari model 4D, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan diujicobakan di kelas VIII A SMP Negeri 8 Kediri tahun ajaran 2017/2018 dengan *One Group Pretest - Posttest Design*. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil Penelitian ini menunjukkan: 1) Prototipe komik yang dikembangkan berkategori valid; 2) Pembelajaran menggunakan komik ditinjau dari keterlaksanaan RPP berkategori praktis; 3) Keefektifan komik ditinjau dari ketuntasan individual hasil belajar 87,10% dan siswa mengalami peningkatan ketrampilan berpikir kritis sebesar 10%. Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kurang efisien waktu dalam membimbing siswa mengerjakan tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan media komik telah valid, praktis, dan efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to generate learning media in the form of comic valid, practical and effective to improve student learning outcomes. This research was conducted by using three stages from 4D model, that is definition stage, design, development and trial in class VIII A SMP Negeri 8 Kediri academic year 2017/2018 with One Group Pretest - Posttest Design. Data collection using observation, test, and questionnaire methods. Data analysis technique using quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate: 1) The comic prototype developed categorically valid; 2) Learning using comics viewed from the implementation of RPP categorized practically; 3) The effectiveness of the comic review of the individual completeness 87.10% learning outcomes and students have increased critical thinking skills by 10%. Constraints faced in this study is less efficient in guiding the students' time doing tasks. The results showed that learning tools using comic media have been valid, practical, and effective in improving student learning outcomes.

Keywords : Media Learning, Comics, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu sebab utama membuat manusia berilmu, berbudaya, bertakwa serta dapat menyambut tantangan masa depan. Dengan pendidikan juga akan menjadikan peserta didik yang pandai serta mempunyai kompetensi dan *skill* untuk diterapkan ditengah-tengah masyarakat. Untuk melaksanakan hal demikian tidak terlepas dari faktor penentu keberhasilan

peserta didik dalam pendidikan. Hal yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik berupa faktor internal dan eksternal siswa (Arikunto, 2015). Salah faktor penting adalah kecakapan guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Para guru yang selalu memperlihatkan sikap dan perilaku yang simpatik dan mengajarkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin belajar dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang

positif bagi kegiatan belajar peserta didik (Muhibbin, 2007:137). Guru juga berupaya memberikan pertolongan dan tuntunan kepada para peserta didik, agar mereka beroleh hasil dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran hendak menjadikan peserta didik yang matang dalam ilmu pengetahuan dan mempunyai sikap berbudi luhur. Ketercapaian suatu proses pembelajaran peserta didik mencakup dalam tiga kompetensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud No 20, 2016:3-8). Peserta didik dapat tertuju menjadi pribadi yang berkembang sesuai dengan lingkungan disekitarnya dan menerapkan ilmu yang dapat bermanfaat di kehidupan sehari-hari. Ketiga ranah kompetensi tersebut sesuai dengan proses pembelajaran K-13 yang telah diterapkan di beberapa sekolah salah satunya dalam bidang IPA.

IPA adalah usaha sistematis untuk menghubungkan persoalan atau situasi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan gejala alam. Usaha tersebut membutuhkan keempat unsur antara lain sikap, proses, produk, dan aplikasi. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri informasi dan mengkaji informasi baru dengan aturan-aturan lama. Pembelajaran tersebut dapat menumbuhkembangkan kompetensi peserta didik pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Kurinasih, 2014:61). Pembelajaran IPA juga membutuhkan media dan sumber belajar lainnya digunakan guru untuk memberi bantuan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan syarat memberikan informasi belajar salah satunya adalah komik. Komik pembelajaran adalah media yang digunakan menanggulangi permasalahan tersebut. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat menolong peserta didik untuk memahami suatu materi. Komik mempunyai lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran, yaitu gambar-gambar yang merupakan media yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran, bersifat permanen, dapat menumbuhkan minat membaca dan mengarahkan peserta didik untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, komik adalah bagian dari budaya populer, serta komik memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar (Wurianto, 2009). Ketercapaian hasil belajar tidak lepas dari peran guru dalam menjalankan pembelajaran dan menghubungkan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam belajar yang meliputi tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

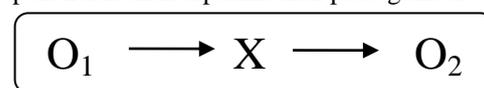
Menurut (Permendikbud No 23,2016: 9-10), penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga aspek, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian aspek sikap dilakukan melalui tahapan yaitu mengamati perilaku peserta didik selama pembelajaran, mencatat perilaku peserta didik dengan menggunakan lembarobservasi/pengamatan, menelaah hasil pengamatan dan mendeskripsikan perilaku peserta didik.

Hasil pra-penelitian di SMP Negeri 8 Kediri diperoleh bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik belum sesuai dengan tuntutan daya serap yang telah ditentukan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan adalah 72,00 dan 85% untuk daya serap klasikal. Berdasarkan hasil wawancara, guru IPA masih mengalami sedikit kesulitan dalam menghafalkan bagian-bagian dalam materi biologi. Guru masih menemukan peserta didik yang kurang fokus dalam belajar dan peserta didik sering mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran terjadi lebih mengarah kepada *teacher oriented*. Ironisnya lagi, hal tersebut bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sedangkan penyebaran angket kepada responden sebanyak 10 peserta didik yang diberikan angket menyatakan sebanyak 80% peserta didik antusias untuk belajar materi sistem gerak dan pesawat sederhana menggunakan media komik. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran bersifat visual sebanyak 70%. Sedangkan 30% peserta didik menikmati belajar dengan membaca sebuah kalimat. Dikarenakan peserta didik masih kesulitan dalam menghafal bagian-bagian rangka dan otot.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan validitas media pembelajaran komik sistem gerak dan pesawat sederhana yang digunakan dalam pembelajaran. 2) Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran komik sistem gerak dan pesawat sederhana yang digunakan dalam pembelajaran, 3) mendeskripsikan keefektifitas media pembelajaran komik sistem gerak dan pesawat sederhana yang digunakan dalam pembelajaran.

METODE

Pada penelitian yang dilakukan menggunakan desain *One Group Pre-test and Post-test design* (Arikunto, 2010), desain penelitian akan diperlihatkan pada gambar:



Gambar 1 Desain penelitian *One Group Pre-test and Post-test*

Keterangan:

O1: Pre-test yang dilakukan sebelum perlakuan

X: Perlakuan melalui pembelajaran media komik materi sistem gerak dan pesawat sederhana

O2: Post-test yang dilakukan sesudah perlakuan

Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik di kelas VII-A SMPN 8 Kediri. Penelitian ini menggunakan teknik kuisioner. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Sumber data ini digunakan untuk mengetahui data penelitian tentang pengembangan media pembelajaran komik sistem gerak dan pesawat sederhana. Peneliti juga melakukan observasi, penyebaran angket. Observasi pada penelitian meliputi keterlaksanaan perangkat pembelajaran, aktivitas siswa, dan respon siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Observasi keterlaksanaan pembelajaran berlangsung sedangkan respon peserta didik setelah kegiatan pembelajaran dan posttest dilaksanakan. Angket digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan validitas perangkat dan pendapat atau respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media komik materi sistem gerak dan pesawat sederhana. Angket validitas selanjutnya akan diukur oleh validator, sedangkan angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir.

1. Validasi Perangkat

Sebelum media komik dapat digunakan, media dan perangkat pembelajaran divalidasi menurut kriteria dari tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Pengkategorian Penilaian Validasi

Interval Skor	Kategori Penilaian
$3,6 \leq P \leq 4,0$	Baik/ Valid
$2,6 \leq P \leq 3,5$	Cukup Baik/ Cukup Valid
$1,6 \leq P \leq 2,5$	Kurang Baik/ Kurang Valid
$1,0 \leq P \leq 1,5$	Tidak Baik/ Tidak Valid

(diadaptasi dari Ratumanan & Laurens, 2011)
Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase

(Arikunto, 1996: 244), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum A}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan perangkat

$\sum A$ = Jumlah aspek yang terlaksana

$\sum N$ = Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

2. Uji Gain

Hasil tes (pre-test dan post-test) dianalisis secara kuantitatif. Untuk menentukan perbedaan hasil pre-test dan post-test, maka analisisnya menggunakan gain ternormalisasi <g> dilakukan untuk menentukan besar peningkatan keterampilan proses sains siswa dengan persamaan seperti dibawah ini :

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

Setelah didapat nilai gain skor, kemudian disesuaikan dengan kriteria pada tabel 3.8

Tabel 2. Kriteria Gain Skor

Indeks Gain	Kriteria Gain
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, Richard R, 1998)

3. Ketuntasan Klasikal

Untuk menganalisis hasil belajar siswa maka data hasil pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan kriteria ketuntasan keterampilan proses sains. Ketuntasan minimal, yaitu siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah memiliki daya serap paling sedikit 75%, sedangkan ketuntasan klasikal paling sedikit 85% siswa dikelas tersebut telah tuntas belajar. Ketuntasan belajar individu dan klasikal dihitung dengan rumus berikut (sutirto, 2013)

Ketuntasan individu

$$= \frac{\sum \text{indikator yang tercapai}}{\sum \text{indikator}} \times 100$$

Ketuntasan klasikal

$$= \frac{\sum \text{siswa tuntas secara individual}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Data yang diperoleh dapat digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

(Modifikasi dari Riduwan, 2013)

Selanjutnya skor siswa dikonversi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi Tingkat Ketuntasan Pengetahuan

Rentan nilai	Keterangan
89 – 100	Sangat baik
77 – 88	Baik
64 – 76	Cukup
<64	Kurang

(Permendikbud, 2017 nomor 10)

Ketuntasan Belajar untuk pengetahuan ditetapkan dengan skor minimal 72 untuk ketuntasan secara individu.

4. Angket Respon Siswa

Data tentang respon siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Secara matematis persentase tiap respons dapat dihitung sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100\%$$

Kesesuaian angket respon siswa dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Persentase Respon Siswa

No	Persentase Respon Siswa	Kategori
1	0% - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat kuat

(Riduwan, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data yang diperoleh selama penelitian yaitu; 1) hasil Validasi Perangkat Pembelajaran, 2) keterlaksanaan proses pembelajaran, 3) respon peserta didik, dan 4) hasil belajar peserta didik. Data-data tersebut diolah sedemikian rupa, sehingga akan memunculkan hasil yang nantinya akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan dijabarkan sebagai berikut;

Secara garis besar, kegiatan pembelajaran digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kelas VIII A. Berdasarkan hasil penelitian, keterlaksanaan pembelajaran pada kelas VIII A berlangsung sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata tiap aspek pada rentang 3,50-4,00 yang masuk kategori sangat baik. Keterlaksanaan pembelajaran di

kelas dilihat dari pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media komik.

Hasil keterampilan proses mencakup 5 aspek keterampilan proses sains yaitu merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengidentifikasi variabel, menyimpulkan, dan mengomunikasikan. Penilaian keterampilan proses sains siswa dilaksanakan melalui pemberian soal pre-test dan post-test. Soal pre-test diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran dengan model guided discovery pada materi perpindahan kalor dilaksanakan, sedangkan pemberian post-test diberikan kepada siswa setelah 2 kali proses pembelajaran dengan model guided discovery pada materi perpindahan kalor berakhir. Tujuan pemberian pre-test adalah untuk memberikan gambaran awal kepada peneliti terhadap keterampilan proses sains yang dimiliki siswa. Sedangkan tujuan pemberian post-test adalah untuk melihat hasil pelaksanaan model pembelajaran guided discovery terhadap keterampilan proses sains siswa.

Secara keseluruhan peserta didik memberikan respon bahwa mereka kesulitan mencerna materi tentang sistem gerak dan pesawat sederhana apabila pembelajaran kekurangan peraga atau gambar penjelasan. Sehingga penulis mencoba menggunakan media komik dalam materi sistem gerak dan pesawat sederhana untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Hasil belajar IPA diukur sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII A. Data hasil tes literasi IPA meliputi pretest-posttest dan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi peserta didik dalam IPA.

Tabel 5. Hasil Keseluruhan Pretest-Posttest kelas VIII A

NO	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Ngain	Kriteria
1	70	75	0,17	Tuntas
2	75	75	0	Tuntas
3	65	75	0,28	Tuntas
4	60	70	0,25	Tidak Tuntas

5	85	90	0,33	Tuntas
6	60	75	0,37	Tuntas
7	80	85	0,25	Tuntas
8	70	75	0,17	Tuntas
9	60	75	0,37	Tuntas
10	60	70	0,25	Tidak tuntas
11	80	85	0,25	Tuntas
12	60	75	0,37	Tuntas
13	75	80	0,20	Tuntas
14	80	90	0,20	Tuntas
15	80	85	0,25	Tuntas
16	65	75	0,28	Tuntas
17	55	75	0,44	Tuntas
18	65	75	0,28	Tuntas
19	75	80	0,20	Tuntas
20	75	80	0,20	Tuntas
21	65	75	0,28	Tuntas
22	70	75	0,16	Tuntas
23	80	85	0,25	Tuntas
24	60	75	0,37	Tuntas
25	60	75	0,37	Tuntas
26	65	75	0,28	Tuntas
27	70	75	0,17	Tuntas
28	65	70	0,14	Tidak tuntas
29	70	85	0,50	Tuntas
30	60	70	0,25	Tidak Tuntas
31	80	85	0,25	Tuntas
Jumlah	2140	2410		
Rata-rata	69,03	77,74	0,3	Sedang

Hasil perhitungan N Gain pada kelas VIII A sebesar 0,31 termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini sesuai dengan pendapat (Wurianto, 2009) komik memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang meliputi keterlaksanaan pembelajaran, kemampuan literasi IPA peserta didik, dan respon peserta didik terhadap pengembangan media komik materi sistem gerak dan pesawat sederhana pembahasan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Kepraktisan perangkat berdasarkan keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan di kelas VIII A. Pembelajaran di kelas menggunakan media komik materi sistem gerak dan pesawat sederhana. Data keterlaksanaan pembelajaran meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengelolaan guru, dan suasana kelas.

Proses pembelajaran IPA materi sistem gerak dan pesawat sederhana dilakukan selama tiga kali pertemuan dalam kelas dengan sub materi berbeda-beda yaitu rangka, jenis dan macam tulang, otot, persendian, serta pesawat sederhana. Berdasarkan tabel 4.2. dan tabel 4.3 tentang rekapitulasi hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran IPA pada kelas VIII A dan respon peserta didik menunjukkan bahwa secara keseluruhan mendapatkan skor sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rentang 3,5-4,00 dan pada respon peserta didik dengan respon positif. Tingginya skor rata-rata tiap aspek yang diperoleh dari hasil pengamatan pada isi pelaksanaan yang menunjukkan bahwa komik membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Waluyanto (2005) komik diartikan sebagai cerita bergambar yang tersusun berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Hal ini juga menunjukkan bahwa pengelolaan kelas telah terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang dikembangkan menurut tiga ranah sikap, pengetahuan dan ketrampilan (Permendikbud No 23,2016). Perolehan skor rata-rata pada aspek pengelolaan waktu yaitu skor 3,67 dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan penggunaan kata-kata yang tidak berbelit-belit dalam penyampaian materi. Bimbingan guru dalam menerangkan gambar pada komik diperlukan untuk mempermudah peserta didik mengembangkan minat rasa ingin tahu akan materi sistem gerak dan pesawat sederhana (Slavin, 2011).

2. Efektifan Perangkat berdasarkan Hasil Belajar Peserta Didik

Sebelum pemberlakuan, sebanyak 11 siswa (35,48%) telah mencapai ketuntasan belajar individual, sedangkan 20 siswa (64,52%) belum mencapai ketuntasan. Hasil ulangan setelah pemberlakuan, terdapat 27 siswa (87,10%) telah mencapai ketuntasan belajar individual dan 4 siswa (12,90%) belum mencapai ketuntasan. Terjadi peningkatan ketuntasan belajar klasikal nilai

ulangan harian siswa sebesar 51,61% dari refleksi awal sebelum pemberlakuan ke setelah pemberlakuan. Nilai rata-rata ulangan harian dalam refleksi awal sebelum pemberlakuan sebesar 69,03 setelah pemberlakuan sebesar 77,74. Terjadi peningkatan nilai rata - rata kelas nilai ulangan harian sebesar 10,26 dari refleksi awal sebelum pemberlakuan ke setelah pemberlakuan.

Berdasarkan hasil *pretest-posttest* literasi IPA yang dilakukan pada kelas VIII A menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik sedang, dengan *N Gain* 0,3. Peserta didik kurang bisa memaknai konteks dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik masih kesulitan dalam mengkaitkan persamaan dalam pesawat sederhana dengan soal betema kegiatan sehari-hari.

Dari analisis diatas, berarti kemampuan memahami materi pembelajaran “sistem gerak dan pesawat sederhana” secara mandiri pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 8 Kota Kediri telah mencapai ketuntasan standart yang diharapkan dengan ditunjukkan nilai ulangan harian setelah pemberlakuan penerapan media pembelajaran komik dengan judul “sistem gerak dan pesawat sederhana” telah mencapai ketuntasan belajar klasikal 87,10%, padahal yang diharapkan 85%. Sedangkan 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajarnya perlu dilakukan tindak lanjut (wawancara khusus) dan perlu mendapatkan perbaikan. Dengan demikian penelitian pengembangan penerapan media komik dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri Kediri .

3. Validitasan berdasarkan uji kelayakan perangkat

Berdasarkan tabel 4.1 ke validitasan perangkat telah memenuhi kriteria kelayakan. Salah satu bahan ajar yaitu komik yang juga telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diterapkan dalam penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Media komik sistem gerak dan pesawat sederhana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dinyatakan layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan ke validitasan media komik sistem gerak dan pesawat sederhana untuk meningkatkan hasil belajar peserta

didik dinyatakan layak dengan penilaian 3,63 dengan kategori valid.

2. Berdasarkan ke efektifan media komik sistem gerak dan pesawat sederhana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dinyatakan layak dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal nilai ulangan harian siswa sebesar 51,61% dari refleksi awal sebelum pemberlakuan ke setelah pemberlakuan. Nilai rata-rata ulangan harian dalam refleksi awal sebelum pemberlakuan sebesar 69,03 setelah pemberlakuan sebesar 77,74. Terjadi peningkatan nilai rata - rata kelas nilai ulangan harian sebesar 10,26 dari refleksi awal sebelum pemberlakuan ke setelah pemberlakuan. Berdasarkan hasil *pretest-posttest* literasi IPA yang dilakukan pada kelas VIII A menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik sedang, dengan *N Gain* 0,3.
3. Berdasarkan kepraktisan media komik sistem gerak dan pesawat sederhana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dinyatakan layak berdasarkan respon peserta didik yang menyukai tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem gerak dan pesawat sederhana dapat diajukan beberapa saran antara lain :

1. Media pembelajaran komik dengan judul “Sistem Gerak dan Pesawat Sederhana” dapat dijadikan sebagai alternatif memiliki dampak positif terhadap daya ingat siswa, dimana dengan metode ini peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah diterima selama ini dan kegiatan yang dilakukan setiap harinya.
2. Media komik sistem gerak dan pesawat sederhana cocok digunakan untuk media pendukung peserta didik sehingga sangat cocok apabila diberikan pemacu semangat belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.

- Andini, Medina. 2008. *Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Saraf Pada Manusia*. Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: jurusan Biologi FMIPA UNESA.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi .* Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Budiningsih. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Rinika Cipta
- Dahar, R. W. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Djali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kagan, J. 2007. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga
- Karnadi, Hartono. 2005. *Perancangan Desain Grafis Jajan Pasar*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 23 Tahun 2016 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan*. Jakarta : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 24 Tahun 2016 tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu