

Pengembangan Media Komik Lipat Rantai Makanan Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Analisis

Difa yonky prastya⁽¹⁾, widiarini⁽²⁾, ayu ridho⁽³⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: yonkyprastya@gmail.com, arini.widi@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 11/1/2022

Direvisi : 25/2/2022

Disetujui : 28/2/2022

Dipublis : 24/03/2022

Kata kunci:

Media Pembelajaran,

Komik lipat,

Keaktifan,

kemampuan analisis

Key Word:

Instructional Media,

folding comics,

activity,

analytical skills

ABSTRAK

Abstrak : Media komik lipat sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media ini berawal dari adanya penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, pengembangan media ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap sebuah sekolah dan siswanya yang kemudian dilakukan penerapan penggunaan media komik sebagai media pembelajaran. Komik lipat sebagai media pembelajaran melalui serangkaian proses yaitu berupa uji kevalidan oleh guru sebagai ahli sehingga akan menentukan valid dan tidaknya untuk media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan analisis siswa. Melalui media komik lipat siswa dapat belajar dengan aktif karena materi yang disajikan menggunakan gambar sehingga siswa akan tertarik untuk menggunakannya disisi lain dengan media komik lipat siswa mampu membedakan, mengorganisasikan serta menghubungkan terkait muatan ipa rantai makanan. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan dari model ADDIE yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, pelaksanaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket untuk ahli media, ahli materi, respon pengguna (guru), respon siswa. Hasil uji coba kemenarikan siswa mendapatkan penilaian **layak**. Hasil uji coba pengguna (guru) mendapatkan kriteria **layak**. Berdasarkan hasil persentase dari ahli media, ahli materi, uji coba pengguna (guru), uji coba siswa maka produk komik lipat valid, layak, menarik untuk digunakan dalam pembelajaran

Folding comic media is very interesting to be used as a learning medium. The development of this media began with research with the aim of improving students' learning abilities, the development of this media was carried out by direct observation of a school and its students which was then implemented using comics as a medium of learning. Folded comics as learning media go through a series of processes, namely in the form of a validity test by the teacher as an expert so that it will determine whether or not it is valid for learning media in order to increase student activity and student analytical skills. Through folding comic media students can learn actively because the material presented uses pictures so that students will be interested in using it. On the other hand, with folding comic media students are able to distinguish, organize and connect related to food chain science content. This study uses 5 stages of the ADDIE model, namely analysis, planning, development, implementation, implementation. Data collection techniques used in the form of questionnaires for media experts,

material experts, user responses (teachers), student responses. The results of the student attractiveness test get a decent assessment. The results of user trials (teachers) get the criteria to be eligible. Based on the percentage results from media experts, material experts, user trials (teachers), student trials, the folding comic product is valid, feasible, interesting to use in learning

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah proses interaksi guru dan siswa dengan tujuan menyampaikan materi pengetahuan. Guru telah mengajar apabila telah membantu siswa untuk memperoleh perubahan yang dikehendaki. Siswa dikatakan belajar apabila dapat mengetahui dan melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Siswa dikatakan berhasil memahami pembelajaran yang disampaikan guru tergantung dari keterampilan penyampaian materi tiap guru dalam pembelajaran. Banyak siswa masih belum mampu atau kurang memahami materi pada pembelajaran yang disajikan guru. Kegiatan pembelajaran ada berbagai macam, seperti pada muatan IPA kelas 5 tema 5. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 memuat pendekatan pembelajaran topikal terpadu untuk pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), selain Pendidikan Matematika dan Jasmani, Mata Pelajaran Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran mandiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Pembelajaran memang memusatkan perhatian pada substansi IPA pada tingkat dasar. Isi IPA adalah ilmu yang memusatkan perhatian pada suatu peristiwa di alam dengan memperhatikan, menguji, menyimpulkan, menyusun hipotesis sehingga siswa telah mengoordinasikan informasi, pemikiran, dan gagasan tentang habitat asli, yang diperoleh dari pemeriksaan, kesiapan, dan pemaparan pemikiran tentang gagasan konten sains, sehingga siswa akan lebih memahami berbagai konsep, prinsip dan fakta berkaitan alam.

Pada proses pembelajaran kelas V UPT SDN Kalitengah 01 Kabupaten Blitar perlu adanya inovasi, hal ini terlihat dari Kurang mendukungnya penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya keaktifan dan analisis belajar siswa pada pembelajaran materi rantai makanan. Sehingga masih banyak siswa yang kurang merespon bahkan bermain sendiri tanpa menghiraukan guru yang menjelaskan materi pembelajaran. Sesuai hal tersebut guru harus bisa mengubah media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan yang dibutuhkan siswa, sehingga siswa mendengarkan penjelasan materi serta siswa dapat belajar secara aktif.

Materi rantai makanan siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran siswa kurang aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat, meski guru telah memancing siswa untuk bertanya. Selain itu siswa masih ada yang belum bisa konsentrasi pada materi pembelajaran dan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru, bahkan siswa juga kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru untuk penguatan pemahaman materi.

Berdasarkan hasil penelitian siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01 diketahui bahwa tindakan belajar siswa masih rendah dan belum sesuai bentuk. Hal ini terlihat dari siswa yang fokus pada pendidik saat melakukan ilustrasi ada 10 siswa, siswa yang mendapatkan beberapa informasi tentang materi kehidupan alam yang belum dirasakan ada 2 siswa, siswa yang menjawab pertanyaan instruktur siswa yang mengerjakan soal di depan kelas ada 3 siswa, siswa yang mengerjakan soal di depan kelas ada 5 siswa.

Hal tersebut diatas menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa ketika pembelajaran masih rendah ditunjukkan dari jumlah siswa yang bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan serta mau maju ke depan untuk menjawab soal.

Sedangkan dari tingkat kemampuan siswa menganalisis juga masih rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yaitu siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM ada 9 siswa jauh dari jumlah keseluruhan siswa yang ada, hal ini menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis, oleh karenanya perlu adanya solusi untuk memperbaiki hal tersebut di atas, yaitu dengan pengembangan media dalam belajar, karena media sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran untuk

memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sebagai perantara guru menyampaikan materi ke pada siswa. oleh karenanya dalam hal ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

Selain itu penggunaan media juga mempengaruhi keaktifan dan kemampuan siswa menganalisis. Media yang digunakan guru yaitu menggunakan media gambar yang ditempelkan di papan tulis sehingga bersifat monoton dan membuat siswa mudah bosan. Sesuai hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan dan kemampuan siswa menganalisis masih rendah. Keaktifan dan kemampuan siswa menganalisis yang rendah dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Media sangat membantu guru dalam membelajarkan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tetapi guru harus mampu menyesuaikan media dengan materi pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa merasa bosan.

Untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan analisis siswa khususnya muataIPA materi rantai makanan diperlukan adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengatasi permasalahan yang ada perlu pengembangan dari segi media, media komik dapat menjadi alternative untuk digunakan sebagai media dalam meningkatkan keaktifan serta kemampuan siswa menganalisis dalam pembelajaran rantai makanan. Selain itu juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi menggunakan media komik lipat, sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Komik merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Pemanfaatan dan penyesuaian cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi. Media komik memiliki sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21). Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Waluyanto (2005:51) komik sebagai media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Pembelajaran akan berjalan ideal jika pesan pembelajaran disampaikan dengan lugas, cerdas, dan aneh. Ini karena lucu menggabungkan kekuatan gambar dan komposisi, yang disusun dalam alur cerita gambar untuk membuat data lebih mudah dicerna.

Teks membuatnya lebih dipahamii, dan alur menjadikan lebih mudah diikuti dan diingat. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif serta mempermudah siswa dalam menganalisis materi yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana ditunjukkan oleh Sardiman (2011), tindakan adalah suatu gerakan yang bersifat fisik dan mental, khususnya perbuatan dan pemikiran sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Gerakan siswa dapat dibangkitkan dengan tugas pendidik. Pendidik akan berusaha memberikan kebebasan kepada siswa untuk berperan sebagai bagian yang berfungsi, baik mencari, menangani, maupun menangani hasil belajarnya. Keaktifan dalam belajar sangat penting karena menyerap informasi dari pendidik ke siswa serta menyebabkan keadaan yang bermanfaat untuk belajar, serta mendorong minat siswa agar lebih antusias dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai perubahan tingkah laku, selain itu dengan adanya hal tersebut siswa akan memahami dan mampu menganalisis materi yang dipelajari dalam pembelajaran.

Menurut Obertj Schreiter (1991) Analisis adalah "meneliti" pesan, yang membatasi tanda-tanda yang menempatkan tanda-tanda dalam kerjasama yang unik dan pesan yang disampaikan. Oxford Dictionary of Philosophy (1996) Analisis yaitu proses pemecahan konsep menjadi bagian yang lebih sederhana, sehingga struktur logikanya ditampilkan. Analisis yaitu upaya menguraikan suatu hal secara sistematis untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya secara keseluruhan agar diperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat, sehingga pada prosesnya mampu menentukan proses memecah konsep, proposisi, kompleks linguistik, atau fakta menjadi konstituen sederhana atau akhirnya.

Penelitian tentang media komik sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya Agustinus Datu. 2016. Peningkatan komik sebagai media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Media mendapat penilaian kualifikasi baik karena ahli media memberikan skor 4,83

untuk media komik. Pengajar materi memberi skor 4,50 dan pengajar bahasa Indonesia SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta memberi skor 4,26 untuk materi kocak. Berdasarkan penilaian spesialis media, spesialis materi dan pendidik bahasa Indonesia di SMPN 1 Pangudi Luhur Yogyakarta, media komik dikenang karena kelasnya yang keren dan diumumkan layak pakai atau penyisihan lapangan tanpa perubahan. Selain itu, evaluasi siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta pada materi memperoleh skor 4,16 dalam klasifikasi “bagus” Terlebih lagi, dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran teks persepsi.

Analisis lain, Anggit Grahito Wicaksono (2020), menajaki kemajuan media komik komsa untuk materi garis besar dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Tujuan dari tinjauan ini adalah (1) untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terlihat oleh pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran IPA di SD Negeri Pajang 1 Surakarta, (2) untuk mengetahui perencanaan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Pajang 1 Surakarta, dan membina media pembelajaran komik yang disebut “KOMSA” dalam struktur pembelajaran IPA. Strategi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah Research and Development melalui model Plomp yang diubah dengan menghilangkan tahap eksekusi. Hasil yang didapat adalah (1) pemanfaatan media pembelajaran yang belum ideal, (2) perencanaan media pembelajaran adalah media komik berbasis konteks, dan hasil model media pembelajaran komik yang disebut “KOMSA” pada bahan struktur. Usulan untuk spesialis tambahan adalah untuk dapat mengembangkan media komik “KOMSA” untuk topik lain yang unik dan sulit dipahami oleh siswa. Eksplorasi ini memiliki saran untuk kemajuan media komik dalam sistem pembelajaran yang berbeda.

Anjar Putro Utomo (2020), Bioteknologi Untuk Siswa SMA Berbasis Android Jurnal Internasional Riset Iptek Volume 9, Edisi 03, Maret 2020 ISSN 2277-8616 Jurnal Internasional Riset Iptek Variabel x:Komik Bioteknologi Berbasis Android Variabel y : Siswa SMA Pengembangannya Memanfaatkan Model ADDIE yang Terdiri dari Lima Tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Sebagai Konsekuensinya, Hasilnya Menunjukkan Rentang Valid Dengan Rata-Rata 89,17% Yaitu Komik Berbasis Android Pada Topik Bioteknologi Dapat Diklasifikasikan Dan Langsung Digunakan Dalam Kegiatan Pembelajaran. Selain itu, Uji Keterbacaan Dan Tingkat Kesukarannya menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Ini Dapat Diklasifikasikan Valid, Dengan Rata-rata 82,61%. Semua Hasil tersebut menyatakan bahwa Guru Dan Siswa Sebagai Pengguna Memberikan Respon Positif Terhadap Media Pembelajaran Dengan Rata-rata 89,17%.

Oleh karena itu,peneliti melakukan penelitian di sekolah yang berada di Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar dengan menerapkan media komik lipat, dengan tujuan agar media pembelajaran komik lipat mencapai kevalidan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan keaktifan belajar materi rantai makanan siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01 serta mampu meningkatkan kemampuan analisis materi rantai makanan siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti melkaukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Komik Lipat Pada Materi Rantai Makanan Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan kemampuan anailis (siswa kelas v (lima) SDN Kalitengah 01 Kab.Blitar)”. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mengembangkan media pembelajaran komik lipat untuk mencapai, kevalidan, agar mampu meningkatkan keaktifan dan analisis belajar materi rantai makanan kelas V UPT SDN Kalitengah 01. (2) Mengembangkan media pembelajaran komik lipat yang mampu meningkatkan keaktifan belajar materi rantai makanan siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01 (3) Mengembangkan media pembelajaran komik lipat yang mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan analisis belajar materi rantai makanan siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01

METODE

Model yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015) penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk-produk tersebut. Oleh karena itu, cenderung beralasan bahwa penelitian perbaikan akan menjadi penelitian yang bertujuan untuk menyampaikan suatu materi, yang dapat diandalkan untuk berhasil bila digunakan tergantung pada kebutuhan edukatif di zaman yang serba canggih ini.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan media komik lipat pada muatan IPA dengan materi rantai makanan. Tingkat kelayakan media belajar IPA bentuk komik dengan materi rantai makanan ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Alasan menggunakan model ini, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis. Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: 1) *analysis* ditahap ini peneliti melakukan observasi terhadap subjek penelitian yaitu siswa UPT SDN Kalitengah 01, 2) *design* ditahap berikutnya ini peneliti membuat rancangan media komik lipat sesuai dengan tujuan yang dilakukan oleh peneliti 3) *development or production* kemudian mengembangkan media komik lipat dan disesuaikan dengan subjek penelitian 4) *implementation or delivery* pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran menggunakan komik lipat sebagai media pembelajaran siswa dan kemudian dilanjutkan dengan 5) *and evaluations* melakukan evaluasi hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (mulyaningsih, 2016) Dalam ulasan ini, subjek ujian adalah siswa kelas 5 UPT SDN Kalitengah 1 dan menggunakan instrument berupa angket, sedangkan data hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan guru dihitung menggunakan rumus Arikunto(2013) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

- P = presentase
- $\sum x$ = jumlah nilai responden
- $\sum xi$ = jumlah nilai ideal

Table 1.1 Kriteria kelayakan

Interval	kriteria	Keterangan
0 % sampai 20%	Sangat tidak layak	Direvisi total
21 % sampai 40%	Tidak layak	Banyak direvisi
41 % sampai 60%	Cukup layak	Cukup banyak direvisi
61 % sampai 80%	Layak	Direvisi seperlunya
81 % sampai 100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk dengan tujuan agar media pembelajaran komik lipat mencapai kevalidan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan keaktifan belajar materi rantai makanan siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01 serta mampu meningkatkan kemampuan analisis materi rantai makanan siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01.

Penelitian diawali *analysis* dengan melakukan observasi terhadap siswa dan kondisi pembelajaran disekolah, dari segi pembelajaran, media dan kondisi siswa, dari hasil observasi, media yang digunakan belum bisa membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan justru terlihat membosankan, oleh karenanya perlu adanya pengembangan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan maksimal.

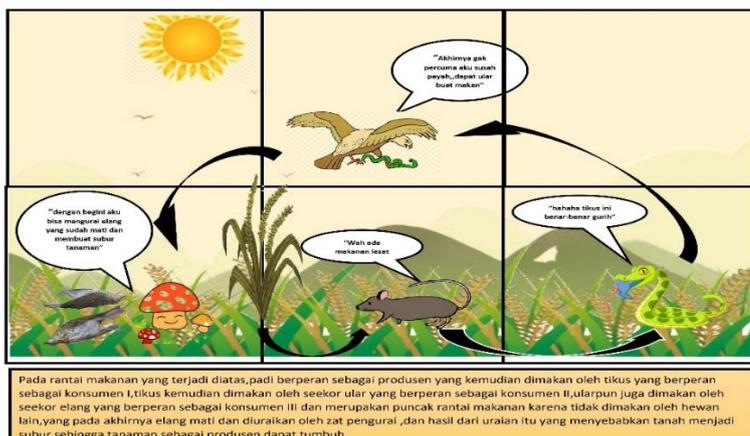
Pada taha berikutnya yaitu *design*, peneliti membuat media komik lipat yaitu dengan menyesuaikan RPP dengan media yang akan dikembangkan, kemudian membuat rancangan media serta mencari gambar yang sesuai untuk siswa serta disukai oleh siswa sehingga akan mendukung siswa untuk belajar lebih aktif dan menunjang kemampuan analisis siswa.

Pada tahap berikutnya yaitu *development or production* pada tahap ini peneliti mengembangkan media komik lipat sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran, pengembangan ini dilakukan dengan

menggabungkan gambar yang telah dicari kemudian membuat alur cerita tentang rantai makanan sesuai dengan materi yang ada pada RPP tema 5 muatan ipa.

Pada tahap berikutnya yaitu *implementation or delivery* penerapan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menguji tingkat kevalidan oleh ahli media, ahli materi dan Bahasa yang kemudian setelah melalui tahapan tersebut, menerapkan penggunaan media dengan membagikan media kepada siswa yang ada kemudian menjelaskan tentang isi dari media komik lipat yang mana media berisi tentang rangkaian rantai makanan serta penjelasan tentang tahapan rantai makanan, dari situlah siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan mampu meningkatkan kemampuan analisis sesuai materi yang di pelajarnya.

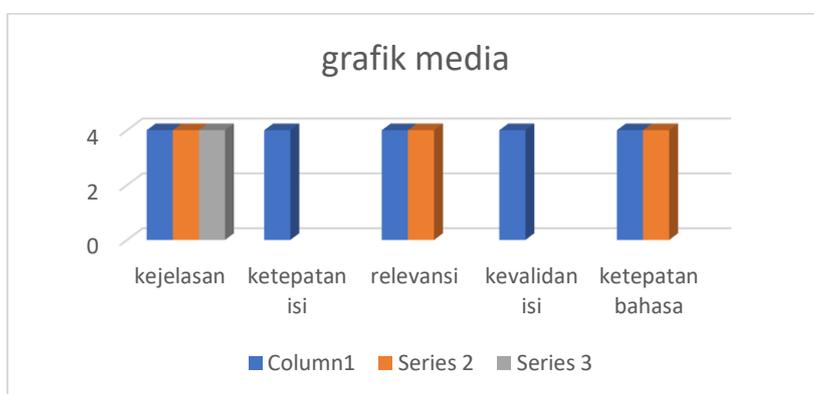
Pada tahap berikutnya yaitu *evaluations* ditahap ini yaitu mengevaluasi hasil dari penerapan media komik lipat pada pembelajaran raantai makanan yang mana hasilnya adalah media komik lipat mencapai tingkat kevalidan dan layak serta mampu mendorong siswa lebih aktif dan mampu mengikuti pembelajaran serta menganalisis sesuai materi yang dipelajari.



Gambar 1.1 . media komik lipat

1) Validasi Ahli Media

Validator media pembelajaran pada media komik lipat ini yaitu ibu Susmiati, S.Pd yang merupakan guru di UPT SD Negeri Kalitengah 01. hasil penilaian media komik lipat mendapatkan persentase 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 100% dengan kriteria **sangat valid**.

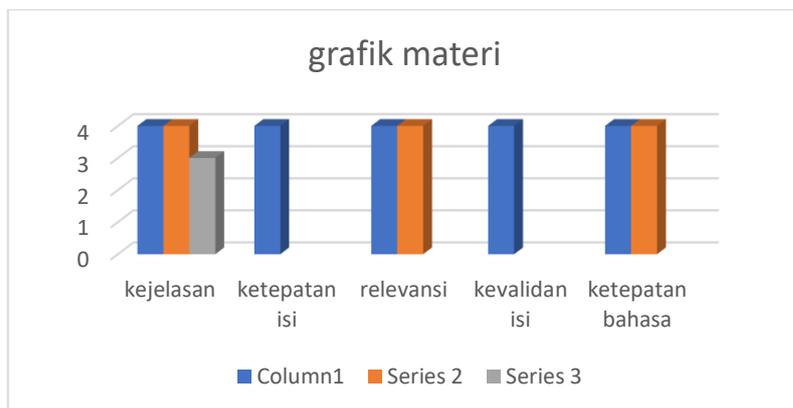


Grafik 1. Uji skala hasil validasi ahli media

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validitas produk untuk ahli materi pembelajaran dilakukan kepada ahli bidang materi pembelajaran. Validator materi pembelajaran pada media komik lipat ini yaitu ibu Susmiati, S.Pd. Media komik lipat mendapat penilaian sangat valid dengan jumlah persentase secara keseluruhan 97%.

apabila diinterpretasikan kedalam kriteria kategori maka hasil validasi masuk tingkat pencapaian interval 81%-100% yang dinyatakan **sangat valid**.



Grafik 2. Uji skala hasil validasi ahli materi

3) Kelayakan Guru (Pakar Pembelajaran)

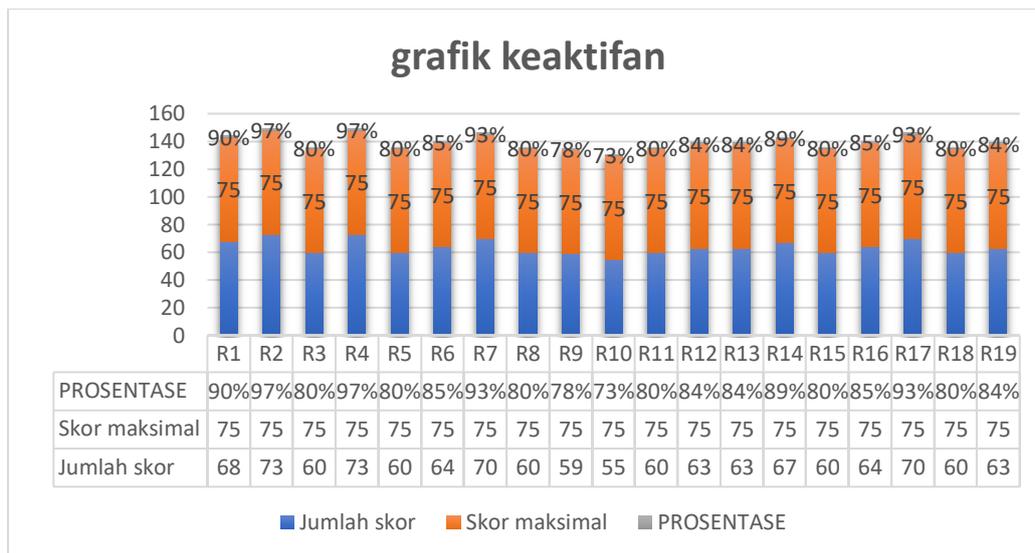
Penilaian uji kelayakan produk dari segi bahasa dilakukan kepada ahli bidang materi pembelajaran yaitu guru. Validator bahasa pada media komik lipat ini yaitu ibu Susmiati, S.Pd. Media komik lipat mendapat penilaian layak dengan jumlah persentase secara keseluruhan 97%, maka hasil validasi masuk tingkat pencapaian interval 81%-100% yang dinyatakan **sangat valid**



Grafik 3. Uji skala hasil validasi ahli bahasa

5). Keaktifan siswa

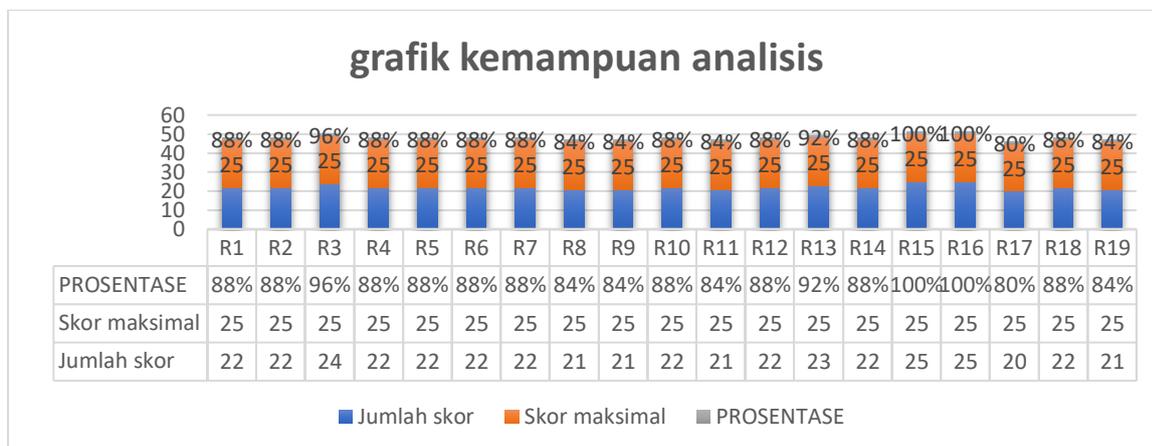
Penilaian keaktifan pembelajaran dengan menggunakan media komik lipat dilakukan terhadap siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01 dengan jumlah 19 siswa. Berdasarkan tabel keaktifan hasil data respon keaktifan siswa dengan melibatkan jumlah responden 19 memperoleh persentase 85%, maka hasil tersebut dikategorikan menarik, maka hasil validasi masuk tingkat pencapaian interval 81%-100% yang dinyatakan **valid**



Grafik 4. Uji skala hasil keaktifan siswa

6). Kemampuan analisis siswa

Penilaian kemampuan analisis siswa dengan menggunakan media komik lipat dilakukan terhadap siswa kelas V UPT SDN Kalitengah 01 dengan jumlah 19 siswa. Berdasarkan tabel keaktifan hasil data kemampuan analisis siswa dengan melibatkan jumlah responden 19 memperoleh persentase 89%, maka hasil tersebut dikategorikan menarik, maka hasil validasi masuk tingkat pencapaian interval 81%-100% yang dinyatakan **valid**.



Grafik 5. Uji skala hasil kemampuan analisis siswa

Pembahasan

Model yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015) penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk-produk tersebut. Oleh karena itu, cenderung beralasan bahwa penelitian perbaikan akan menjadi penelitian yang bertujuan untuk menyampaikan suatu materi, yang dapat diandalkan untuk berhasil bila digunakan tergantung pada kebutuhan edukatif di zaman yang serba canggih ini.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan media komik lipat pada muatan IPA dengan materi rantai makanan. Tingkat valid media belajar muatan IPA bentuk komik dengan materi rantai makanan ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Alasan menggunakan model ini, yang dilihat dari metodologi yang berfungsi sistematis. Model penelitian

pengembangan ADDIE sesuai namanya adalah model yang melibatkan tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (mulyaningsih, 2016).

Hasil penelitian pengembangan media komik lipat untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan analisis siswa diperoleh tingkat kevalidan sangat baik. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dari segi ahli materi, kevalidan peta budaya Indonesia sebesar skor 97% yang jika diterprestasikan dinyatakan sangat valid.

Sementara hasil validasi ahli media tentang komik lipat untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan analisis siswa, meliputi aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi peta, warna, tulisan. Setelah divalidasi media peta budaya Indonesia ini mendapatkan skor sebesar 97% yang jika diterprestasikan dinyatakan valid. Hasil kelayakan guru (pakar pembelajaran) yang telah dilakukan dari segi materi, kelayakan peta budaya Indonesia sebesar skor 97% yang jika diterprestasikan dinyatakan layak.

Pada uji coba media dalam kegiatan pembelajaran meskipun masih dalam era covid-19 namun bisa secara langsung atau tatap muka sehingga interaksi bisa berjalan secara langsung dengan siswa, penggunaan media komik lipat digunakan Ketika pembelajaran ipa materi rantai makanan dan masih pertama kali digunakan dalam pembelajaran terhadap siswa disekoalah tersebut. Berdasarkan hasil pengisian angket siswa didapatkan hasil 85% yang jika diterprestasikan dinyatakan menarik. Siswa menyatakan senang belajar dengan media komik lipat karena menarik, dan bahasa yang mudah dipahami.

Tingkat kevalidan, kelayakan serta kemenarikan produk komik lipat pada tahap uji coba sebagai berikut, 85%. Itu memenuhi aturan untuk kevalidan, kelayakan, dan kemenarikan pada keterlaksanaan penggunaan media peta budaya Indonesia. Hal tersebut diperkuat pendapat Sanjaya (2010) menyatakan pertimbangan pemilihan dan penggunaan alat bantu media bahan pembelajaran akan mempengaruhi komunikasi secara intensif antara pemberi pesan dan penerima pesan yang berupa informasi pengetahuan.

Penilaian ini menjadi dasar pemikiran pada tahap selanjutnya, termasuk pilihan modifikasi. Dalam pilihan ilmuwan untuk tidak membuat langkah amandemen item dengan alasan bahwa media komik lipat telah layak untuk digunakan. Keterlaksanaan penggunaan komik lipat mendapatkan kemenarikan sangat mendukung peningkatan keaktifan dan kemampuan analisis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Pengembangan Media komik lipat untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan analisis siswa kelas V UPT SDN KALITengah 01 valid, layak dan menarik untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA, sehingga simpulan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Peneliti mengembangkan media komik lipat ini, sebagai solusi dari masalah yang ditemukan pada kelas 5 UPT SDN KALITENGAH 1 yaitu terbatasnya media pembelajaran pada kelas 5 UPT SDN KALITENGAH 1 oleh karenanya peneliti melakukan pengembangan media komik lipat, hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan analisis siswa kelas 5, pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan kondisis serta RPP kelas 5 serta melakukan uji kevalidan oleh pihak terkait yang kemudian media telah mencapai kevalidan yang sesuai dan mampu diterapkan untuk siswa.
2. Peneliti mengembangkan media komik lipat sebagai media belajar untuk siswa kelas 5 materi rantai makanan dengan tujuan agar melalui penggunaan media komik lipat siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penelitian pengembangan media komik lipat diharapkan mampu mengembangkan serta meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam kegiatan pembelajaran, oleh karenanya pengembangan dilakukan sedemikian rupa dan melibatkan guru serta siswa secara langsung untuk mengetahui perubahannya secara langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan artikel merupakan suatu bentuk pertanggungjawaban tertulis atau terselesaikannya tugas akhir, penyusunan artikel tidak dapat terlaksana tanpa adanya bantuan dan kerjasama dari dosen pembimbing khususnya di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar serta dari pihak-pihak yang mendukung penyusunan artikel ini, dan tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru wali kelas V, dan siswa di UPT SDN KALITENGAH 1

DAFTAR PUSTAKA

- Botvin, G J et al. 2017. “.” *Kids and Youth Services Review* 7(2): 589–600. <https://www.researchgate.net/distribution/309289477%0Ahttps://www.ecpat.org/wp-content/transfers/2016/10/Voluntourism-and-kid-dealing-into-orphanages.pdf%0A>
- Evelyn, Ferlita, and Wahyu Septiana. “THE DEVELOPMENT OF COMIC AS MEDIA LEARNING FOR SCIENCE IN 7 Th GRADE JUNIOR HIGH SCHOOL AT SUBJECT INTERACTION OF LIVING ORGANISMS.” : 1–12.
- Harmawati, Diah, Nurlayli Hasanah, Sella Maryaana Belwawin. also, Serli Hatul Hidayat, 2020. “*Creating of an Educative Comic on the Theme of Clean and Healthy Life for Grade 2 Students of the Elementary Schools of YPPK Biankuk Merauke.*” *Enfermeria Clinica* 30; 371–73.
- Oktafiani, Siska Pusjita. 2019, “Bab Iii Metode Penelitian A.” *METODE PENELITIAN ILMIAH* 84: 487–92. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>.
- Purwanto, Didik. 2013. 1 *Pensa E-Jurnal; Pendidikan Sains Media Komik Ipa Terpadu Tema Pencemaran Air Pengembangan Media Komik Ipa Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Smp Kelas Vii.* <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/1367> (January 8, 2021).
- Studi, Program et al. 2016. “SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS OBSERVASI UNTUK SISWA KELAS VII SMP PANGUDI LUHUR 1 YOGYAKARTA UNTUK SISWA KELAS VII.”
- Utomo, Anjar Putro, Tika Restu Amalia. Mochamad Iqbal, and Erlia Narulita. 2020. “Android-Based Comic Of Biotechnology For Senior High School Students.” 9(03): 4143–50.
- Wibowo, Nugroh. 2016. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1(2): 128–39.
- Wibowo, Nugroho, 2016. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1(2): 128–39.