

This report was generated by Turnitin Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 3:10:34 PM

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 3:10:34 PM

Analyzed document: Skripsi_Mita Isniar_17.1.01.10.0021.pdf Licensed to: PGSD UNP Kediri

Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 7

5%
440

1. https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.com/2017/10/v-behaviorurldefaultvmlo_29.html

0.8%
72

2. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/download/9792/pdf>

0.5%
46

3. <https://idoc.pub/documents/konsep-dan-urgensi-pendidikan-kewarganegaraan-dalam-pencerdasan-kehidupan-bangsa-klzdz8zdz2ylg>



0.4%
33

4. <http://repository.teknokrat.ac.id/2372/2/14.BAB I.pdf>

0.1%
10

5. <http://repository.unpas.ac.id/40849/3/BAB 1.pdf>

0.1%
5

6. <http://digilib.unimed.ac.id/5599/8/8. NIM 7123210001-CHAPTER I.pdf>

0.1%
6

7. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MEMBANGUN KOMPETENSI WARGA NEGARA - makalah UAD 9 Mei 2011.pdf>

Processed resources details: 17 - Ok / 6 - Failed



200: 1. http://repository.iainpurwokerto.ac.id/964/1/COVER_DAFTAR ISI_BAB I_BAB V_DAFTAR PUSTAKA.pdf

200: 2. <http://repository.uinsu.ac.id/252/7/BAB IV.pdf>

200: 3. http://eprints.ums.ac.id/17034/7/BAB_II.pdf

200: 4. http://digilib.uinsgd.ac.id/12793/4/4_Bab1.pdf
 200: 5. [http://digilib.unimed.ac.id/24996/2/08_NIM_2133311023 CHAPTER 1.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/24996/2/08_NIM_2133311023_CHAPTER_1.pdf)
 200: 6. [http://eprints.umpo.ac.id/1537/2/BAB I.pdf](http://eprints.umpo.ac.id/1537/2/BAB_I.pdf)

5%
 1.59
 440
 7. https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.com/2017/10/v-behaviorurldefaultvmlo_29.html
 0.8%
 1.6
 72
 8. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/download/9792/pdf>
 0.5%
 1.04
 46
 9. <https://idoc.pub/documents/konsep-dan-urgensi-pendidikan-kewarganegaraan-dalam-pencerdasan-kehidupan-bangsa-klzdd8zd2yIg>
 0.4%
 2.06
 33
 10. [http://repository.teknokrat.ac.id/2372/2/14.BAB I.pdf](http://repository.teknokrat.ac.id/2372/2/14.BAB_I.pdf)
 0.1%
 1.09
 10
 11. [http://repository.unpas.ac.id/40849/3/BAB 1.pdf](http://repository.unpas.ac.id/40849/3/BAB_1.pdf)
 0.1%
 3.6
 6
 12. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MEMBANGUN KOMPETENSI WARGA NEGARA - makalah UAD 9 Mei 2011.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MODEL_PEMBELAJARAN_PENDIDIKAN_KEWARGANEGARAAN_UNTUK_MEMBANGUN_KOMPETENSI_WARGA_NEGARA_-_makalah_UAD_9_Mei_2011.pdf)
 0.1%
 1.54
 5
 13. [http://digilib.unimed.ac.id/5599/8/8_NIM 7123210001-CHAPTER I.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/5599/8/8_NIM_7123210001-CHAPTER_I.pdf)
 0%
 1.55
 0
 14. https://www.academia.edu/17508677/ccontoh_skripsi_kuantitatif
 0%
 2.05
 0
 15. http://etheses.uin-malang.ac.id/1772/5/09410127_Bab_2.pdf
 0%
 3.61
 0
 16. [http://digilib.uinsby.ac.id/903/2/Bab 2.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/903/2/Bab_2.pdf)
 0%
 1.04
 0
 17. <https://id.wikipedia.org/wiki/Guru>
 0%
 1.57
 0
 18. http://repository.radenintan.ac.id/1128/3/BAB_II.pdf
 0%
 1.04
 0
 19. <https://rumusguru.com/proses-pembentukan-mineral/>
 0%
 1.58
 0
 20. <https://nurchang21.blogspot.com/2017/06/laporan-praktikum-penentuan-percepatan.html>
 0%
 1.05
 0
 21. <https://www.sekolahan.co.id/pengertian-korupsi/>
 0%
 1.08
 0
 22. <https://www.kelaspinar.id/blog/edutech/menelaah-struktur-karya-ilmiah-dari-awal-hingga-akhir-1782/>
 0%

Important notes:

Wikipedia:



[not detected]

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

1

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Plagiarism detected: **0.48%**<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaara&mldr>; + 2 resources! id: 1

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 Tahun 2003

tentang Pendidikan Nasional). Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan

Plagiarism detected: **0.29%**[http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaara&ml;dr;](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaara&ml;dr;id: 2)

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab.

Plagiarism detected: **0.64%**[https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.&ml;dr;](https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.&ml;dr;id: 3)

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa Hamalik, (2008: 25). Jika pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan) berikut persiapan perangkat kelengkapannya antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasinya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003

Tentang Sikdisnas Pasal 1 Ayat 20).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat

id: 4

Plagiarism detected: **0.35%**<https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.…>

disimpulkan pembelajaran

adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar, pembelajaran juga merupakan persiapan di masa depan dan sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang.

2

Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam adalah macam-macam gaya. Namun setelah melakukan observasi di kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk, diketahui bahwa ada 5 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar tentang macam-macam gaya karena belum adanya media dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar. Untuk itu sebaiknya guru bisa membuat media walaupun sederhana tetapi bisa menarik perhatian siswa, agar saat proses pembelajaran berlangsung siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan itu guru harus menggunakan media pembelajaran.

Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan proses penyampaian informasi, pengiriman, dan penerima pesan dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut bisa berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya. Asyad (2014:39) yang mengelompokkan media

kedalam 8 jenis anatara lain: a) media cetakan, b) media panjang, c) overhead Transparacies, d) rekaman audiotape, e) seri slide dan film strips, f) penyajian multi image, g) rekaman video dan fim hidup, h) media komik. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara menarik agar dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Komik adalah suatu gambar seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang membentuk alur cerita yang berhubungan. Rivai (2011: 64) memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapk yang membentuk karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Kelebihan komik sebagai media pembelajaran: a) peranan pokok dalam buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, b) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, c) melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, d) komik menambah pebendaharaan kata-kata

3

pembacanya, e) mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, f) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, g) seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti

mengambil judul PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS

KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA MATERI MACAM-MACAM GAYA
KELAS IV SD Negeri 1 MOJOKENDIL NGANJUK TAHUN AJARAN
2020/2021.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat masalah pokok yaitu

id: 5

Quotes detected: **0.19%**

“

Bagaimana kevalidan pengembangan media komik berbasis kehidupan sehari-hari pada materi macam-macam gaya kelas IV sekolah dasar?”.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti disalah satu SD Negeri 1 Nganjuk ada beberapa masalah yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar. Diharapkan guru sebagai pendidik harus dapat menarik perhatian siswa agar minat belajar siswa dapat meningkat, guru bisa menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, maka dapat diidentifikasi masalah berikut.

id: 6

Quotes detected: **0.18%**

“Bagaimana

kepraktisan pengembangan media komik berbasis kehidupan sehari-hari pada materi macam-macam gaya kelas IV sekolah dasar?”.

Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang bisa menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. maka dapat diidentifikasi masalah berikut.

id: 7

Quotes detected: **0.18%**

“Bagaimana keefektifan pengembangan media komik berbasis kehidupan sehari-hari pada materi macam-macam gaya kelas IV sekolah dasar?”.

Dari kondisi tersebut peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media berupa komik sebagai media pembelajaran. Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membuat peserta didik mampu mengembangkan minat baca siswa.

4

C.

Plagiarism detected: **0.05%**<http://digilib.unimed.ac.id/5599/8/8.%20NIM%2&mlidr;>

id: 8

Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah

penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media komik sebagai bahan ajar IPA materi macam macam gaya pada siswa kelas IV SD Negeri1 Mojokendil Nganjuk?
2. Bagaimana kepraktisan komik sebagai bahan ajar IPA materi macam- gaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk?
3. Bagaimana keefektifan komik sebagai bahan ajar IPA materi macam-macam gaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media komik tentang macam-

macam gaya pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk.

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media komik pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk.

3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media komik pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk.

E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa komik ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat pada pihak terkait baik secara langsung maupun tidak, yaitu:

1. Bagi Guru

a. Sebagai media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

b. Menambah pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.

5

2. Bagi Siswa

a. Sebagai sumber belajar mandiri sehingga dapat mempelajari materi pelajaran sendiri.

b. Membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

F.

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan

yang digunakan dalam penelitian ini

id: 10

Plagiarism detected: **0.3%**[http://repository.teknokrat.ac.id/2372/2/14.BAB… + 2 resources!](http://repository.teknokrat.ac.id/2372/2/14.BAB…+2resources!)

sebagai

berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini

menjelaskan mengenai landasan teori yang mendasari Media Komik

pada materi macam-macam gaya dan contohnya, dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan dan prosedur

pengembangan, penentuan lokasi, waktu dan subyek penelitian, uji coba

produk, validitas produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis

data.

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil studi pendahuluan, validasi media, dan

pembahasan hasil pengembangan.

BAB V BAB PENUTUP

Bab terakhir ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang

dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian di masa yang akan mendatang.

6

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang medius berarti

Quotes detected: **0.01%**

id: 11

'tengah',

Quotes detected: **0.01%**

id: 12

'perantara',

atau

Quotes detected: **0.01%**

id: 13

'pengantar'.

Kata media berasal dari bahasa latin yang

adalah bentuk jamak dari kata medium. Batasan pengertian mengenai media

sangat luas. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam

proses penyampaian informasi, pengiriman, dan penerima pesan dapat

berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-

alat elektronik , gambar, buku, dan sebagainya. Sementara Arsyad (2014:

4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber

belajar atau sarana fisik yang mengandung materi pembelajaran

dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari

pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah

sebuah alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata

id: 14

Quotes detected: **0.01%**

“comic”

yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon. Gumelar, (2001: 6)

memaparkan definisi

id: 15

Quotes detected: **0.2%**

“komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan

yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau

menghasilkan respon estetik dari pembaca”.

Sudjana (2011: 64)

memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Media komik berbasis kehidupan sehari-hari pada materi macam-macam gaya artinya dalam kegiatan manusia sehari-hari kita jumpai banyak benda yang bergerak, baik digerakkan oleh manusia, hewan, maupun

7

bergerak sendiri. Misalnya buah apel yang jatuh dari pohonya hal tersebut termasuk gaya gravitasi karena ditimbulkan oleh tarikan bumi, lampu yang menyala, karena saklar yang semula diam lalu dipencet saklar tersebut bisa menghantarkan aliran listrik sehingga lampu bisa menyala, saat bermain

magnet dan terjadi tarik menarik antara besi dengan magnet hal tersebut merupakan gaya magnet, anak yang sedang menendang bola termasuk gaya otot, kursi yang semula diam lalu didorong termasuk gaya gesek. Semua benda tersebut bergerak atau berhenti karena mendapat pengaruh gaya dengan demikian, gaya dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan perubahan suatu benda.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rivai (2010: 2)

mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar siswa, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak merasa bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Pendapat lain dikemukakan oleh Riyana (2009:9) yang

mengelompokkan fungsi media kedalam delapan jenis yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan penerapan teori belajar
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan

8

- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran serta dapat ditingkatkan
- h. Peran guru berubah kearah yang positif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara menarik agar dapat diterima oleh siswa dengan baik.

3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk menyampaikan pesan (materi ajar). Berikut jenis-jenis media pembelajaran menurut beberapa ahli. Media berasal dari bahasa latin yang medius berarti

Quotes detected: **0.01%** id: 16

'tengah',

Quotes detected: **0.01%** id: 17

'preantara',

atau

Quotes detected: **0.01%** id: 18

'pengantar'.

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari kata medium. Batasan pengertian mengenai media sangat luas. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, pengiriman, dan penerima pesan dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik , gambar, buku, dan sebagainya.

Jenis-jenis media pembelajaran ,ada tujuh klasifikasi media, antara lain: a) media audio visual gerak, seperti: film bersuara, film pada televisi, televisi dan animasi, b) media audio visual diam, seperti: slide, c) audio semi gerak, seperti: tulisan bergerak bersuara, d) media visual bergerak, seperti: film bisu, e) media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto, f) media audio, seperti: radio, telephon, pita audio, g) Media cetak, seperti: buku, modul.

Pendapat lain dikemukakan oleh Asyad (2014:39) yang mengelompokkan media kedalam 8 jenis antara lain: a) media cetakan, b) media panjang, c) overhead Transparacies, d) rekaman audiotape, e) seri slide & film strips, f) penyajian multi image, g) rekaman video dan fim hidup, h) media komik.

9

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan

mengajar.

4) Media Pembelajaran Berbentuk Komik

a. Pengertian Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata

Quotes detected: **0.01%** id: 19

“comic”

yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon.

Gumelar, (2001: 6) memaparkan definisi

Quotes detected: **0.2%** id: 20

“komik adalah gambar yang

berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca”.

Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan

karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat

dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para

pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan

bahwa komik adalah suatu cerita yang berupa kumpulan-kumpulan

gambar yang diberi keterangan teks untuk penjelasan ceritanya.

b. Jenis-jenis Komik

Media berbentuk komik sebagai salah satu media untuk

menyampaikan pesan. Setiap jenis komik dapat dikelompokan

berdasarkan sifat-sifat media dan karakteristik media tersebut. Komik

memiliki berbagai jenis yaitu:

1) Kartun atau Karikatur (Cartoon)

Komik jenis kartun atau karikatur memuat beberapa gambar dan tulisan. Penyajian isi cerita komik kartun dapat berupa humor (banyol) dan euditor (kritikan) atau politik (sindiran).

2) Komik Potongan (Comic Strip)

10

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang disusun menjadi alur cerita pendek bahkan dapat disusun menjadi satu cerita berseri. Komik potongan ditampilkan harian atau mingguan dalam surat kabar, majalah tabloid atau buletin. Penyajian isi cerita dapat berupa humor (banyol) atau cerita non-humor.

3) Buku Komik (Comic Book)

Buku Komik merupakan kumpulan dari gambar, tulisan, dan cerita yang dikemas dalam bentuk buku. Buku komik disebut sebagai cerita pendek, karena berisikan 32 halaman, atau 48 halaman, atau 64 halaman. Buku komik dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu.

a) Komik Kertas Tipis (trade paperback)

Komik kertas tipis artinya banyaknya halaman yang sedikit, dan berukuran seperti komik pada umumnya, walaupun terkesan tipis namun dapat diimbangi dengan kualitas kertas yang baik, gambar dan warna yang menarik, sehingga terlihat menarik.

b) Komik Majalah (Comic Magazine)

Komik majalah artinya komik yang berukuran seperti majalah, kira-kira terdapat 64 halaman.

c) Komik Novel Grapis (Graphic Novel)

Komik novel grapis termasuk komik cerita panjang, karena memuat halaman lebih dari 100 halaman, dapat berupa cerita berseri.

4) Komik Tahunan (Comic Annual)

Komik tahunan merupakan komik yang dibuat secara teratur atau berskala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) baik cerita berseri maupun serial.

5) Album Komik (Comic Album)

11

Album komik merupakan kumpulan dari gambar-gambar maupun tulisan dari berbagai sumber media bacaan, kemudian disatukan menjadi album bacaan.

6) Komik Online (Webcomic)

Komik online merupakan komik yang dipublikasikan dalam situs web dengan jaringan internet, memudahkan bagi penggemar komik untuk pembacanya melalui telepon seluler. Komik online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak.

7) Buku Instruksi dalam Format Komik (Instructional Comics)

Panduan atau instruksi yang dikemas dalam format komik, dalam

bentuk buku komik. Poster komik, atau tampilan lainnya. Pembaca suatu instruksi akan mudah memahami isi prosedur-prosedur melalui komik.

8) Rangkaian Ilustrasi (Story Board)

Rangkaian ilustrasi dibuat dalam bentuk gambar, dan disusun menjadi rangkaian gambar yang disebut komik. Dalam perfilman maupun periklanan juga membutuhkan rangkaian ilustrasi untuk mempermudah pekerjaan selanjutnya.

9) Komik Ringan (Comic Simple)

Komik ringan artinya komik yang dibuat dari hasil cetakan kopian dan buatan tangan. Komik ringan dapat dijadikan langkah awal bagi komikus untuk berkarya lebih baik.

10) Perencanaan dalam Pikiran (Planning On Mind)

Perencanaan dalam pikiran merupakan gambar-gambar yang masih di dalam pikiran (bayangan-bayangan) dan merupakan tahap persiapan untuk menuangkan coretan kertas.

5) Kelebihan dan Kurangan Komik sebagai Media Pembelajaran

12

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, selain itu penggunaan komik dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diajarinya.

Berikut adalah kelebihan komik sebagai media pembelajaran Dwi

dan Syaichudin, (2010: 78):

- a) peranan pokok dalam buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik
- b) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik
- c) melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca
- d) komik menambah pebendaharaan kata-kata pembacanya
- e) mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak,
- f) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
- g) seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Berikut adalah kekurangan komik menurut Hurlock, (1993:339)

mengungkapkan argumen-argumen yang menentang komik sebagai berikut.

- a) Komik mengalihkan perhatian anak dari lebih berguna. Karena gambar menerangkan cerita anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks.
- b) Terdapat sedikit atau bahkan tidak ada kemajuan pengalaman membaca dalam komik.
- c) Lukisan, cerita, dan bahasa kebanyakan komik bermutu rendah.
- d) Komik menghambat anak melakukan bentuk bermain lainnya.
- e) Komik menjadikan kehidupan sebenarnya membosankan dan tidak

menarik

f) Dengan menggambarkan perilaku antisocial, komik mendorong timbulnya agresivitas dan kenakalan remaja.

13

g) Komik menimbulkan stereotip terhadap orang-orang dan ini mendorong timbulnya prasangka.

B. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori. Menurut

id: 21

Plagiarism detected: **0.65%**<https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.…>

Iskandar, (2001: 2). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam

hakikat pembelajaran IPA.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa

id: 22

Plagiarism detected: **0.06%**<https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.…>

pembelajaran IPA

adalah ilmu yang mempelajari

tentang lingkungan alam mulai dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks.

1. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA menurut KTSP tahun 2006 (dalam Sujana, 2013, hlm. 32) adalah sebagai berikut:

a) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam, b) mengembangkan pengetahuan dan kosep-konsep IPA yang

bermanfaat dan dapat

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,

c) mengembangkan rasa ingin

tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling

mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi serta masyarakat, d)

mengembangkan keterampilan proses untuk melakukan penyelidikan

terhadap alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan,

e) meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara,

menjaga serta melestarikan lingkungan alam, f) meningkatkan kesadaran

untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai satu ciptaan

14

tuhan, h) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA

sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP/MTs.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari

pendidikan IPA yaitu mengembangkan keterampilan dan juga potensi

id: 23

Plagiarism detected: 0.07%<https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.…>

yang dimiliki siswa dalam mengenai alam semesta beserta isinya dan juga peristiwa-peristiwa alam yang terjadi. Dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) keterampilan dan potensi siswa mengenai pembelajaran semesta ini dasar-dasarnya saja, disesuaikan dengan perkembangan para siswa di sekolah.

2. Fungsi Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam mulai dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks.

Mata pelajaran IPA memiliki fungsi seperti mengetahui peristiwa-peristiwa alam yang terjadi, mengetahui berbagai macam makhluk hidup dan lain sebagainya melalui materi-materi pembelajaran IPA, a) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan serta interaksinya, b) materi, sifat-sifat dan kegunaan air, udara, tanah, dan batuan, c) listrik dan magnet, energi dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, tata surya, bumi, serta benda-benda langit lainnya, d) kesehatan, makanan, penyakit, serta cara pencegahannya, e) sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan, serta pelestariannya.

Dari paparan di atas mengenai ruang lingkup IPA dapat disimpulkan bahwa dalam pelajaran IPA peserta didik akan mempelajari tentang makhluk hidup, sumber daya alam, listrik dan lain sebagainya menjadi materi dasar dari pembelajaran IPA.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD) Indikator

15

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.

3.3.2 Menyebutkan macam-macam gaya dan pengertiannya dengan tepat.

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

4.3.1 Menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruhnya terhadap benda dengan tepat.

C. Macam-macam gaya

1. Pengertian Gaya

Pengertian gaya menurut Ambarwati, Desy. (2015:30) menyatakan bahwa gaya adalah dorongan atau tarikan yang diberikan pada suatu benda.

Untuk melakukan suatu gaya, diperlukan tenaga. Gaya dan tenaga mempunyai arti yang tidak sama, namun keduanya saling berhubungan. Gaya tidak dapat dilihat, tetapi pengaruhnya dapat dirasakan. Tarikan dan dorongan yang dilakukan memerlukan tenaga. Gaya ada yang kuat dan ada pula yang lemah makin besar gaya dilakukan, makin besar pula tenaga yang diperlukan. Besar gaya dapat diukur dengan alat yang disebut dinamometer. Satuan gaya dinyatakan dalam Newton (N). Gaya dapat mempengaruhi gerak dan bentuk benda. Gerak adalah perpindahan posisi atau kedudukan suatu benda. Bentuk benda adalah gambaran wujud suatu benda.

2. Macam-macam Gaya dan Contohnya

Contoh gaya gravitasi yaitu buah apel yang jatuh dari pohonnya, 2.

Gaya listrik adalah gaya yang terbentuk pada benda yang bermuatan listrik.

16

Contoh gaya listrik yaitu lampu yang dihubungkan dengan sumber energi listrik hingga lampu tersebut menyala, 3. Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Contoh gaya magnet yaitu tertariknya paku ketika didekatkan dengan magnet, 4. Gaya otot adalah kekuatan yang dihasilkan oleh manusia. Contoh gaya otot yaitu seorang anak yang sedang menendang bola, 5. Gaya Gesek adalah gaya yang terjadi karena bersentuhannya dua permukaan benda. Contoh gaya gesek yaitu ketika kita memindahkan kursi di atas permukaan yang rata.

3. Gerak Benda

Gerak benda mempunyai berbagai macam. Sebuah benda dikatakan

bergerak bila kedudukannya berubah terhadap benda lain yang berfungsi sebagai patokan. Mobil-mobilan dapat meluncur karena adanya dorongan dari karet. Makin renggang karet, maka makin besar dorongan yang dihasilkan. Dorongan yang besar menyebabkan mobil-mobilan meluncur lebih cepat dan jauh. jadi dorongan dan tarikan membuat benda diam menjadi bergerak.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gerak Benda

Jika kamu melepaskan bola dari tanganmu, maka bola tersebut akan jatuh ke tanah. Berdasarkan peristiwa tersebut, bola langsung jatuh ke bawah begitu dilepaskan dari pegangan meskipun tidak ada dorongan tangan. Jadi ada gaya lain yang menarik bola tersebut ke bawah. Tarikan tersebut berasal dari bumi. Semua benda yang ada di dekat permukaan bumi akan ditarik oleh bumi. Tarikan tersebut dinamakan gaya gravitasi bumi. Gaya gravitasi itulah yang menyebabkan semua benda memiliki berat. Jadi gaya gravitasi bumi adalah sebuah gaya tarik yang disebabkan oleh tarikan bumi.

5. Gaya Dapat Mengubah Bentuk atau Gerak Benda

Gaya dapat mengubah semua bentuk suatu benda, gaya dapat mengubah batu menjadi patung, gaya dapat mengubah tanah liat menjadi

17

guci, gaya dapat mengubah arah gerak suatu benda. Jika menendang atau mendorong bola, maka bola akan bergerak ke arah tertentu. Apa yang akan terjadi jika menendang atau mendorong bola yang sedang bergerak?

Tendangan ke arah bola yang bergerak dapat mengubah arah gerak bola tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat gaya antara lain: 1. Gaya dapat mengubah bentuk benda, 2. Gaya dapat mengubah arah gerak benda, 3. Gaya dapat menyebabkan gaya bergerak.

D. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran merupakan terjadinya proses interaksi antara siswa dan guru serta lingkungannya. Pembelajaran

id: 24

Plagiarism detected: 0.62%<https://faizahintanpembelajaranipasd.blogspot.…>

Ilmu Pengetahuan Alam

merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam hakikat pembelajaran ipa.

Dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka seorang guru harus dapat memberikan materi pelajaran secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang variatif.

Upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah

mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran supaya lebih disenangi dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran berbentuk komik merupakan salah satu media atau sumber belajar yang merupakan sarana pendukung rencana pelaksanaan pembelajaran.

18

Penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam pembelajaran akan menjadi baik apabila dapat memberikan respon baik bagi siswa serta dikatakan layak dalam penggunaannya. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbentuk Komik disusun dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan respon baik bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk (Menggunakan Kurikulum 2013).

Bagan alur kerangka berpikir dilihat pada Bagan 2.1.

Waktu Metode

Pembelajaran yang

digunakan guru

Media

Pembelajaran yang

kurang optimal

digunakan dalam

menyampaikan

pesan pembelajaran

19

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

Mengembangkan media pembelajaran

dengan bab macam-macam gaya

Melakukan uji coba

skala kecil

Melakukan ujicoba

skala besar (kelas

sesungguhnya)

Produk

(Media pembelajaran

berbentuk komik)

Dari pengembangan media pembelajaran berbentuk komik,

diharapkan layak dalam menyampaikan pesan pembelajaran,

memberikan respon positif dan dapat memaksimalkan hasil

belajar siswa.

20

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan

R&D (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian

yang digunakan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan

menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dalam

bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk dari model penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu dalam sebuah pendidikan dan pembelajaran.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono 2015: 38) ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Analysis berkaitan dengan kegiatan menganalisis atau pengkajian terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Design merupakan kegiatan merancang produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan.

Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk hasil pengembangan. Implementation adalah kegiatan mengimplementasikan atau menggunakan produk pada objek uji coba, dan Evaluation adalah kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

21

Kelima tahapan dalam pendekatan ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis. Komponen-komponen pendekatan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa

desain pembelajaran (Sugiyono, 2015:39)

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut Hamzah Amir (2019:39-40), terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan – tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini akan dilakukan analisis mengenai masalah dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. Hal yang dianalisis meliputi kurikulum yang digunakan, cara penyampaian materi oleh guru, media penyampaian materi macam-macam gaya.

Development

Implementatio

n

Design Evaluation

revision

revision

revision

revision

Analysis Analysis

22

2. Tahap Desain

Tahap kedua dari pendekatan ADDIE adalah desain. Pada tahap perancangan ini dilaksanakan setelah tahap pendefinisian (define) selesai.

Tahap ini dilakukan sebagai berikut.

a. Memilih Media

Memilih media dilakukan untuk menentukan media yang sesuai guna untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

b. Pemilihan format

Pada tahap ini peneliti merumuskan format yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Desain awal

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah mendesain media pembelajaran sesuai yang sudah dipilih. Hasil tahap ini berupa rancangan awal media pembelajaran.

Peneliti menetapkan produk yang telah dipilih dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media komik untuk membantu siswa dalam memahami materi macam-macam gaya untuk meningkatkan kehidupan masyarakat khususnya pada mata pelajaran IPA kelas IV.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Penilaian dari para ahli adalah mereka yang berkompeten dibidangnya. Saran dan masukan dari para ahli diikuti dengan revisi, sehingga bisa menghasilkan perangkat pembelajaran yang lebih baik.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan langkah nyata desain pengembangan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan desain program pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap implementasi, media yang sudah dikembangkan nantinya akan diimplementasikan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba. Peneliti menerapkan proses pembelajaran menggunakan media

23

pembelajaran komik yang telah dikembangkan sesuai dengan taraf perkembangan siswa kelas IV SD. Tahap implementasi ini untuk uji coba terbatas yang terdiri dari 10 siswa dalam satu kelas.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, produk akan direvisi berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada kelompok terbatas (kecil) untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap implementasi, serta melakukan pengkajian apakah dengan menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan ini guru lebih terbantu dalam memaparkan materi mengenai sumber energi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui revisi yang dibutuhkan dan menganalisis apakah produk tersebut efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah SD Negeri 1 Mojokendil yang beralamat di Nganjuk jln. Brawijaya No. 5, Kecamatan Ngronggot, Kabupaten Nganjuk. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan latar belakang masalah.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 10 siswa.

D. Uji Coba Desain Produk

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Berikut ini dikemukakan mengenai desain uji coba hingga subyek uji coba.

24

1. Desain Uji Coba

Desain produk yang telah direvisi oleh ahli dapat langsung diuji cobakan kepada siswa. Uji coba dilakukan pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk melalui satu tahap yaitu uji coba terbatas yang terdiri dari 10 siswa dalam satu kelas. Pengujian terbatas bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan dan efisiensi media Komik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi macam-macam gaya dan contohnya.

Desain uji coba produk media komik adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan media Komik kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk yang berjumlah 10 siswa secara berkelompok.
- b. Siswa membaca komik drngan seksama.
- c. Dalam proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi dan bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dipahami.
- d. Guru sebagai fasilitator hanya memberikan sedikit penjelasan mengenai materi macam-macam gaya dan contohnya.
- e. Setiap siswa diberi angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai produk sebagai pendukung validasi produk akhir.

2. Subjek Uji Coba

Setelah produk pembelajaran IPA selesai divalidasi dan direvisi oleh pakar, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Subjek yang akan diuji coba dalam penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil (terbatas), siswa kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk sebanyak 10 siswa.

E. Validasi Model/Produk

25

Validasi model/produk pengembangan media komik merupakan kegiatan dalam rangka menilai kevalidan dari rancangan produk media yang

telah dibuat sesuai dengan kriteria – kriteria yang telah ditentukan oleh pakar. Validasi produk dilakukan oleh pakar yang ahli di bidang tersebut untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dibuat. Validasi dalam penelitian ini melibatkan validasi ahli media dan validasi ahli materi terkait pembuatan pengembangan media pembelajaran, serta guru kelas yang akan memantau perkembangan siswa sebelum dan sesudah diujicobakan media tersebut, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan pengembangan media komik jika dirasa masih ada kekurangan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan sebagai alat untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen menjelaskan mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran. Data yang dihasilkan akan akurat apabila instrumen yang digunakan valid. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media komik dalam pembelajaran mengenai macam-macam gaya dan contohnya antara lain lembar validasi, angket dan tes.

a. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Lembar penilaian perangkat pembelajaran diberikan kepada validator ahli. Validasi perangkat pembelajaran ini

mencakup validasi Prototype media komik, Lembar validasi ahli materi dan validasi lembar kegiatan siswa. Penilaian perangkat pembelajaran ini adalah untuk mengetahui kesesuaian perangkat dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan, serta untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang telah dibuat dapat

26

digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Kriteria – kriteria validasi instrumennya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No Pernyataan
Skor Penilaian

5 4 3 2 1

Aspek Kelayakan Isi Materi

1

Kedalaman materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

2

Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

3

Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Aspek Penyajian Pembelajaran

4 Penyampaian materi secara sistematis

5 Meningkatkan kompetensi siswa

6 Melibatkan siswa secara aktif

7

Mempertimbangkan kebermanfaatan dan
kebermaknaan

Aspek Kebahasaan

8 Menggunakan peristilahan yang tepat

9 Kejelasan penggunaan bahasa.

10 Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI.

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase skor

b) Lembar Validasi Media

27

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berisi angket ahli media. Lembar validasi ini untuk mengetahui nilai kevalidan media yang dikembangkan. Dalam lembar validasi ini berisi aspek – aspek yang dinilai sesuai krtiteria yang telah ditentukan. Pengisian lembar validasi ini dengan cara memberikan tanda check list (√) pada setiap aspek yang ada pada lembar validasi.

Instrumen validasi produk adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Media Komik

No

Pernyataan

Skor Penilaian

5 4 3 2 1

Aspek Yang Dinilai

1 Bentuk tampilan media

2 Aspek kesesuaian materi

3 Aspek tampilan warna pada komik

4 Aspek penokohan pada komik

5 Kesesuaian cerita pada komik

6 Aspek bahasa yang digunakan

7 Kesesuaian dengan pembelajaran

8 Keruntutan materi

9 Isi materi

10 Aspek penyajian komik

Jumlah Skor

28

Skor Maksimal

Presentase skor

c) Angket kepraktisan

Menurut Sugiyono (2015:216)

id: 25

Quotes detected: **0.21%**

“Angket merupakan

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.”

Angket digunakan untuk

mendapatkan informasi mengenai media komik untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan peneliti. Angket akan diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru terhadap media interaktif.

Tabel 3.4 Lembar Angket Kepraktisan Guru

No

Pernyataan

Alternatif

Pilihan

5 4 3 2 1

Komponen Isi

1 Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

2 Kebenaran konsep

3 Keakuratan materi

Aspek Penyajian

4. Penyajian materi logis dan sistematis

5. Melibatkan siswa secara aktif

6. Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan

Tampilan

7. Bentuk tampilan media

8. Aspek tampilan warna pada komik

9. Aspek kesesuaian materi pada komik

10. Aspek Penyajian Komik

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Selain lembar angket yang diberikan kepada guru, ada lembar angket yang disediakan untuk siswa. lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media komik pada materi macam-macam gaya. Lembar angket respon siswa meliputi aspek – aspek sebagai berikut.

Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa

No

Pernyataan

Alternatif

Pilihan

Ya

(√)

Tidak

(√)

1 Apakah dengan membaca komik macam-

macam gaya kalian lebih semangat dalam belajar IPA.

2 Apakah Komik macam-macam gaya dapat membantu kamu untuk mengingat materi pelajaran IPA.

3 Menurut kamu Materi yang ada pada komik apakah mudah dipahami.

4 Menurut kamu setelah membaca komik apakah bisa memahami materi IPA tentang macam-macam gaya.

5 Apakah warna pada komik tersebut menarik perhatianmu untuk membacanya

30

6 Apakah isi komiknya menarik.

7 Apakah kamu lebih semangat belajar setelah membaca komik macam-macam gaya.

8 Apakah dengan adanya media komik macam-macam gaya kamu lebih semangat dalam belajar.

9 Apakah komik macam-macam gaya memiliki tampilan yang menarik untuk di baca.

10 Apakah komik macam-macam gaya
membuat semangat belajar?

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Selain melalui observasi di dalam pengambilan data hasil belajar siswa, juga digunakan instrumen penelitian berupa tes tulis. Tes tulis disusun sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan. Tes tulis yaitu soal yang diberikan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang akan dikerjakan.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria – kriteria tertentu dan dilakukan dengan cara mengujicobakan instrumen yang telah dibuat. Dari data yang telah diperoleh, dapat diketahui tingkat kevalidan instrument tersebut. Setelah didapatkan instrumen yang valid, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan – tahapan Analisis Data

31

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk

dari ahli materi pembelajaran khususnya IPA yaitu dosen IPA dan juga ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa) serta nilai KKM siswa.

Angket observasi pembelajaran berisi sejumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Cara pengumpulan data dengan menggunakan angket yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pernyataan yang telah disiapkan dan disusun sedemikian rupa sehingga responden tinggal mengisi angket dengan mudah dan cepat. Responden diminta memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berarti ada dua data kevalidan yaitu dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

Table 3.6 Skala Likert

32

Kriteria Skort

Sangat Baik 5

Baik 4

Sedang 3

Kurang Baik 2

Tidak Baik 1

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

Validitas ahli $(V - ah) = X 100\% = \dots \%$

Keterangan :

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan

Produk Pengembangan

Presentase Kategori

validitas

Keterangan

25% - 40% Tidak valid Tidak boleh digunakan

41% - 55% Kurang valid Tidak boleh digunakan

56% - 70% Cukup valid Boleh digunakan setelah revisi besar

71% - 85% Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil

kecil

86% - 100% Sangat valid Sangat baik digunakan

Akbar (2015:78)

33

Jadi kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan dinyatakan layak digunakan apabila mencapai kategori minimal valid.

b. Kepraktisan

Data kepraktisan yaitu data kepraktisan untuk guru sebagai praktisi, uji coba draf awal produk (kelompok luas) dan uji coba lapangan. Untuk uji coba lapangan akan diperoleh data dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Menghitung presentase hasil berdasarkan angket yang diperoleh dari praktisi. menurut Akbar (2015:79), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Table 3.8 Skala Likert

Kriteria Skort

Sangat Baik 5

Baik 4

Sedang 3

Kurang Baik 2

Tidak Baik 1

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

v

Keterangan :

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk

Pengembangan

Presentase Kategori validitas Keterangan

34

25% - 40% Tidak Praktis Tidak boleh digunakan

41% - 55% Kurang Praktis Tidak boleh digunakan

56% - 70% Cukup Praktis Boeh digunakan setelah revisi besar

71% - 85% Praktis Boleh digunakan setelah revisi kecil

86% - 100% Sangat Praktis Sangat baik digunakan

Akbar (2015:78)

c. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media berbasis komik. Data keefektifan didapatkan dari hasil rata – rata belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata – rata kelas IV memperoleh lebih dari 75 (KKM), maka media ini dianggap efektif. Namun jika kurang dari 75, maka media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi atau perbaikan.

Instrument tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Satu soal benar memperoleh poin 1, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 20 dan nilai maksimum 100. Rumusnya sebagai berikut.

Table 3.10 Skala Likert

Kriteria Skort

Sangat Baik 5

35

Baik 4

Sedang 3

Kurang Baik 2

Tidak Baik 1

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

Ketuntasan Klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa peserta tes}} \times 100\%$

Jumlah siswa peserta tes

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Table 3.11 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No Presentase Kriteria

1 0% -20% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

2 21% - 40% Tidak valid , tidak efektif, tidak tuntas, tidak bias digunakan.

3 41% - 80% Kurang valid, kurang efektif,
kurang tuntas, disarankan tidak
dipergunakan.

4 81% - 100 % Cukup valid, cukup efektif,
cukup tuntas, dapat digunakan
namun perlu perbaikan kecil.

5 81 % - 100 % Sangat valid, sangat efektif,
sangat tuntas dapat digunakan
tanpa perbaikan.

Akbar (2015: 82)

36

Menganalisis kevalidan Media Komik berdasarkan validitas
sehingga dapat ditentukan apakah layak digunakan atau pun masih perlu
revisi.

37

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk
mengumpulkan data yang berkenaan dengan perencanaan
pengembangan media pembelajaran komik. Langkah-langkah yang
digunakan yaitu sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE. Pembahasan

tahapan-tahapannya sebagai berikut.

a. Analysis (Analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis adalah melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar pada materi macam-macam gaya dan contohnya. berdasarkan hasil hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk, permasalahan yang dihadapi adalah pada saat proses menyampaikan materi, guru hanya menggunakan LKS dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pemahaman siswa kurang maksimal terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui penggunaan media yang dilakukan oleh pendidik pada materi macam-macam gaya. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media yang pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dapat mengakibatkan kurangnya siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga dibutuhkan solusi berupa menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan, dan di dalam media tersebut terdapat soal latihan sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yaitu dengan media pembelajaran komik macam-macam gaya dan contohnya yang telah dikembangkan.

b. Design (Desain)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu pertama memilih media, pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang sesuai dengan materi guna untuk menyampaikan pesan pembelajaran, kedua pemilihan format, pada langkah ini peneliti merumuskan format yang akan digunakan dalam mengembangkan media, ketiga yaitu langkah-langkah yang digunakan pada tahap ini adalah mendesain media, dan pada tahap ini mendapatkan hasil berupa rancangan awal media pembelajaran komik.

39

Desain awal pembuatan media komik dibuat dan didesain dengan menggunakan aplikasi photo shop type Cs 6, setelah di desain dan menjadi gambar lalu dicetak untuk dijadikan komik dengan menggunakan kertas artebel dengan ketebalan 310 gsm dan di print laser setelah itu di jilid spiral dan jadilah sebuah komik IPA Macam-macam gaya dan contohnya.

40

Media Komik macam-macam gaya dan kegunaannya yang dibuat tersusun menjadi beberapa halaman yang nantinya perhalaman menampilkan Macam-macam gaya dan contohnya. Adapun desain awal media Komik sebagai berikut.

Gambar 1 Gambar 2

Gambar 3 Gambar 4

41

Gambar 5 Gambar 6

Gambar 7 Gambar 8

42

Gambar 9

Gambar 10 Gambar 11

43

Gambar 12 Gambar 13

Gambar 14 Gambar 15

44

Gambar 16

Gambar 17 Gambar 18

45

Di samping itu terdapat juga masukan dari ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk menunjang pengembangan media pembelajaran komik. Masukan dari ahli media dan materi disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Saran dan Komentar ahli materi dan ahli media

Ahli Saran dan Komentar

Ahli

materi

Materi sudah sesuai dengan judul skripsi, pembahasan sudah

lengkap dan dapat digunakan untuk kegiatan penelitian

Ahli

media

Media sudah bagus, tetapi penggunaan PUEBI bisa disesuaikan.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media diperoleh presentase 94 % dan ahli materi memperoleh presentase 92 %. Dari hasil perolehan tersebut maka media subener dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

c. Development (Pengembangan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu dilakukan langkah pengembangan media komik, pembuatan materi macam-macam gaya dan contohnya dan disajikan dengan singkat dengan menambah beberapa gambar supaya lebih terlihat menarik, dan perwujudan desain yang telah dibuat menjadi kenyataan. Pada tahap ini juga menghasilkan media pembelajaran yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan, saran dari validator dan penilaian dari para ahli adalah mereka yang berkompeten dibidangnya. Saran dan masukan dari para ahli diikuti dengan revisi sehingga dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang lebih baik.

d. Implementation (Implementasi)

46

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu uji coba kevalidan dan keefektifan media pembelajaran komik. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran dari

penilaian validator ahli media dan materi. Selanjutnya dilakukan uji coba keefektifan dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dan menerapkan media komik pada kelas IV SD yang telah dibuat untuk mengetahui efektif atau tidaknya media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi yaitu melakukan revisi pada produk yang telah dibuat berdasarkan hasil uji coba pengimplementasian media komik pada kelas IV yang telah dilakukan pada kelompok terbatas (kecil) untuk mengukur tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilaksanakan di SD Negeri

1 Mojokendil Nganjuk dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada saat proses pembelajaran khususnya pada materi macam-macam gaya dan contohnya siswa kelas IV yaitu guru ketika mengajar

cenderung hanya

Plagiarism detected: **0.06%**<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MOD…>

id: 26

menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Guruhanya menggunakan LKS sebagai bahan ketika mengajar dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi macam-macam gaya. Hasil studi lapangan tersebut dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media

pembelajaran komik untuk materi macam-macam gaya dan contohnya.

B. Hasil Uji Validasi

47

1. Deskripsi Hasil Uji Coba Validasi Ahli

1. Validasi ahli media

Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk mengukur tingkat kevalidan media komik macam-macam gaya dan contohnya. Validasi media ini dilakukan oleh Aan Nurfahrudianto, M.Pd pada tanggal 06 Agustus 2021. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Table 3.1 Hasil Validasi Ahli Media

No

Pernyataan

Skor Penilaian

5 4 3 2 1

Aspek Yang Dinilai

- 1 Bentuk tampilan media ✓
- 2 Aspek kesesuaian materi ✓
- 3 Aspek tampilan warna pada komik ✓
- 4 Aspek penokohan pada komik ✓
- 5 Kesesuaian cerita pada komik ✓
- 6 Aspek bahasa yang digunakan ✓
- 7 Kesesuaian dengan pembelajaran ✓

8 Keruntutan materi ✓

9 Isi materi ✓

10 Aspek penyajian komik ✓

Skor Perolehan 47

Skor Maksimal 40

Presentase skor 94%

48

Kriteria kevalidan ahli termasuk dalam kriteria valid (boleh digunakan setelah revisi kecil). Data dari validasi ahli media menunjukkan hasil 94%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik baik digunakan.

2. Validasi Ahli materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi dalam media komik. Validasi materi ini dilakukan oleh Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd pada tanggal 1 September 2021. Hasil penilaian materi pada media adalah sebagai berikut

Table 3.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No Pernyataan Skor Penilaian

5 4 3 2 1

Aspek Kelayakan Isi Materi

1 Kedalaman materi sesuai dengan KI,

KD, dan tujuan pembelajaran.

✓

2 Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

√

3 Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

√

Aspek Penyajian Pembelajaran

4 Penyampaian materi secara sistematis

√

5 Meningkatkan kompetensi siswa √

6 Melibatkan siswa secara aktif √

7 Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan

√

Aspek Kebahasaan

8 Menggunakan peristilahan yang tepat √

9 Kejelasan penggunaan bahasa. √

49

10 Aspek penyajian komik

Skor Perolehan

46

√

Skor Maksimal 40

Presentase skor 92%

Kriteria kevalidan ahli sangat valid (sangat baik digunakan). Data dari validasi ahli materi menunjukkan hasil 92%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik sangat baik digunakan.

C. Uji Coba (Uji Terbatas)

1. Deskripsi uji coba terbatas

Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektifitas media komik yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 9 September 2021 di SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk. Subjek uji coba terbatas diikuti oleh 10 siswa kelas IV. Saat pembelajaran berlangsung media yang diimplementasikan adalah media komik yang telah dikembangkan. Guru menjelaskan materi macam-macam gaya dan contohnya menggunakan komik dan mengajak siswa membaca komik secara bersama. Setelah itu guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah soal 20 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba terbatas yaitu keefektifan dari hasil evaluasi setelah penggunaan media komik, keefektifan dari respon siswa.

2. Hasil Uji coba terbatas

a. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan digunakan untuk

mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media komik yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi macam-macam gaya dan contohnya diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

No. Nama Siswa Nilai Keterangan

1. MNAF 94 Tuntas
2. IDA 87 Tuntas
3. RZN 94 Tuntas
4. FAPS 87 Tuntas
5. PEP 94 Tuntas
6. SMU 87 Tuntas
7. RM 94 Tuntas
8. FIM 87 Tuntas
9. FNS 94 Tuntas
10. ISA 87 Tuntas

Berdasarkan skor diatas diperoleh presentase kelulusan secara klasikal sebesar 100%, sesuai pedoman keefektifan, media komik yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan sangat baik dengan presentase 81% menurut Akbar (2015:78). Hasil keefektifan dipaparkan pada tabel berikut.

51

Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa

No

Pernyataan

Alternatif

Pilihan

Ya

(√)

1 Apakah dengan membaca komik macam-macam gaya kalian lebih semangat dalam belajar IPA.

90%

2 Apakah Komik macam-macam gaya dapat membantu kamu untuk mengingat materi pelajaran IPA.

80%

3 Menurut kamu Materi yang ada pada komik apakah mudah dipahami.

70%

4 Menurut kamu setelah membaca komik apakah bisa memahami materi IPA tentang macam-macam gaya.

60%

5 Apakah warna pada komik tersebut menarik

perhatianmu untuk membacanya.

50%

6 Apakah isi komiknya menarik.

40%

7 Apakah kamu lebih semangat belajar setelah membaca komik macam-macam gaya.

30%

8 Apakah dengan adanya media komik macam-macam gaya kamu lebih semangat dalam belajar.

20%

9 Apakah komik macam-macam gaya memiliki tampilan yang menarik untuk di baca.

10%

10 Apakah komik macam-macam gaya membuat semangat belajar?

5%

Kriteria keefektifan respon siswa termasuk dalam kriteria sangat efektif (sangat baik digunakan). data dari validasi angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sangat baik digunakan.

b. Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket kepraktisan merupakan salah satu tolak

ukur untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa mengenai media komik yang telah dikembangkan. Berikut pemaparan hasil kepraktisan

52

dari angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 3.4 Lembar Angket Kepraktisan Guru

No

Pernyataan

Alternatif

Pilihan

5 4 3 2 1

Komponen Isi

1 Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

√

2 Kebenaran konsep √

3 Keakuratan materi √

Aspek Penyajian

4. Penyajian materi logis dan sistematis √

5. Melibatkan siswa secara aktif √

6. Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan

√

Tampilan

7. Bentuk tampilan media ✓
8. Aspek tampilan warna pada komik ✓
9. Aspek kesesuaian materi pada komik ✓
10. Aspek penyajian komik ✓

Skor Perolehan 47

Skor Maksimal 40

Presentase skor 90%

Kriteria kepraktisan respon guru termasuk dalam kriteria sangat valid (sangat baik digunakan). data dari validasi angket respon guru menunjukkan hasil 90% Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat baik digunakan.

53

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas

Pada uji terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas IV. Pada uji terbatas terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM 75, sehingga diperoleh presentase kelulusan secara klasikal sebesar 100%, sesuai pedoman keefektifan, media komik yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa pada pembelajaran materi macam-macam gaya dan contohnya dikatakan sangat baik. Media komik pada uji terbatas juga dinyatakan sangat dan dapat digunakan tanpa revisi.

D. Interpretasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali validasi.

Validasi dilakukan pada ahli materi untuk memvalidasi materi dan perangkat pembelajaran, dan validasi kepada ahli media untuk memvalidasi produk media. Media pembelajaran Komik dikatakan valid jika memenuhi kriteria skor kevalidan. Berikut penjabaran dari data kevalidan media Komik.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi oleh ahli materi yaitu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd pada penelitian ini menunjukkan skor sebanyak 92%. Skor hasil validasi ahli materi tersebut diperoleh dari hasil perhitungan Validitas ahli = $X \cdot 100\%$. Pada skor ini terletak pada rentang 92%-100%, jadi dapat dikatakan dalam kategori sangat valid (sangat baik digunakan). Berdasarkan saran dan komentar ahli dari hasil validasi adalah Materi ajar sudah sesuai dengan judul skripsi, pembahasan lengkap.

b. Validasi Ahli Media

54

Validasi media oleh ahli media yaitu Aan Nurfahrudianto, M.Pd. Pada penelitian ini menunjukkan skor sebanyak 94%. Skor hasil validasi ahli materi tersebut diperoleh dari perhitungan Validitas ahli = $X \cdot 100\%$. Pada skor ini terletak pada rentang 94%. Jadi dapat dikatakan dalam kategori valid (Boleh digunakan setelah revisi kecil). Berdasarkan saran dan komentar ahli dari hasil validasi adalah Judul letakkan disetiap halaman, tepi buku bisa lebih

rapi menggunakan tali atau yang lain, buku belum bisa berdiri tegak.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi media komik dilakukan melalui beberapa tahap untuk memperoleh hasil dari produk pengembangan media komik yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Dalam melakukan uji validasi diperoleh saran dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi sehingga dapat dilakukan perbaikan. Saran yang didapat yaitu menambahkan kuis di dalam media, yang pada awalnya tampilan hanya menu petunjuk, KI dan KD, materi. Setelah divalidasi tampilan menu menjadi menu petunjuk, KI dan KD, materi.

3. Kevalidan, Kepraktisan dan Kefektifan Media Komik

a. Kevalidan

Dari data hasil uji coba pada tabel 4.1, dapat dilihat bahwa media komik memperoleh skor validasi materi sebanyak 92%, yang didapat dengan rumus Validitas ahli = $X \times 100\%$ berada pada rentang 92%-100% dan dikategorikan sangat valid. Sedangkan validasi ahli media pada tabel 4.2 memperoleh skor validasi media

55

sebanyak 94% yang dapat didapat dengan rumus Validitas ahli = $X \times 100\%$ berada pada rentang 94%-100% dan dikategorikan valid.

b. Kepraktisan

Berdasarkan data pada tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa skor kepraktisan media komik dari guru adalah 90%. Data tersebut didapat dengan rumus $x 100\%$ skor tersebut berada pada rentang 90%-100% yang dapat dikategorikan sangat praktis.

c. Keefektifan

Berdasarkan data dari tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa skor keefektifan media komik dari siswa adalah 87% . Data tersebut didapat dengan rumus $x 100\%$.

Skor dari praktisi berada pada rentang 87%-100% yang dikategorikan sangat efektif.

4. Desain Akhir Model

Berdasarkan hasil validasi maka produk dilakukan beberapa perbaikan sesuai saran dari ahli materi dan media. Desain produk memiliki perubahan setelah dilakukan perbaikan seperti pada gambar berikut.

56

Gambar 35 Gambar 36

Gambar 37 Gambar 38

57

Gambar 39 Gambar 40

Gambar 41 Gambar 42

Percakapan Komik Macam-macam Gaya dan Contohnya

58

Gambar 43 Gambar 44

Gambar 45 Gambar 46

59

Gambar 47 Gambar 48

Gambar 49

60

Gambar 50 Gambar 51

Media telah dilakukan perbaikan pada sampul komik yang semula hanya gambar apel diberi tambahan tokoh pada komik dan tulisan Macam-macam Gaya dan Contohnya di perkcil, halaman ke dua ada tambahan nama dosen pada penyunting cerita dan validator media di hapus, halaman VII pada tulisan pengenalan tokoh tulisan peran di hapus, halaman ke satu merubah pertanyaan yang ada pada macam-macam gaya dan contohnya, dan halaman 2 sampai 8 pada percakapan komik yang awalnya menggukan huruf kapital lalu di ubah sesuai dengan PUEBI. Desain akhir pada media ini sesuai dengan perbaikan yang sudah valid oleh ahli dan didukung dengan respon guru yang menyatakan media ini praktis dan layak untuk digunakan.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media

Spesifikasi pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik materi Macam-macam gaya dan contohnya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media komik ini merupakan pengembangan dari dalam buku-buku mata pelajaran IPA. Media komik termasuk

dalam media visual. Media komik Macam-macam gaya dan contohnya ini terbuat dari desain awal pembuatan media komik dibuat dan didesain

61

dengan menggunakan aplikasi photo shop type Cs6, setelah di desain dan menjadi gambar lalu dicetak untuk dijadikan komik dengan menggunakan kertas artebel dengan ketebalan 310 gsm dan di print laser setelah itu di jilid spiral.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model

Berdasarkan hasil pengembangan media yang dilakukan dari tahap awal sampai akhir ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan media sebagai berikut.

a. Prinsip-prinsip

Prinsip pengembangan media Komik yang dikembangkan yaitu digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam pelajaran IPA khususnya pada materi Macam-macam Gaya dan Contohnya.

Media Komik yang dikembangkan didesain dengan semenarik mungkin sehingga menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Keunggulan Media Komik

Keunggulan dari penggunaan media Komik dalam proses pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu:

- 1) Media yang dikembangkan ditampilkan dalam bentuk 2 dimensi
- 2) Terdapat gambar dan cerita yang menarik untuk di baca pada

setiap lembar komik.

- 3) Membantu siswa memahami materi yang disajikan lebih jelas
- 4) Meningkatkan minat baca siswa untuk memahami materi
- 5) Bisa digunakan diluar jam pelajaran

c. Kelemahan Media Komik

- 1) Bahan media yang terbuat dari kertas artebel tidak akan tahan lama
- 2) Media berukuran kecil
- 3) Penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- 4) Jika terkena air akan mudah robek
- 5) Warna pada komik bisa pudar

62

3. Faktor Pendukung dan Implementasi Model

a. Faktor Pendukung Impementasi Model

- 1) Siswa merasa tertarik dan senang dengan adanya media Komik materi macam-macam gaya dan contohnya.
- 2) Antusias siswa terhadap media Komik sangat tinggi karena sebelumnya belum pernah menggunakannya pada saat proses pembelajaran.

b. Faktor Penghambat Implementasi Model

- 1) Pembuatan media cukup aulit dan memerlukan waktu cukup lama yang lama untuk mendasain gambar komik dan membuat percakapanyang ada pada komik untuk menjadi sebuah buku

komik.

2) Harus membuat konsep dari model yang akan dibuat lebih matang sehingga dalam penerapannya mudah dipahami oleh siswa.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

63

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Media pembelajaran komik dinyatakan valid dan baik untuk digunakan. Hasil uji kevalidan dari validator ahli media menunjukkan media pembelajaran komik memperoleh presentase skor 94%. Sedangkan hasil dari validator ahli materi memperoleh skor 92%. Kriteria menunjukkan sangat valid dan baik untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Kepraktisan media komik diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru setelah pembelajaran. Respon guru terhadap kepraktisan pengembangan media komik memperoleh skor 90% yang berarti sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil setelah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan

memenuhi kriteria kelulusan secara klasikal sebesar 100%. Kriteria menunjukkan klasifikasi baik, dan memperoleh skor 87% yang berarti sangat efektif untuk digunakan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil simpulan penelitian diatas, dapat diperoleh implikasi sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Media pembelajaran komik diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa untuk memahami materi macam-macam gaya dan contohnya pada kelas IV SD Negeri 1 Mojokendil Nganjuk.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

64

Media pembelajaran komik pada kelas IV dapat dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi macam-macam gaya dan contohnya, sehingga guru dapat termotivasi untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran komik dapat membantu siswa untuk memahami materi macam-macam gaya dan contohnya.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran dan manfaat sebagai berikut.

1. Untuk Guru

Dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif serta pengelolaan kelas secara intensif.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian uji lapangan secara luas untuk memperoleh data, masukan dan saran yang lebih banyak lagi agar penggunaan media komik yang dikembangkan lebih maksimal, serta perlu melakukan uji coba terhadap soal latihan yang terdapat dalam media komik agar dapat diketahui kualitas soal tersebut.

Tabel 3.4 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!



Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC
948aaa2f-90b5-4260-81c7-99c4caab0fa0
7735e83b643f94dc5348b75d0b920f32
F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9
Check Type: Internet - via Google and Bing