

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN TEMA MAKANAN SEHAT DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Jendriadi<sup>1</sup>, Restu Kurnia Ilahi<sup>2</sup>, Riri Marfilinda<sup>3</sup>, Lisa Yuniarti<sup>4</sup>

STKIP Adzkia, Padang, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>  
[jendriadi@stkipadzkia.ac.id](mailto:jendriadi@stkipadzkia.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran antara lain: kurang menarik dan variatif dari segi media pembelajaran, pembelajaran dilakukan cenderung dengan konvensional. Berdasarkan hal tersebut dikembangkan media pembelajaran tema makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengelola makanan pembelajaran 1, 2, dan 5 pada mata pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik yang valid dan membantu dan memudahkan peserta didik mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan model Borg and Gall yakni metode *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang menghasilkan produk tertentu. Adapun instrumen yang digunakan yaitu pertanyaan. Lembar instrumen digunakan validasi produk untuk mengetahui kualitas media yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil kevalidan pada pengembangan media komik materi organ pencernaan hewan dan manusia pada kelas V menunjukkan kriteria valid, dengan terbukti rata-rata perolehan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan 93% menyatakan valid, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan 88,5% menyatakan valid, dan hasil validasi oleh ahli bahasa menunjukkan 92% menyatakan valid.

**Kata kunci:** Media Komik; Pengembangan; Validasi.

### PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar bagi seorang pendidik yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar untuk peserta didik.

Menurut Arsyad (2013:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media yang baik akan membuat peserta didik mudah memahami materi dan betah belajar. Saat guru memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Jika salah dalam memilih media pembelajaran akan memberikan hasil yang kurang memuaskan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

Lewat media pendidik dapat berkomunikasi dengan peserta didik. Materi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru melalui bahasa verbal akan terwakili oleh media yang digunakan. Misalnya dalam materi yang disampaikan guru memiliki gambar maka media yang baik digunakan adalah media yang dapat menyajikan gambar dan bahasa seperti komik. Media yang lebih didukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksud agar peserta didik mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pembelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam oleh memori peserta didik. Salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.

Livie dan Livie dalam Arsyad (2013: 12) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

Menurut Thorndike (Daryanto 2010:128) anak yang membaca satu buah buku komik maka akan sama membaca buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh gambar dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan belajar siswa, mengaktifkan proses belajar mengajar.

Menurut Faisal (2014: 39) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Dalam pelaksanaan pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan Kemendikbud 2013. Kurikulum 2013 mempunyai buku guru dan buku siswa yang merupakan salah satu sarana implementasinya untuk proses pembelajaran. Buku guru merupakan pedoman bagi guru dan buku siswa merupakan buku sumber belajar bagi siswa. Pada buku siswa kelas V semester 1 terdapat 5 tema salah satunya yaitu Makanan Sehat.

Pada tema Makanan sehat terdapat 4 subtema dimana memuat mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan serta Seni Budaya dan Prakarya. Pada tema Makanan Sehat mata pelajaran IPA memaparkan materi organ pencernaan dan fungsinya. Makanan sehat merupakan makanan mengandung gizi yang seimbang, mengandung serat dan zat-zat yang diperlukan tubuh untuk proses tumbuh kembang anak. Makanan juga berpengaruh pada pencernaan anak. Upaya untuk mencerdaskan dan memotivasi peserta didik untuk mengembangkan potensi masih belum terlaksana dengan maksimal. Masih terdapat permasalahan-permasalahan yang dialami pendidik atau peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Nugraha dkk, (2017) mengungkapkan permasalahan seperti pembelajaran kontekstual belum dilaksanakan dengan baik dan guru masih berperan sebagai pusat pembelajaran di kelas. Dan Anugerah (2015) mengungkapkan permasalahan kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru dengan metode ceramah dan pemberian tugas, dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif, media pembelajaran dan sumber belajar yang tersedia di sekolah kurang menarik.

Permasalahan-permasalahan yang terungkap dalam jurnal Nugraha (2017) dan Anugerah (2015) juga ditemukan di SD Negeri 37 Anduring, pembelajaran tematik yang dilakukan oleh pendidik masih terdapat beberapa permasalahan yaitu seperti, kegiatan pembelajaran tematik dari aspek masih kurang variatif dari segi media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengar penjelasan pendidik, aktivitas didominasi oleh pendidik. Masih banyak peserta didik yang tidak termotivasi penjelasan pendidik karena kurangnya media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Pada materi sistem pencernaan sudah berisi gambar-gambar tentang organ-organ pencernaan namun masih kurang menarik. Media komik

bisa membantu pendidik maupun peserta didik, karena media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat mengganti posisi pendidik dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Oleh karena itu peneliti membuat media tentang materi organ-organ pencernaan hewan dan manusia disajikan dalam bentuk komik, karena peserta didik lebih suka membaca buku yang bergambar.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu untuk dilakukan upaya mengatasi permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media komik pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media komik pembelajaran dibuktikan dalam jurnal Lutfi Achmad (2013) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media pembelajaran komik *bilingual* terhadap motivasi siswa belajar, keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sains (IPA). Jurnal Jailani Indaryati juga membuktikan, penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media berupa komik pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Makanan Sehat di kelas V Sekolah Dasar"

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **a. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada metode penelitian pengembangan Sugyono, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development (R & D)*. Menurut Sugyono (2010:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain model Borg and Gall dalam Sugyono (2010:298). Sesuai yang dikemukakan oleh Borg and Gall, menyatakan bahwa suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk pendidikan. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk pendidikan atau pembelajaran untuk memudahkan peserta didik belajar, mutu pembelajaran meningkat dan prestasi peserta didik juga meningkat.

### **b. Prosedur Pengembangan**

Mengingat keterbatasan waktu, biaya dan keadaan, maka langkah-langkah penelitian disederhanakan menjadi 5 langkah. Langkah-langkah yang disederhanakan R&D dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

#### **1) Analisis Potensi dan Masalah**

Tahap analisis merupakan tahap dimana penulis menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

##### **a) Analisis Kurikulum**

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam satu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntunan kurikulum yang berlaku. Kemudian penulis mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

##### **b) Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan menganalisis keadaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran, pada

tahap ini akan ditemukan media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar.

c) Analisis Peserta Didik

Analisis dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran tematik terpadu. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

## 2) Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya yaitu perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah.

## 3) Desain Produk

Tahap desain produk merupakan pengembangan produk berupa media komik. Media pembelajaran komik berisi materi sistem pencernaan hewan dan manusia. Media komik pembelajaran ini akan mempergunakan aplikasi power point. Perencanaan membuat produk awal adalah mengumpulkan bahan-bahan yang akan dilakukan dengan cara mencari melalui internet dan membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengajaran pembuatan media komik pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

- a) Mencari gambar di internet
- b) Editan *background* gambar dari internet
- c) Menambahkan latar belakang
- d) Menulis dialog percakapan
- e) Menentukan gaya tulisan

Setelah komik selesai dibuat, komik tersebut divalidasi desain produk. Validasi dilaksanakan guna menilai kelayakan suatu produk media pembelajaran.

## 4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses atau kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran peserta didik secara mandiri. Pada tahapan validasi prosuk awal dikonsultasikan kepada tim ahli dari ahli materi, ahli desain, ahli bahasa serta penggunaan yaitu pendidik.

Menurut Sugyono (2016:199) angket /kuesioner yakni cara mengumpulkan data dengan memberi sederet pertanyaan maupun pernyataan tertulis terhadap respon. Pada pertanyaan maupun pernyataan yang sesuai, responden hanya perlu memberikan tanda ceklis pada butir tersebut.

## 5) Revisi dan Desain

Tahap revisi produk yaitu peneliti melakukan perbaikan pada produk awal berdasarkan penilaian dari beberapa para ahli validasi. Apabila para ahli mengatakan produk sudah valid, maka tidak memerlukan revisi dan siap untuk digunakan pada proses pembelajaran. Namun apabila para ahli belum mengatakan valid, maka diperlukan revisi terlebih dahulu sebelum digunakan pada proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media

Hasil penelitian pengembangan komik materi organ pencernaan sebagai media pembelajaran IPA yang diuraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Peneliti mengambil tahapan dari satu sampai lima. Data hasil setiap prosedur penelitian berdasarkan pengembangan komik sebagai berikut:

#### a. Potensi dan Masalah

Tahap ini dilakukan analisis pada beberapa aspek diantaranya: analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Penjabaran hasil dari penelitian ini :

### 1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan pengkajian kurikulum 2013 yang ada SDN 37 Anduring. Media komik disesuaikan dengan KI dan KD yang ditetapkan kurikulum 2013 kemudian disusun dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media komik tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Proses melakukan analisis kompetensi dasar yang akan digunakan pada produk media pembelajaran berbentuk komik yang akan dikembangkan. Penentuan kompetensi dasar kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas yaitu Bapak Yasman, M. Pd untuk mensinkronkan analisis peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis lembar validasi dan indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi organ pencernaan hewan dan manusia pada tanggal 1 september 2020 di dapatkan hasil 90% dinyatakan valid dan dapat dikembangkan menjadi sebuah produk media komik pembelajaran.

### 2) Analisis Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan pengisian angket melalui google formulir yang dibagikan kepada peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan guna mengetahui karakter peserta didik disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Hal-hal yang menjadi pokok analisis seperti motivasi belajar, dan karakteristik akademik peserta didik. Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Melalui pengisian angket melalui google formulir maka diketahui peserta didik lebih menyukai media/buku pembelajaran yang memiliki banyak gambar dan warna seperti komik. Sedangkan sbelunya peserta didik hanya menggunakan media yang pada umumnya seperti barang jadi, papan tulis, buku siswa, dan vidio pembelajaran yang didapatkan dari internet.

### 3) Analisis Kebutuhan

Penelitian dilakukan pada pembelajaran tematik terpadu tema makanan sehat khususnya pembelajaran IPA kelas V SD. Penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik dengan adanya respon dari peserta didik berjumlah 26 peserta didik kelas V di SD Negeri 37 Anduring membuktikan bahwa mereka tertarik dengan komik karena memiliki banyak warna dan gambar. Hasil peneliti dan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik.

## **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah dari pengembangan yang dilakukan peneliti. Pengumpulan informasi pada penelitian ini meliputi: pra penelitian disatu sekolah sebagai sampel data, yaitu mengumpulkan masalah yang ada disekolah kepada pendidik dan peserta didik, pencarian informasi jurnal mengenai media komik, jurnal terkait media pembelajaran dan komik, serta penelitian yang relevan yang menunjang terkait media pembelajaran dan cara pembuatan dari media komik.

### **a. Desain Produk**

Berdasarkan materi yang sudah diketahui peneliti merancang tokoh yang akan digunakan pada komik. Peneliti mencari tokoh terlebih dulu di internet. Dipotong bagian gambar yang tidak diperlukan, perwarnaan dan pemberian teks pada dialog. Media dibuat berbagai warna agar lebih menarik serta media dapat dibaca kapanpun dan dimanapun peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar mandiri oleh peserta didik di luar kelas.

### **b. Validasi Desain**

Validasi desain pengembangan media komik pembelajan di uji oleh 3 ahli, yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli bahasa. Kriteria dalam penentuan subyek

ahli, yaitu: berpengalaman dibidangnya, berpendidikan minimal S1. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak terlalu banyak mengalami kesalahan. Instrumen validasi menggunakan skala *likert*. Adapun hasil validasi ahli sebagai berikut:

1) Validasi Ahli materi

Penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan produk media pembelajaran komik dan juga angket lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli materi Bapak Yasman, M. Pd. Penilaian dari ahli materi meliputi aspek kelayakan isi. Tahap ini dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti menyerahkan media pembelajaran komik dan juga angket penilaian kepada kepala sekolah SDN 37 Anduring pada Selasa 7 September 2020. Hasil validasi dan juga penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Dapat peneliti simpulkan dibuat dalam bentuk tabel di bawah ini:

**Tabel 12**

Data hasil validasi penilaian ahli materi

Aspek penilaian	Skor yang Didapat	Skor Maks	Skor %	kategori
Kelayakan isi	26	28	93%	Sangat layak
Jumlah total			26	
Skor maksimal			28	
Presentase			93%	
Kategori				Sangat layak

Berdasarkan data dari hasil validasi materi pada aspek kelayakan isi memperoleh jumlah 26 dengan skor maksimal 28 serta pesentase 93%. Hal tersebut dapat diperkuat dengan adanya pernyataan dari ahli materi bahwa produk media komik pembelajaran ini telah layak untuk dipakai dilapangan.

2) Validasi Ahli Desain

Penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan produk media komik pembelajaran dan juga angket lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli desain Bapak Ikhsan Yanet, S. Kom. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain yaitu meliputi aspek kualitas, aspek efektivitas, aspek grafika, aspek penyajian komik. Peneliti menyerahkan media pembelajaran komik dan juga angket penilaian pada Selasa 08 September 2020. Hasil validasi dan juga penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Dapat peneliti simpulkan dibuat dalam bentuk tabel di bawah ini:

**Tabel 14. Data hasil validasi penilaian ahli desain**

Aspek penilaian	Skor per Aspek	Skor Maks	Skor %	kategori
Aspek kualitas	10	12	83%	Layak
Aspek efektivitas	15	16	93%	Sangat layak
Aspek grafika	10	12	83%	Layak
Aspek penyajian	19	20	95%	Sangat layak
Jumlah total			54	
Skor Maksimal			60	
Persentase			88,5%	
Kriteria				Layak

Berdasarkan data dari hasil validasi media pada aspek kualitas memperoleh jumlah 10 dengan skor maksimal 12 serta pesentase 83%, aspek efektivitas memperoleh jumlah 15 dengan skor maksimal 16 serta persentase 93%, aspek grafika memperoleh jumlah 10 dengan skor maksimal 12 serta pesentase 83%, aspek penyajian memperoleh jumlah 19 dengan skor maksimal 20 dengan persentase 95%. Berdasarkan persentase skor yang diperoleh rata-rata skor 88% dengan kategori layak dari jumlah total 54 dengan skor maksimal 60. Media komik pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan produk media pembelajaran komik dan juga angket lembar penilaian yang akan diisi oleh dosen ahli bahasa Ibu Zherry Putria Yanti, M. Pd. Penilaian dari ahli bahasa meliputi aspek kebahasaan. Tahap ini dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti menyerahkan media pembelajaran komik dan juga angket penilaian kepada dosen STKIP Adzkie Padang pada Selasa 08 September 2020. Hasil validasi dan juga penilaian ahli bahasa dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 16. Data hasil validasi penilaian ahli desain**

Aspek penilaian	Skor yang Didapat	Skor Maks	Skor %	kategori
Kebahasaan	22	24	92%	Sangat layak
Jumlah total			22	
Skor maksimal			24	
Presentase			92%	
Kategori			Sangat layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli bahasa di atas pada aspek kebahasaan memperoleh jumlah 22 dengan skor maksimal 24 serta pesentase 92% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan dari ahli bahasa yang bahwa produk media dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### c. Revisi dan Desain

Peneliti melakukan revisi terhadap desain produk media komik pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa tersebut.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu kuisioner atau angket. Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015:142).

### Analisis Data

Menurut Sudjana (2004: 12) validitas adalah suatu ketetapan alat ukur penilaian terhadap suatu konsep yang dinilai sehingga mendapat hasil yang betul-betul seharusnya. Peneliti menggunakan validitas untuk mengukur analisis data:

1. Validasi instrumen

2. Validasi produk
3. Teknik analisis data

Analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar komentar. Apabila data telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok. data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata (Suharmin Arikunto, 2013: 28.2).

Menentukan nilai validitas dengan menggunakan rumus Sudjana (2022: 101) yang dimodifikasi dari sebagai berikut:

$$\text{nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

## Pembahasan

Pengembangan media komik pembelajaran Tema Makanan Sehat telah berhasil dilaksanakan oleh peneliti. Prosedur yang peneliti gunakan adalah *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan media komik ini, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan Borg and Gall dan dibatasi sampai lima langkah penelitian dan pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan perbaikan produk :

### a. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini pendefinisian dilakukan analisis terhadap berbagai aspek, diantaranya:

#### 1) Analisis Kurikulum

Analisis data yang diperlukan adalah analisis kompetensi dasar (KD) Kurikulum 2013 untuk materi yang diteliti dan indikator pembelajaran.

$$HV = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil analisis lembar validasi Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi organ pencernaan hewan dan manusia pada tanggal 1 september 2020 memperoleh hasil 18 dengan skor maksimal 20 di dapatkan hasil persentase 90% dinyatakan valid dan dapat dikembangkan menjadi sebuah produk media komik pembelajaran.

#### 2) Analisis Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik, diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas V Sekolah Dasar memiliki motivasi belajar rendah. Perlu adanya media pembelajaran di desain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu dapat diperankan tanpa oleh media komik tanpa kehadiran guru. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik maka media yang akan digunakan harus tepat, valid sesuai dengan gaya belajar dan perkembangan peserta didik. Menurut Fu'ad (2016:95) Media pembelajaran perlu ditambah menggunakan media pembelajaran yang bahasanya mudah dipahami dan ditambah sebuah ilustrasi gambar yang menarik supaya peserta didik termotivasi untuk belajar.

Gaya belajar peserta didik terbagi menjadi tiga yaitu visual, audiovisual, dan kinestetik. Gaya belajar peserta didik yang telah peneliti terapkan adalah gaya belajar visual yang menggambarkan beberapa karakteristik yakni kebutuhan melihat sesuatu secara visual untuk mengetahui atau memahami informasi pelajaran, dan memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna sesuai dengan perkembangan usia peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

#### 3) Analisis kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan untuk merancang media pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan observasi dan



membagikan google formulir untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan media pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh peserta didik membutuhkan media komik pembelajaran.

**b. Pengumpulan Informasi**

Pada tahap pengumpulan data ini, mencakup beberapa kegiatan diantaranya merumuskan tujuan yang ingin dicapai, memilih materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi dasar (KD). Penyusunan media komik pembelajaran mengacu pada indikator dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembuatan media komik untuk memudahkan peserta didik memahami materi.

**c. Desain Produk**

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang produk media komik yang akan dikembangkan peneliti. Berdasarkan dari hasil pendefinisian sebelumnya, dirancang media komik untuk kelas V Sekolah Dasar yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Media yang dirancang disesuaikan dengan KI dan KD yang ditetapkan kurikulum pada semester I kelas V Sekolah Dasar. Kemudian disusun sesuai dengan indikator. Media komik yang dirancang memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar.

Media komik yang dirancang memuat materi yaitu organ pencernaan hewan dan manusia. Media komik ini dibuat dengan perangkat keras menggunakan laptop. Sebelum membuat media komik, peneliti mencari karakter yang tepat untuk digunakan dalam media komik di google/internet, referensi materi di internet, buku guru, dan buku siswa. Semua referensi yang telah didapatkan kemudian peneliti melakukan pengeditan pemotongan bagian gambar yang dibutuhkan dengan menggunakan aplikasi *power point* serta mengatur tata letak karakter dan balon dialog. Media komik terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, bagian isi berisi materi dan soal-soal, bagian pasca isi berisi daftar pustaka dan profil peneliti. Media komik dilengkapi dengan gambar-gambar berwarna menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, media komik ini akan disenangi peserta didik dan menunjang dalam proses pembelajaran tematik terpadu khususnya IPA .

**d. Validasi Produk**

Pengembangan media komik dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran. pada penelitian ini, beberapa ahli sebagai validator antara lain: ahli materi, ahli desain, dan ahli bahas. Berdasarkan masukan validator, dilakukan beberapa revisi berkaitan dengan hal tersebut. Sehingga pada akhirnya didapat penyajian media komik yang sangat valid.

1) Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi media komik dilakukan oleh validator ahli yakni Bapak Yasman, M. Pd diketahui hasil pengembangan media komik pada tabel jumlah rata-rata persentase hasil validasi ahli materi adalah sebesar 93%. Produk media komik sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Penilaian Ahlin Media

Penilaian ahli desain terhadap media komik dilakukan oleh validator ahli yakni Bapak Ikhsan Yanet, S. Kom jumlah rata-rata persentase hasil validasi media sebesar 88,5 % sesuai dengan tabel. Produk media komik sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa terhadap media komik dilakukan oleh validator ahli yakni Ibuk Zherry Putria Yanti, M. Pd mendapatkan persentase sebesar 92%. Produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli bahasa bahwa produk media komik dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Ini berarti media komik yang dikembangkan telah mengandung isi yang berkaitan dengan KI, KD dan materi. Dapat peneliti simpulkan bahwa media komik yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penyajian materi telah sesuai dengan indikator.

Media komik juga telah sesuai dengan Tema 1 Makanan Sehat, subtema 1 Bagaimana tubuh mengelola makanan, pembelajaran 1, 2, dan pembelajaran 5 khususnya pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Berbagai penjabaran materi yang terdapat dalam media komik memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan bahasa menggunakan kalimat yang sederhana dan yang lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### e. Revisi Desain

Hasil penilaian produk media komik dari validator ahli, disampaikan bahwa media komik keseluruhan sudah baik, namun ada beberapa masukan demi menyempurnakan desain media komik tersebut sebelum digunakan. Berikut revisi produk dari validator. Perbaikan yang disarankan adalah sebagai berikut: 1) Gambar utama dan latar harus kontras sehingga lebih jelas (gambar menunjukkan pencernaan pada sapi). 2) Kalimanya kurang efektif (perbaiki kalimatnya). 3) Warna dan jenis huruf kurang efektif. 4) Gambar di cover terlalu besar. 5) Perbaiki PUEBI tentang bahasa asing. 6) Perbaiki daftar pustaka. 7) Perbaiki kalimat yang tidak efektif.

#### Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media komik pembelajaran juga mempunyai keterbatasan karena itu mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah walaupun media komik tersebut telah dibuat berdasarkan model dan prosedur yang sesuai dengan jenis penelitian. Keterbatasan penelitian ini antara lain: Pengembangan media komik pada penelitian ini hanya peneliti teliti yaitu tema makanan sehat, subtema 1 bagaimana tubuh mengelola makanan, pembelajaran 1, 2, dan pembelajaran 5 khususnya muatan pembelajaran IPA. Selanjutnya keterbatasan pengembangan media komik hanya sampai pada tahap validasi ahli media dan revisi media.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dirumuskan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media komik yang telah peneliti lakukan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yaitu media komik setelah melalui proses validasi dan revisi, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media komik yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan saat pembelajaran Tema 3 makanan sehat, subtema 1 bagaimana tubuh mengelola makanan khususnya pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar.
- b. Hasil yang telah dilakukan oleh validator diperoleh dengan hasil validasinya dari aspek materi 93% (sangat layak), aspek desain 88,5%, dan aspek bahasa 92% (sangat layak) sehingga disimpulkan secara keseluruhan bahwa media komik dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anugraha. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika SD Negeri 4 Idanogawo. *Jurnal Bina Gogik Volume. 2 nomor. 1.*
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media.
- Faisal. 2014. *Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Fuad Prahmadia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun 2015/2016.
- Lutfi Achmad. 2013. Memotivasi Siswa Belajar Sains dengan Menerapkan Media Pembelajaran Komik *Bilingual*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 2 No. 2.
- Nugraha dkk. 2017. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Melalui Model *PBL*. *Journal Of Prima Education*. Volume. 6 Nomor. 1.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N & Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suharmin Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.