

Validitas Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar

Disusun Oleh : Manda Diva Aulia (228620600100)

Dosen Pembimbing : Fitria Eka Wulandari, S.Si., M.Pd.

Dosen Penguji 1 : Dr. Enik Setyawati, M.Pd.

Dosen Penguji 2 : Dr. Noly Shofiyah, M.Pd., M.Sc.

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran komik digital (e-comic) pada materi “Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi” untuk pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari tiga validator, yaitu dua ahli materi dan satu ahli media. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh nilai validitas sebesar 89,73% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, bahasa, penyajian, dan desain visual. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital (e-comic) dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dan dapat digunakan sebagai alternatif media untuk membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci : Komik Digital, Media Pembelajaran, Validitas Media, IPA Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Hasil belajar IPA siswa sekolah dasar pada materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan bumi masih rendah. Proses pembelajaran yang cenderung berfokus pada buku teks dan papan tulis membuat materi terasa kurang menarik serta menyulitkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Perbedaan kemampuan akademik antar siswa juga menjadi tantangan tersendiri dalam mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Komik digital dipilih sebagai alternatif solusi karena mampu menyajikan materi melalui perpaduan cerita, gambar, dan bahasa sederhana sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital bertema Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan Bumi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui potensi penggunaan komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta hasil belajar IPA siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

METODE PENELITIAN

Pendekatan : Kuantitatif

Jenis : Deskriptif

Populasi : seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Cemengbakalan 1 Sidoarjo. Jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut adalah 20 orang

Sampel : Seluruh populasi (20 orang) menggunakan sampling jenuh (non probability sampling).

Instrumen :

1. Lembar Wawancara : Digunakan untuk memperoleh informasi awal dari guru kelas IV mengenai kondisi pembelajaran IPA, kesulitan siswa, serta kebutuhan media pembelajaran di SD Negeri Cemengbakalan 1 Sidoarjo

METODE 2

2. Lembar Observasi : Digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, termasuk keterlibatan siswa, penggunaan media, serta respons siswa terhadap pembelajaran

3. Dokumentasi : Digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti nilai hasil belajar siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya

4. Lembar Validasi : Digunakan untuk menilai tingkat kelayakan dan kualitas komik digital yang telah dikembangkan dari berbagai aspek. Setiap validator memberikan penilaian sesuai dengan bidang keahliannya, sehingga evaluasi yang diperoleh lebih komprehensif

Teknik Analisis data :

1. Angket : Digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kualitas, dan respon terhadap media komik digital yang dikembangkan. Melalui perhitungan skor dan persentase hasil angket, peneliti dapat menilai apakah media tersebut sudah memenuhi kriteria sangat layak, layak, atau masih perlu perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV. Validator 1 memberikan skor 54 dengan persentase 87%, yang menandakan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, cakupan konsep memadai, serta penggunaan bahasa cukup jelas dan komunikatif. Validator 2 memperoleh skor 55 dengan persentase 88,7%, yang menunjukkan bahwa aspek isi, desain tampilan, ilustrasi, warna, serta keterbacaan telah memenuhi standar kelayakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, Validator 3 memberikan skor tertinggi yaitu 58 dengan persentase 93,5%, yang mengindikasikan bahwa media memiliki kualitas sangat baik dari segi sistematika penyajian, alur cerita, kesesuaian visual, serta keterkaitan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meskipun seluruh validator menyatakan media dalam kategori sangat layak, terdapat beberapa saran perbaikan, antara lain konsistensi penggunaan istilah, penyusunan tujuan pembelajaran yang lebih sistematis, penyempurnaan desain karakter agar lebih alami, serta penambahan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas. Secara keseluruhan, hasil validasi dengan persentase di atas 81% dari ketiga validator menegaskan bahwa komik digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, bahasa, dan tampilan, serta siap digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan komunikatif.

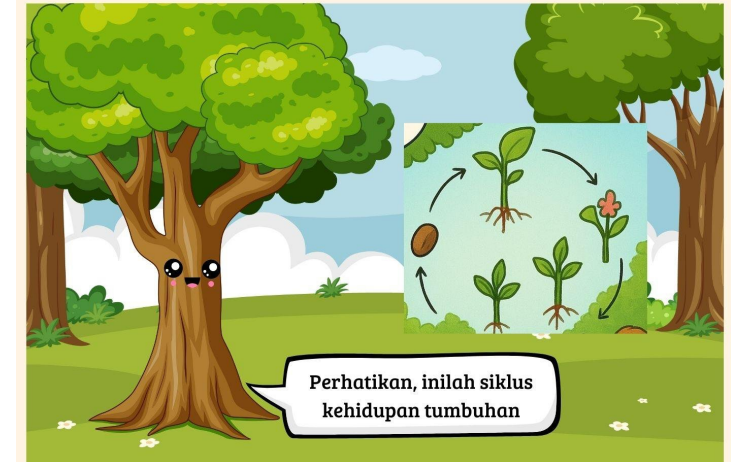
ISI PRODUK KOMIK DIGITAL



ISI PRODUK KOMIK DIGITAL



ISI PRODUK KOMIK DIGITAL



Referensi

- [1] Dendik, U. Mulyadi, S. Wahyuni, and) 5li ¶dwl'lqdd+dqgd\vdql, "PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SMP."
- [2] I. Angga Putra, N. Pujani, and P. Prima Juniartina, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA".
- [3] Amaliah Nurfaejrianti, "Efektivitas Media Berbasis Material Lokal dalam Meningkatkan Keterampilan Klasifikasi Siswa," Sukabumi, Jun. 2021.
- [4] R. Erina and H. Kuswanto, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN InSTAD TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF FISIKA DI SMA," Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, vol. 1, no. 2, p. 202, Oct. 2015, doi: 10.21831/jipi.v1i2.7507.
- [5] Siti Patmawati, Sistiana Windyariani, and Aa Juhanda, "Hubungan Hasil Belajar Kognitif Dengan Kreativitas Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Assemblr Edu Berdasarkan Gender," JURNAL PENDIDIKAN MIPA, vol. 13, no. 4, pp. 903-910, Dec. 2023, doi: 10.37630/jpm.v13i4.1119.
- [6] I. Magdalena, N. Fajriyati Islami, E. A. Rasid, and N. T. Diasty, "TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN," 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [7] M. R. Azizi, R. Amin, and A. Aziz, "Analisis Butir Soal Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran IPA Kelas IX di Madrasah Tsanawiyah," Jurnal Kreativitas Mahasiswa, vol. 2, no. 1, 2024.
- [8] E. N. Qorimah and S. Sutarna, "Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," Jurnal Basicedu, vol. 6, no. 2, pp. 2055-2060, Feb. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2348.
- [9] N. K. S. Widyantari, N. Suardana, N. L. Pande, and L. Devi, "PENGARUH STRATEGI BELAJAR KOGNITIF, METAKOGNITIF DAN SOSIAL AFEKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA."
- [10] I. Artikel, F. Alexander, and F. Regina Pono, "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE EXAMPLES NON EXAMPLES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA," Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH), vol. 1, no. 2, pp. 110-126, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.upg45ntt.ac.id/ciencias/article/view/9>.
- [11] S. Ramdiah and D. R. Adawiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Reading Questioning And Answering (RQA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kemampuan Akademik Rendah The Influence Of Reading Questioning And Answering (RQA) Learning Model On Cognitive Learning Result Of Student Low Academic Ability," SIMBIOISA, vol. 7, no. 1, pp. 1-8, 2018, [Online]. Available: <https://journal.unriika.ac.id/index.php/simbiosajournal>

