

Pengembangan Media Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar

Ery Amaliyyah¹, Anggralita Sandra Dewi², Endang Wahyu Andjariani³

¹²³STKIP PGRI Sidoarjo

Amaliyyah.ery@gmail.com

akusandradewi1989@gmail.com

endang.wahyu1818@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media berupa komik pada kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik di kelas IV sekolah dasar, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan melalui model ADDIE. Subjek penelitian yang diambil yaitu 11 siswa dalam dua kelas yang berbeda. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yaitu lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi, lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan diberikan soal *pretest* dan *posttest*. Lembar angket respon yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media komik. Hasil validasi ahli materi mencapai presentase 96,87% dan ahli media mencapai 93,75% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji normalitas mengetahui bahwa hasil kedua kelas berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,103 > 2,085$, sehingga hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan tersebut memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to produce media products in the form of comics in the fourth grade of elementary school. The aims of this study were (1) to determine the feasibility of comics learning media in class IV elementary school, (2) to determine student learning outcomes after using comics media in class IV elementary school, (3) to determine student responses to comic learning media in class IV. primary school. The method used in this study is research and development through the ADDIE model. The research subjects taken were 11 students in two different classes. The instruments used to collect data are validation sheets used to assess the feasibility of media and materials, learning outcomes test sheets used to determine student learning outcomes by being given pre test and post test questions. Response questionnaire sheets given to students after learning to use comic media. The results of the validation of material experts reached a percentage of 96.87% and media experts reached 93.75% with very decent criteria. The results of the normality test found that the results of the two classes were normally distributed. Based on the calculation, the obtained t-count t-table is 5.103 2.085, so that the student learning outcomes before and after being given the treatment have a significant difference between the students' pre test and post test learning outcomes.

Keywords: Development, Comics, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan sendiri mempunyai arti yaitu sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan dengan melalui pengajaran dan latihan. Dengan demikian pendidikan menjadi salah satu idaman bagi setiap manusia untuk menjadi pondasi agar dapat menciptakan peradaban yang maju dan berkualitas tinggi. Berbicara soal pendidikan, pasti tidak akan lepas dari pembahasan tentang pembelajaran. Pembelajaran dalam artian sempit yaitu serangkaian proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung. Didalam proses pembelajaran, hal utama yang harus diperhatikan adalah bagaimana siswa dapat menyerap pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan (Sandra Dewi, 2020: 40). Salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Adapun kriteria pemilihan media menurut (Arsyad, 2010:75-76) yaitu, a) Sesuai dengan tujuan yang di capai. Suatu media memiliki tujuan tertentu untuk dicapai, b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, c) Praktis, luwes, dan bertahan. Media dibuat semenarik mungkin dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana dan diharapkan tidak mudah rusak karena dapat digunakan beberapa kali, d) Guru terampil menggunakannya. Tanpa keterampilan guru dalam menggunakan media, media tidak akan berfungsi dengan baik. Oleh karena itu sebelum menggunakan untuk pembelajaran guru harus terampil dalam menggunakan media tersebut, e) Pengelompokkan sasaran, f) Mutu teknis, g) Tingkat kesenangan dan keaktifannya.

Media sendiri mempunyai arti sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu media komik. Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk

memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan penjelasan tersebut komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 64). Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pembelajaran tanpa adanya keterpaksaan. Menurut (Daryanto, 2010: 28) Salah satu kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dari kecenderungan inilah komik dibuat berisikan edukasi materi pembelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik.

Pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda “komiek” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda (Nurgiyantoro, Burhan, 2013:409). Komik memiliki sejarah di Indonesia yang mengalami masa-masa berliku pada saat mulai memasuki tahun 1963-1965. Pada saat itu, keberadaan komik Indonesia yang lebih banyak membawa ke pesan-pesan terhadap pendapat politik pada Orde Lama Masa untuk kebangkitan kedua komik Indonesia yang telah berlangsung pada tahun 1980. Hal tersebut ditandai banyaknya suatu ragam dan judul-judul komik yang telah muncul. Di Indonesia sekitar tahun 2005 komik juga mulai diterbitkan dalam bentuk buku (Juanda, 2015:3).

Sebagai media visual, media komik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran antara lain: 1) menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dengan mudah memahami isi komik, 2) menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata dari cerita komik, 3) menggunakan warna yang menarik dan terang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca komik, 4) cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga

diharapkan mereka lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami. Sedangkan kelemahan pada media komik menurut (Lestari R, 2016) antara lain: 1) kemudahan orang membaca komik memuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar, 2) banyak aksi yang menonjolkan kekerasan, 3) banyak adegan percintaan yang lebih menonjol. Adapun jenis-jenis komik yaitu, a. Kartun/karikatur (*cartoon*), b. Komik Potongan (*Comic Strip*), c. Buku Komik (*Comic Book*), d. Komik Tahunan (*Comic Annual*), e. Komik Online (*Web Comic*). Penelitian ini menggunakan komik dengan model buku komik (*Comic Book*). Buku komik ini disebut sebagai komik cerita pendek yang dimana isi alur didalam ceritanya saling berkaitan dari awal hingga akhir. Buku komik ini menggunakan bahan kertas art paper karena kertas ini tidak mudah rusak atau sobek, dilengkapi dengan waterproof atau tahan air, tahan lama jika disimpan dalam waktu yang lama dengan ukuran A5. Satu halaman terdapat 6-9 sketsa (kotak) satu kotaknya berisikan tokoh kartun dan panel dialog. Terdapat petunjuk penggunaan sebelum membaca buku komik tersebut. Alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku yang utuh terdapat sampul cover dan penjilitan dilakukan dengan model spiral agar lebih mudah membukanya dan pastinya lebih menarik.

Dalam komik disajikan ilustrasi cerita dalam wujud gambar kartun. Kartun sendiri sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Dalam penelitian ini komik yang dibuat adalah jenis buku komik karena dirancang dari beberapa lembar dan dibuat menjadi bentuk buku. Langkah-langkah pembuatan komik sebagai berikut: (a) terlebih dahulu kita harus menentukan tema yang akan kita gunakan dalam komik tersebut. (b) selanjutnya menentukan alur cerita sebagai dasar sebelum komik dibuat, agar ceritanya tetap fokus sesuai permasalahan yang diinginkan. (c) menentukan tokoh atau karakter yang berperan didalam komik tersebut. (d) menentukan skenario termasuk menyusun dialog merencanakan panel-panel cerita. (e) proses pembuatannya mengkombinasikan dengan cara manual dan digital. Sketsa dibuat dengan menggunakan aplikasi procreate setelah itu dilakukan editing dengan bantuan computer. Menurut (Arsyad,

2006:42) kriteria komik yang baik harus berpegang pada beberapa hal antara lain: a) Bentuk, pemilihan warna serta jenis kertas penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. Media komik berbentuk buku serta menggunakan kertas *art paper* 150, b) Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita, c) Tekstur, berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan, d) Warna, berfungsi untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional. Sehingga terbentuklah sebuah komik yang menarik yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar sendiri diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah yang berbentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto Ahmad, 2013:5). Sejalan dengan itu, Nana Sudjana (2005: 22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah menerima materi pembelajaran yang dibuktikan dengan angka nilai yang diberikan oleh guru pada akhir pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum yang ada pada saat ini. Bahwa pembelajaran tematik harus digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah dasar, Karena pembelajaran tematik bertujuan untuk menyampaikan konsep pembelajaran secara utuh dan menyeluruh. Media komik yang saat ini penulis kembangkan sangat cocok dipadukan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sendiri adalah pembelajaran yang berdasarkan tema-tema tertentu. yang mana dari mata pelajaran digabungkan kedalam satu tema (Trianto, 2010:78). Dengan adanya pembelajaran tematik diharapkan dapat membantu keterlibatan siswa dalam proses belajar

secara aktif. Sedangkan yang terjadi pada kenyataannya masih banyak sekolah yang belum menggunakan media yang bervariasi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Kepunten Tulangan Sidoarjo. Bahwasannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terdapat beberapa permasalahan yaitu, guru masih menggunakan metode yang konvensional, guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, hanya memakai media yang pada umumnya yang ada disekolah-sekolah lainnya, jadi banyak siswa kurang menanggapi pembelajaran dan tidak terlibat pada proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu ada 70% sedangkan siswa dengan nilai diatas KKM ada 30%. Sedangkan nilai KKM yang ditentukan di SD Kepunten, Tulangan, Sidoarjo adalah 75,00. Dengan belum diterapkannya media pembelajaran yang bervariasi peneliti melihat bahwa siswa masih mengalami kesulitan merasa kurang mampu untuk memahami materi yang dijelaskan dan kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar". Dari masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana kelayakan pengembangan media komik pada kelas IV sekolah dasar, 2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, 3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada kelas IV sekolah dasar.

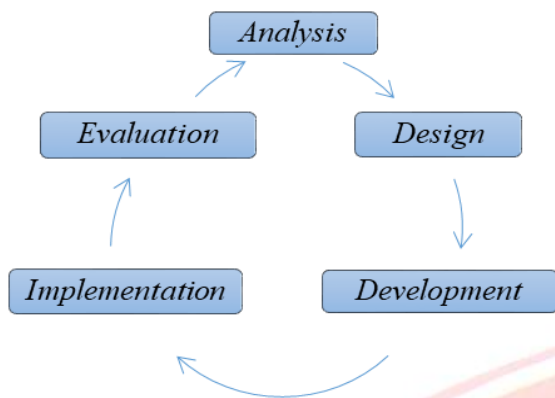
Tujuan dari penelitian adalah untuk memecahkan masalah yang sudah diuraikan di latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah, 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar, 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan

yang bermanfaat dalam teori pembelajaran dan dapat memberikan bantuan informasi bagi yang ingin meneliti dengan judul pengembangan media komik pada kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian manfaat praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan, serta memberikan dorongan kepada guru terhadap media pembelajaran komik yang lebih menarik. Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran tematik. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman penerapan pengembangan media pembelajaran komik.

Hasil penelitian dari Henggang Bara Saputro, Soeharto (2015), dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Hasil penelitian ini adalah: 1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variable kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai *gain score* sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai *gain score* 0,66.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Menurut mulyatiningsih (2011: 5) model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Adapun langkah atau tahapan yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).



Gambar I. Model Pengembangan ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis) yaitu merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan oleh seorang yang menggunakan metode pengembangan pembelajaran. Ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu siswa, pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.
2. *Design* (Perancangan) yaitu rancangan pembuatan media komik, yang pertama menentukan model komik selanjutnya menentukan judul dan tema pembelajaran yang digunakan, membuat dialog percakapan.
3. *Development* (Pengembangan) yaitu Media komik yang telah dirancang, kemudian dilakukan proses validasi terdiri dari ahli media dan ahli materi.
Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk. Adapun masukan atau perbaikan dari validator yaitu terdapat beberapa kata yang salah atau kurang huruf. Seperti gambar dibawah ini.
4. *Implementation* (Implementasi) yaitu Dimana pada tahap ini media komik siap untuk diuji cobakan. Setelah diuji coba siswa dapat memberikan penilaian terhadap media komik yang dikembangkan tersebut dengan cara mengisi angket respon siswa.
5. *Evaluation* (Evaluasi) yaitu tahap ini dilakukan untuk memberikan nilai pada saat pembelajaran dengan cara mengolah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar menggunakan SPSS 24.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kepunten yang beralamat di Jl. Kalpataru No.

213 Desa Kepunten Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur, Kode Pos 61273. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Yang dilaksanakan pada tanggal 06-11 Desember 2021.

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 145). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Kepunten Sidoarjo yang berjumlah 50 siswa. Masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut (Sugiyono, 2019: 146). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas IV A dan IV B dari masing-masing satu kelas peneliti hanya mengambil 11 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dikarenakan adanya pandemi *covid-19*. Dengan rincian penelitian dilakukan dua kali dalam proses pembelajaran dan memberikan dua kali soal tes pembelajaran.

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data hasil penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2013: 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Validasi ahli, (2) Tes hasil belajar, (3) Angket respon siswa. Dari validasi ahli ini Validasi ahli terdiri dari dua ahli yaitu dosen dan guru kelas IV. Dosen sebagai validator kelayakan dari produk yang dihasilkan, guru kelas IV sebagai validator yang menilai kesesuaian materi dengan media komik. Kemudian dilakukan angket respon siswa terdiri dari sejumlah pertanyaan yang bersangkutan dengan media pembelajaran komik yang disampaikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban yang tertulis dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Kemudian tes yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan peneliti berupa tes soal uraian. Tujuan diberikan soal *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pembelajaran yang disampaikan, sedangkan soal *posttest* adalah untuk memperoleh

gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya saat menggunakan media pembelajaran komik. Kemudian dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data-data dalam penelitian. Peneliti memerlukan data siswa yang akan menjadi sampel penelitian, foto-foto, buku-buku yang relevan, dan laporan kegiatan selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ditinjau dari penyajian materi dan kesesuaian materi pada media komik. Yang dilakukan oleh ibu Venty Qosa Ambarlina, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Kepunten dan memperoleh skor sebesar 31. Berikut ini presentase skala penilaiannya.

$$\sum x = 31$$

$$\sum xi = 32$$

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

$$= \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$= 96,87\%$$

Jadi hasil presentase kelayakan materi menunjukkan angka 96, 87% yang mempunyai arti sangat layak. materi yang terdapat dimedia yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi media komik. Yang bertujuan untuk menilai kelayakan media komik yang sudah dikembangkan sebelum melakukan penelitian yang dilakukan oleh ibu Rosyidah Umami Octavia, S.Pd., M.Pd selaku dosen STKIP PGRI Sidoarjo. Berikut gambar media sebelum dan sesudah direvisi.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Hasil validasi mendapatkan skor sebesar 30.

Berikut ini presentase skala penilaiannya.

$$\sum x = 30$$

$$\sum xi = 32$$

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

$$= \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Jadi hasil presentase diatas kelayakan media menunjukkan 93,75% yang artinya media komik dengan materi jenis-jenis pekerjaan yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan jumlah skor 30.

Berdasarkan hasil analisis data uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media bahwa media komik yang telah dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi pada ahli materi terdapat revisi sebelumnya yaitu terdapat beberapa kata yang salah penulisan dan kurang huruf. Uji kelayakan pada validasi ahli materi dan media dinilai dari aspek penilaian, skor, dan keterangan. Adapun revisi yang terdapat pada kelayakan media yaitu memberikan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa/produk.

Setelah melakukan validasi dari dosen dan guru kelas, selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat reliabilitas pada suatu tes. Berikut ini merupakan hasil dari uji reliabilitas yang menggunakan program SPSS 24.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,762	8

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes tersebut diperoleh angka *Cronbach's Alpha* adalah $0,762 > 0,6$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan untuk penelitian dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.

3. Hasil Angket Respon Siswa

Data angket respon diperoleh dari pertanyaan yang diberikan pada siswa kemudian ada perhitungan dari setiap jawaban yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan tabel berikut.

No.	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	Total
1.	BM	4	3	3	3	4	17
2.	DM	4	3	2	3	3	15
3	RA	4	3	3	3	3	16
4.	ME	4	3	3	4	3	17
5.	AS	3	3	3	4	3	16
6.	FK	4	4	4	3	3	18
7.	FN	4	2	4	4	3	17
8.	ZI	3	3	4	4	3	17
9.	SK	4	4	3	3	4	18
10.	NA	3	4	3	3	4	17
11.	CN	4	4	3	3	4	18
Jumlah							186
Persentase							84,5 %
Kriteria Penilaian							Sangat Baik

Total penilaian siswa yang telah menggunakan media komik memperoleh skor sebesar 186 dengan presentase 84,5 % dengan kriteria penilaian sangat baik. Sehingga media komik bisa dilakukan saat proses pembelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Siswa memberikan respon yang positif pada media komik, selain itu juga dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi

jenis-jenis pekerjaan, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ini dilakukan oleh kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, peneliti mengamati dua kelas dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan nilai siswa sesudah diberikan media komik dan tidak menggunakan media komik. Untuk dapat mengetahui tingkat hasil belajar siswa peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Data hasil belajar kelas control dengan jumlah nilai pretest 485 dan nilai posttest 665 meningkat sebesar 1,8%, sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah nilai pretest 595 dan nilai posttest 945 meningkat sebesar 3,5% menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada kelas eksperimen. Jadi hasil belajar dengan menggunakan media komik meningkat sebesar 1,7%. Peneliti menguji data hasil dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui normal tidaknya soal tes yang digunakan dalam penelitian, nilai probabilitas ini signifikan 0,05.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.67733402
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.155
	Negative	-.104
Test Statistic		.155
Asymp. Sig. (2-tailed)		.186 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil data diperhitungkan menggunakan program SPSS 24.0. Berdasarkan perhitungan yang dibuktikan menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki nilai probabilitas Sig. $0,186 > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian menggunakan uji-t, uji-t ini digunakan untuk menguji nilai tes sebelum dan sesudah perlakuan tersebut terdapat perbedaan atau tidak.

Data	Nilai
t_{hitung}	5,103
t_{tabel}	2,085
Keputusan	H_0 ditolak

Berdasarkan perolehan hasil uji-t diatas adalah $t_{hitung} = 5,103$ dan $t_{tabel} = 2,085$ dengan signifikan $0,05$. Hasil diatas menunjukkan $5,103 > 2,085$ jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik (kelas eksperimen) diketahui dari nilai *posttest* dari ke dua kelas dengan kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol tidak menggunakan media/metode konvensional hasil tersebut mempunyai perbedaan.

Media komik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan terbukti membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut ahli materi dan media, media komik pada kelas IV sekolah dasar ini termasuk dalam kategori "sangat layak" yakni dengan hasil kelayakan materi yang memperoleh skor sebesar 31 dengan presentase kelayakan menunjukkan angka 96, 87% sesuai dengan materi pembelajaran. Sedangkan kelayakan pada media melalui tahap revisi adapun revisi yang perlu ditambahkan yaitu menambahkan background seperti warna dan gambar dalam isi komik tersebut. Selanjutnya menambahkan penomoran pada setiap panel supaya siswa dapat dengan mudah membaca sesuai urutan penomoran. Setelah direvisi memperoleh skor sebesar 30 dengan hasil presentase 93, 75% yang artinya sangat layak

digunakan dalam pembelajaran. Kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat reliabilitas pada suatu tes. Memperoleh angka $0,762 > 0,6$ sehingga disimpulkan reliabel atau dapat dipercaya.

Penilaian media dilakukan dengan memberikan lembar angket respon kepada siswa guna untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media komik. Hasil respon siswa terhadap media komik yang sudah diisi oleh siswa mendapatkan jumlah presentase 84,5% termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan adanya media komik siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan, dan tidak membosankan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut hasil perhitungan nilai kelas control meningkat sebesar 1,8% sedangkan pada kelas eksperimen meningkat sebesar 3,5%. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik terdapat peningkatan sebesar 1,7%. Kemudian dilakukan uji normalitas dan uji-t. hasil uji normalitas dengan perhitungan menggunakan korelasi Kolmogorof-Smirnov program SPSS 24.0 memperoleh nilai signifikan lebih besar dari pada *alpha* yaitu $0,186 > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Kemudian menggunakan uji-t, uji-t digunakan untuk menguji nilai tes sebelum dan sesudah perlakuan tersebut terdapat perbedaan atau tidak. Hasil perolehan data uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,103 > 2,085$ dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya adanya perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang tidak menggunakan media komik.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas media komik yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian media komik dapat diimplementasikan sesuai tujuan yang akan dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media komik yang telah dikembangkan mendapat penilaian kelayakan oleh ahli materi sebesar 96,87% dan dari ahli media memperoleh 93,75% maka skor rata-rata yang diperoleh dari kedua validator sebesar 94% termasuk dalam rentang $\geq 61\%$ sehingga dikategorikan "sangat layak".
2. Data hasil angket respon siswa yaitu, siswa dapat menerima pembelajaran dengan menggunakan media komik dengan baik. Hasil penelitian ini memperoleh skor 186 dengan presentase 84,5% dengan kriteria penilaian sangat baik.
3. Media komik dengan tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini dilihat dari data hasil belajar siswa dari nilai *pretest posttest* kelas kontrol ada kenaikan sebesar 1,8% dan kelas eksperimen ada kenaikan sebesar 3,5%. Dilihat dari hasil *posttest* sesudah menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest* tidak menggunakan media komik memiliki nilai yang rendah.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat diajukan.

1. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan dikemas semenarik mungkin dan disesuaikan dengan standar kompetensi dengan tujuan agar siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi.
2. Bagi siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berperan aktif tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi bagi peneliti lain. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda ataupun media komik lebih dikembangkan lagi sehingga lebih banyak lagi alternative media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anggralita, S. (2020). "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENULIS KARANGAN SEDERHANA MELALUI MEDIA GAMBAR SERI PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR." *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)* 1(1): 40-52.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Juanda, N. I., et al. (2015). "Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak." *Jurnal DKV Adiwarna* 1(6): 11.
- Lestari, R. (2016). Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Mulyatiningsih, E. and A. Nuryanto (2014). "Metode penelitian terapan bidang pendidikan."
- Nana, Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sudjana, N. & Ahmad Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bndung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Saputro, H. B. and S. Soeharto (2015). "Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD." *Jurnal Prima Edukasia* 3(1): 61-72.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

