

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis android dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang diuraikan berdasarkan model pengembangan Sugiyono (2012). Uraian tahapan model pengembangan media pembelajaran komik berbasis android sebagai berikut :

##### 1. Potensi dan Masalah

Dengan mempelajari materi SPLDV yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dapat dijadikan potensi karena siswa bisa dengan mudah menerapkan materi SPLDV pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan kesalahan dalam menyelesaikan materi SPLDV dapat dijadikan masalah. Masalah ini dapat diatasi melalui model atau media pembelajaran interaktif.

##### 2. Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

###### a. Wawancara

Hasil wawancara kepada guru SMP Negeri 1 Candi kelas VIII pada 16 Oktober 2020 menunjukkan 65% siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Candi mengalami kesulitan menyelesaikan soal matematika yang

berhubungan dengan soal cerita. Selain itu, guru membutuhkan salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa pada kondisi pandemi saat ini dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pada kondisi pandemi saat ini, guru hanya bisa menyampaikan materi dengan cara pembelajaran daring dan siswa lebih dituntut untuk belajar sendiri.

Hasil wawancara siswa SMP Negeri 1 Candi kelas VIII pada 16 Oktober 2020 menunjukkan siswa sulit memahami dan menyelesaikan soal cerita matematika. Terutama pada kondisi pandemi saat ini, yang mengharuskan siswa lebih banyak waktu untuk belajar sendiri dan tidak bisa bertanya langsung ke guru jika mengalami kesulitan. Siswa juga berharap ada alternatif lain dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang bisa membantu siswa dan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diharapkan juga bisa dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun terutama pada kondisi pandemi saat ini.

#### b. Studi Literatur

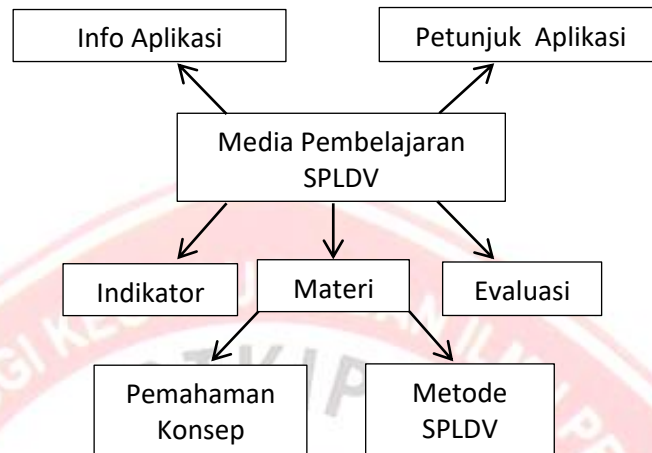
Berdasarkan studi literatur, media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan guru pada masa pandemi adalah media pembelajaran yang berbasis android. Salah satu alternatif media pembelajaran berbasis android yang bisa digunakan adalah media pembelajaran

komik dikarenakan komik lebih menarik dan mudah dipahami karena terdapat interaksi antar tokoh dalam cerita komik tersebut. Jadi peneliti, mengembangkan media pembelajaran komik berbasis android.

### 3. Desain Produk

- a. Judul aplikasi media pembelajaran yaitu KODIM (Komik Digital Matematika).
- b. Indikator yang akan dicapai setelah mempelajari media yaitu:
  - 1) Menganalisis soal cerita dari masalah sehari-hari berkaitan dengan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).
  - 2) Membuat model matematika dari masalah sehari-hari berkaitan dengan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).
  - 3) Menyelesaikan soal cerita dari masalah sehari-hari berkaitan dengan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).
- c. Tujuan dari media yaitu siswa mudah memahami dan menyelesaikan permasalahan materi SPLDV yang berkaitan dengan sehari-hari.
- d. Karakter komik yang digunakan dalam media pembelajaran yaitu Doraemon dan teman-teman karena Doraemon merupakan salah satu kartun favorit dan banyak disukai segala usia.
- e. Materi terdiri dari 2 subbab pemahaman konsep sebelum mempelajari SPLDV dan 3 subbab metode penyelesaian SPLDV yaitu eliminasi, substitusi, dan campuran.

- f. Rancangan media pembelajaran komik berbasis android merupakan alur media pembelajaran komik berbasis android yang dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:



Gambar 4. 1 Rancangan media pembelajaran komik berbasis android

- g. Aplikasi media pembelajaran berisi halaman depan, halaman petunjuk aplikasi, halaman info aplikasi, halaman indikator materi SPLDV, halaman komik dengan 2 subbab pemahaman konsep dan 3 subbab metode SPLDV, halaman evaluasi yang berisi 3 soal. Tampilannya seperti pada Tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4. 1 Tampilan Media Pembelajaran

No.	Keterangan	Gambar
1.	Halaman Menu	

No.	Keterangan	Gambar
2.	Halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi	
3.	Halaman Info Aplikasi	
4.	Halaman Indikator Materi SPLDV	

No.	Keterangan	Gambar
5.	Halaman Menu Materi SPLDV	
6.	Halaman Komik	
7.	Halaman Evaluasi	

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain media pembelajaran komik berbasis android diuji oleh 2 pakar media pembelajaran yang juga merupakan pakar materi SPLDV.

Adapun hasil validasi pakar media dan materi pada Tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Pakar Media dan Materi

No	Deskripsi	Validator		Skor Rata-Rata
		1	2	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	3	3,5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4
4	Keakuratan materi	4	3	3,5
5	Kemutakhiran materi	4	3	3,5
6	Mendorong keingintahuan	3	3	3
7	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	4	3	3,5
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	3	3	3
9	Soal dirumuskan dengan jelas	4	3	3,5
10	Soal sesuai dengan konsep	4	3	3,5
11	Soal konsisten dengan tujuan pembelajaran	4	4	4
12	Lugas	4	3	3,5
13	Komunikatif	4	3	3,5
14	Interaktif	3	3	3
15	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	4	3	3,5
16	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	4	3	3,5
17	Ukuran file aplikasi tidak besar	4	2	3
18	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	4	3	3,5
19	Aplikasi tidak menyebabkan <i>handphone</i> berhenti ( <i>hang</i> )	4	2	3
20	Aplikasi dapat dijalankan di semua jenis <i>operating system</i> Android	4	3	3,5
21	Aplikasi mudah dijalankan	4	3	3,5
22	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas	3	3	3
23	Pengoperasian aplikasi sederhana	4	3	3,5
24	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)	4	3	3,5
25	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4	3	3,5
26	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4	3	3,5

No	Deskripsi	Validator		Skor
		1	2	Rata-Rata
27	Pemilihan warna dalam aplikasi sudah tepat	4	3	3,5
28	Keruntutan alur	3	3	3
29	Navigasi yang digunakan sederhana	4	3	3,5
30	Navigasi berfungsi dengan baik	4	3	3,5
Jumlah		115	91	103
Rata-rata		3,83	3,03	3,43
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

$$(\bar{x}) = \frac{(\sum x)}{n}$$

Keterangan :

$(\bar{x})$  = Skor Rata-Rata

$(\sum x)$  = Jumlah Skor

$(n)$  = Jumlah Butir

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa validasi dari pakar media dan materi diperoleh skor dengan rata-rata 3,43. Sehingga, jika dilihat media pembelajaran ditinjau dari pakar media dan materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan saran dari pakar seperti pada Tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4. 3 Hasil Validator Pakar Media dan Ahli

Validator	Skor Rata-Rata	Hasil	Saran
1	3,83	Sangat Valid	b. Tambahkan tombol keluar di halaman depan
2	3,03	Sangat Valid	c. File terlalu besar (bisa dipecah menjadi dua). d. Pada materi "Substansi" terdapat nominal yang berbeda. e. Pada materi "Campuran" terdapat kalimat ambigu.
Kesimpulan	3,43	Sangat Valid	


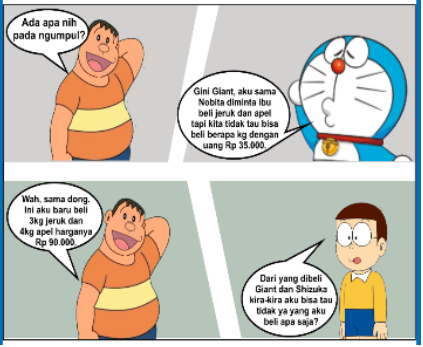


Maka dapat disimpulkan media pembelajaran memenuhi salah satu kategori penilaian menurut Nieveen (1999).

## 5. Revisi Desain

Berdasarkan penilaian pakar media dan materi, maka media pembelajaran direvisi sesuai saran dari pakar. Hasil revisi sesuai saran dari pakar seperti pada Tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4. 4 Hasil Revisi

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Sesudah Revisi
	
	

**Panel 1 (Top Left):**  
 Iya benar Nobita. Kata kunci yang pertama : **2 tahun lalu usianya ayahku, 6 kalinya usiaku.**  
 Berarti maksud dari kata kuncinya adalah usia ayahnya di 2 tahun lalu adalah 6x usia Jaiko di 2 tahun lalu.  
 Jadi kita misalkan seperti ini : **usia ayahnya adalah a** maka dari kata kunci tersebut terbentuk persamaan seperti ini :  $a - 2 = 6(j - 2)$   
 Dari persamaan tersebut kita sederhanakan menjadi :  
 $a - 2 = 6(j - 2)$   
 $a - 2 = 6j - 12$   
 $a - 6j = -12 + 2$   
 $a - 6j = -10$   
 Jadi, persamaan pertama

**Panel 2 (Top Right):**  
 Iya benar Nobita. Kata kunci yang pertama : **2 tahun lalu usia ayahku, 6 kalinya usiaku.**  
 Berarti maksud dari kata kuncinya adalah **usia ayahnya di 2 tahun lalu adalah 6x usia Jaiko di 2 tahun lalu.**  
 Jadi kita misalkan seperti ini : **usia ayah Jaiko adalah a** maka dari kata kunci tersebut terbentuk persamaan seperti ini :  $a - 2 = 6(j - 2)$   
 Dari persamaan tersebut kita sederhanakan menjadi :  
 $a - 2 = 6(j - 2)$   
 $a - 2 = 6j - 12$   
 $a - 6j = -12 + 2$   
 $a - 6j = -10$   
 Jadi, persamaan pertama

**Panel 3 (Bottom Left):**  
 Kemudian, kata kunci yang kedua : **18 tahun ke depan usianya ayahku, 2 kalinya usiaku.**  
 Berarti maksud dari kata kuncinya adalah **usia ayahnya di 18 tahun ke depan adalah 2x usia Jaiko di 18 tahun ke depan.**  
 Jadi kita misalkan juga seperti ini : **usia ayahnya adalah a** maka dari kata kunci tersebut terbentuk persamaan seperti ini :  $a + 18 = 2(j + 18)$   
 Dari persamaan tersebut kita sederhanakan menjadi :  
 $a + 18 = 2(j + 18)$   
 $a + 18 = 2j + 36$   
 $a - 2j = 36 - 18$   
 $a - 2j = 18$   
 Jadi, persamaan pertama yang kita peroleh adalah :  $a - 2j = 18$

**Panel 4 (Bottom Right):**  
 Kemudian, kata kunci yang kedua : **18 tahun yang akan datang usia ayahku, 2 kalinya usiaku.**  
 Berarti maksud dari kata kuncinya adalah **usia ayahnya di 18 tahun yang akan datang adalah 2x usia Jaiko di 18 tahun yang akan datang.**  
 Jadi kita misalkan juga seperti ini : **usia ayah Jaiko adalah a** maka dari kata kunci tersebut terbentuk persamaan seperti ini :  $a + 18 = 2(j + 18)$   
 Dari persamaan tersebut kita sederhanakan menjadi :  
 $a + 18 = 2(j + 18)$   
 $a + 18 = 2j + 36$   
 $a - 2j = 36 - 18$   
 $a - 2j = 18$   
 Jadi, persamaan pertama yang kita peroleh adalah :  $a - 2j = 18$

Jika ukuran media dipecah menjadi dua, ukuran file media lebih besar dibandingkan satu media. Maka media tidak dipecah menjadi dua.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap validasi dan sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar media dan materi, selanjutnya media pembelajaran diujicobakan kepada praktisi (guru matematika) untuk mengetahui kepraktisan media bagi guru dan siswa seperti yang diharapkan. Adapun hasil dari praktisi pada Tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4. 5 Hasil Praktisi dari Guru Matematika

No	Deskripsi	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Mendorong keingintahuan	3
5	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	3

No	Deskripsi	Skor
6	Materi yang disajikan mudah dipahami	3
7	Soal dirumuskan dengan jelas	3
8	Soal sesuai dengan konsep	3
9	Komunikatif	3
10	Interaktif	4
11	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	4
12	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	3
13	Aplikasi tidak menyebabkan <i>handphone</i> berhenti ( <i>hang</i> )	3
14	Aplikasi mudah dijalankan	3
15	Pengoperasian aplikasi sederhana	4
16	Tampilan dalam aplikasi menarik	4
17	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4
18	Navigasi yang digunakan sederhana	3
19	Navigasi berfungsi dengan baik	3
Jumlah		65
Rata-rata		3,42
Kategori		Sangat Praktis

$$(\bar{x}) = \frac{(\sum x)}{n}$$

Keterangan :

$(\bar{x})$  = Skor Rata-Rata

$(\sum x)$  = Jumlah Skor

$(n)$  = Jumlah Butir

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil praktisi dari guru matematika diperoleh skor dengan rata-rata 3,42 dengan komentar sinkronasi judul dengan penilaian sudah cukup representatif. Sehingga, jika dilihat media pembelajaran ditinjau dari praktisi termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran memenuhi salah satu kategori penilaian menurut Nieveen (1999).

## 7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil praktisi, maka kesimpulannya tidak ada perbaikan pada media pembelajaran dan media pembelajaran layak untuk diujicobakan kepada siswa.

## 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah aplikasi melalui tahap validasi pakar dan diujicobakan kepada guru matematika, selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media dalam membantu siswa memahami materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan untuk mencari kekurangan atau hambatan dari aplikasi. Uji coba dilakukan kepada 35 siswa dengan hasil respons siswa seperti pada Tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4. 6 Hasil Respons Siswa

No	Deskripsi	Skor Rata-Rata
1	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	3,3
2	Materi yang disajikan mudah dipahami	3,3
3	Menumbuhkan motivasi belajar	2,9
4	Soal mudah dipahami	2,8
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3,1
6	Aplikasi dapat diinstal dengan mudah	3,1
7	Aplikasi mempunyai petunjuk penggunaan yang jelas	3
8	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	3,3
9	Aplikasi tidak menyebabkan <i>handphone</i> berhenti ( <i>hang</i> )	3,4
10	Tampilan dalam aplikasi menarik	3,4
11	Tulisan dapat dibaca dengan baik	3
12	Tombol ( <i>button</i> ) yang digunakan sederhana	3,2
13	Tombol ( <i>button</i> ) berfungsi dengan baik	3,4
Jumlah		41,2
Rata-rata		3,17
Kategori		Setuju

$$(\bar{x}) = \frac{(\sum x)}{n}$$

Keterangan :

$(\bar{x})$  = Skor Rata-Rata

$(\sum x)$  = Jumlah Skor

$(n)$  = Jumlah Butir

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh rata-rata skor hasil respons siswa sebesar 3,17. Sehingga, jika dilihat media pembelajaran ditinjau dari respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran termasuk dalam kategori setuju. Siswa juga memberikan kritik yaitu ukuran file aplikasi terlalu besar. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan yaitu aplikasi kreatif, menarik, bagus, penjelasannya jelas, mudah digunakan dan lebih baik diunggah ke *play store*. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media meningkat dengan penjabaran seperti pada Tabel 4.7 di bawah ini:

Tabel 4. 7 Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor
1	ARS	70
2	AM	92,5
3	ASWN	70
4	ASZR	70
5	BKS	70
6	BR	92,5
7	DPB	70
8	DM	45
9	EO	92,5
10	NAP	92,5
11	GPPK	70
12	GAHP	70
13	IM	45
14	IKPS	70
15	IAK	92,5
16	IWN	92,5
17	MS	70
18	MRQ	77,5
19	MDN	77,5

No	Nama Siswa	Skor
20	MSR	92,5
21	MAA	70
22	MHK	70
23	MCG	70
24	MABP	70
25	MIWP	45
26	MI	70
27	MSS	70
28	NAH	92,5
29	NPPK	92,5
30	PA	62,5
31	RU	77,5
32	SDL	92,5
33	ASPN	70
34	NA	70
35	MUA	70
Jumlah		2615
Rata-rata		74,7
Kategori		Baik

$$(\bar{x}) = \frac{(\sum x)}{n}$$

Keterangan :

$(\bar{x})$  = Skor Rata-Rata

$(\sum x)$  = Jumlah Skor

$(n)$  = Jumlah Butir

Dari Tabel 4.7 maka dapat disimpulkan bahwa:

- 13 siswa mendapatkan nilai di atas KKM atau 37,2% siswa mendapatkan nilai di atas KKM.
- 18 siswa mendapatkan nilai sama dengan KKM atau 51,4% siswa mendapatkan nilai sama dengan KKM.
- 4 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM atau 11,4% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

Rata-rata hasil belajar 35 siswa tersebut adalah 74,7 yang termasuk kategori baik, dengan nilai KKM 70. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif, bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV dan memenuhi salah satu kategori penilaian menurut Nieveen (1999).

### **9. Revisi Produk**

Berdasarkan hasil respons siswa dan hasil belajar siswa, maka kesimpulannya tidak ada perbaikan pada media pembelajaran dan media pembelajaran layak untuk diproduksi dan bisa digunakan oleh siapapun.

### **10. Produksi**

Setelah divalidasi kepada pakar dan diujicobakan kepada guru matematika dan siswa, maka media pembelajaran layak untuk diproduksi dan bisa digunakan oleh siapapun.

Cara mengunduh dan menginstall aplikasi media pembelajaran komik berbasis android yaitu:

- a. Download aplikasi di link <https://bit.ly/KODIMApplikasi>
- b. Setelah aplikasi terdownload, install aplikasi
- c. Jika ada peringatan, maka pilih setelan dan izinkan pemasangan aplikasi
- d. Kemudian install aplikasi dan aplikasi siap untuk digunakan

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis android pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

(SPLDV). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan dari Sugiyono (2012) yang terdiri dari 10 langkah penelitian dan pengembangan. Langkah tersebut yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi. Penelitian ini dilakukan pada 35 siswa SMP Negeri 1 Candi Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian dimulai dengan mencari potensi dan masalah tentang materi SPLDV. Selanjutnya, pengumpulan data pada guru dan siswa sebelum membuat media pembelajaran.

Data hasil validasi media pembelajaran komik berbasis android diperoleh dari pakar media sekaligus pakar materi SPLDV. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angket yang berisi pertanyaan terhadap penilaian media pembelajaran, sedangkan data kualitatif berupa tanggapan kritik dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis dari perhitungan nilai rata-rata angket yang berupa skala penilaian 1, 2, 3, 4. Nilai yang diperoleh dirujukan pada interval tingkat kevalidan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif bisa digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, media pembelajaran komik berbasis android pada materi SPLDV yang dikembangkan layak dan valid untuk digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran yang dibuktikan dengan skor rata-rata dari validator adalah 3,43 yang termasuk kategori



sangat valid. Kemudian hasil uji coba kepada praktisi (guru matematika) menunjukkan bahwa media pembelajaran praktis digunakan oleh guru dan siswa seperti yang diharapkan, dibuktikan dengan skor rata-rata dari praktisi adalah 3,42 yang termasuk kategori sangat praktis.

Hasil uji coba kepada 35 siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan oleh siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut yang dibuktikan dengan skor rata-rata dari respons siswa adalah 3,17 yang termasuk kategori setuju dan skor rata-rata dari tes hasil belajar siswa adalah 74,7 dengan KKM 70. Siswa juga memberikan kritik yaitu ukuran file aplikasi terlalu besar. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan yaitu aplikasi kreatif, menarik, bagus, penjelasannya jelas, mudah digunakan dan lebih baik diunggah ke *play store*. Sehingga, dari tanggapan tersebut media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat pandemi seperti sekarang. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria penilaian menurut Nieveen (1999) yaitu valid, praktis dan efektif.

Kelebihan dari media pembelajaran komik berbasis android sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan memberi wawasan baru pada siswa terkait materi SPLDV pada kehidupan sehari-hari.

- b. Media pembelajaran materi SPLDV membuat pembelajaran semakin menarik karena jarang ditemukan media pembelajaran komik berbasis android.
- c. Media pembelajaran komik yang disusun terdiri dari 2 subbab pemahaman konsep sebelum mempelajari SPLDV dan 3 subbab metode menyelesaikan soal SPLDV yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- d. Media pembelajaran efektif digunakan oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun.

Kekurangan dari media pembelajaran komik berbasis android sebagai berikut:

- a. Ukuran media pembelajaran komik dianggap terlalu besar.
- b. Media pembelajaran belum support dengan audio.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Budiarti dan Haryanto (2016) dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”. Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik bisa meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia dan keterampilan pemahaman membaca. Penelitian tersebut menggunakan tahap pengembangan Borg & Gall. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tahap pengembangan yang digunakan oleh peneliti tahap pengembangan Sugiyono dan materi yang digunakan peneliti adalah SPLDV. Sedangkan persamaannya

menggunakan media pembelajaran komik yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

