

# **SKRIPSI**

## **PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN 03 HU'U**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu  
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

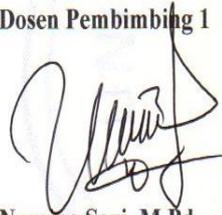
**SKRIPSI**

**Pengembangan Media E-Komik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran  
Ipa Materi Siklus Air Kelas V SDN 03 Hu'u**

Telah memenuhi syarat disetujui

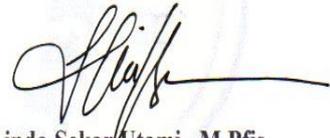
Pada tanggal, 10 januari 2024

**Dosen Pembimbing I**



Nursina Sari, M.Pd  
NIDN.0825059102

**Dosen Pembimbing II**



Linda Sekar Utami, M.Pfis  
NIDN.0817088304

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN: 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

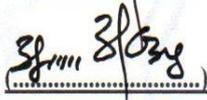
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR  
KELAS V SDN 03 HU'U

Skripsi atas nama Sopian telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Tanggal, 24 Januari 2024

Dosen Penguji

1. Linda Sekar Utami, M.Pfis (Ketua)   
NIDN.0817088304
2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota 1)   
NIDN.0827079002
3. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Anggota 2)   
NIDN.0806068101

MENGESAHKAN:  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MHAMMADIYAH MATARAM



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
NIDN.0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa program studi Guru sekolah Dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muammadiyah Mataram menyatakan bahwa;

Nama : Sopian  
NIM : 2020A1H070  
Alamat : Kebun Bawak Timur

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Media E-Komik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V SDN 03 Hu'u tahun pelajaran 2023/2024. adalah hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun

Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat pendapat atau karia orang lain yang telah di publikasikan, memang di acu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 21 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Sopian  
2020A1H070



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SOPHAN  
NIM : 2020A1H070  
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 02 Oktober 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 082 340 751 590  
Email : PhianSopian66@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengembangan Media E-konik Terhadap Hasil Belajar  
Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V SDN 03 Huru

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 41%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 19 Februari .....2024

Penulis



SOPHAN  
NIM. 2020A1H070

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SOPHAN  
NIM : 2020A1H070  
Tempat/Tgl Lahir : Dimpu, 02 Oktober 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082340751890 / phiansopian666@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis  .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media E-komik Terhadap Hasil Belajar  
Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air kelas V SDN 03 Huru

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 19 Februari.....2024

Penulis



SOPHAN  
NIM. 2020A1H070

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

“Kesempatan tidak datang dua kali tetapi kesempatan datang kepada siapa yang tidak pernah berhenti mencoba”

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidaya-nya kepada kita sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk;

1. Kepada orang tua tercinta saya Bapak Syahbudin dan Ibu Nuraya serta Ibu Fatmah, yang selalu senantiasa melangitkan doa-doa baik dan memberikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai di tempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu.
2. Terima kasih untuk diri sendiri Sopian, karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dari luar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.
3. Saya ucapkan kepada kakak, adik dan juga sepupu saya Imansyah, Puri Asih, Nurul Fitri Dan M. Alvin yang selalu memberikan semangat dan dukungan walaupun coletehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
4. Sahabat-sahabat saya yang senantiasa selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberi dukungan terhadap saya. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Teruntuk semua dosen yang telah membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal. Terimakasih atas jasa-jasanya.
6. Terakhir semoga skripsi ini menjadi wawasan dan manfaat untuk orang lain. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas limpahan nikmat, taufik, dan hidayahNya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media E-Komik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V SDN 03 Hu'u”, dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikaan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMMAT
3. Nursina Sari M.Pd dan Linda Sekar Utami M.Pfis selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II dalam penulisan skripsi ini.
4. Keluargaku tercinta: Bapak, ibu, kakak, dan adikku. Atas segala do'a dan dukungan moril dan materi.
5. Teman-teman se-angkatan dan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut serta memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis hanya dapat memohon, semoga Allah Subhanahu Wata'ala memberikan balasan kebaikan dan barokah kepada pihak-pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu masukan berupa saran dan kritik sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan masyarakat pada khususnya.

**Mataram, 24 Januari 2024**  
**Penulis**

**Sopian**  
**NIM. 2020A1H070**



Sopian 2024 **“Pengembangan Media E-Komik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V SDN 03 Hu’u”**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Nursina Sari, M.Pd

Pembimbing II: Linda Sekar Utami, M.Pfis

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu’u yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar soal tes. Hasil penelitian menunjukkan media e-komik rata-rata dari validator dengan presentase 96,25% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 97,5% dalam katagori Sangat Valid. Hasil angket respon siswa pada uji terbatas di kelas VI di SDN 03 Hu’u dengan presentase 83,95 % dengan katagori sangat praktis. Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 53,1%, rata-rata postest 86,3%, dan nilai n-gain 0,70 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media e-komik dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 95% dengan katagori Sangat Terlaksana.

**Kata kunci: media pembelajaran, media e-komik, hasil belajar**

Sopian 2024. "The Development of E-Comic Media on Learning Outcomes of Science Subjects with Water Cycle Material for Grade V Students of SDN 03 Hu'u." Undergraduate Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Nursina Sari, M.Pd  
Second Supervisor : Linda Sekar Utami, M.Pfis

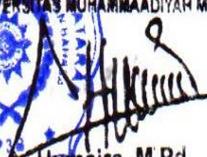
### ABSTRACT

This study aims to develop e-comic media for the learning outcomes of science subjects with water cycle material for grade V students of SDN 03 Hu'u which is valid, practical, and effective. This research uses the Borg and Gall development model. Instruments in this study consist of validation questionnaire sheets, student response questionnaire sheets, learning implementation observation sheets, and test question sheets. The results show that the e-comic media has an average score from validators with a percentage of 96.25% in the category of very valid, and the average score from media expert validators with a percentage of 97.5% in the category of Very Valid. The results of the student response questionnaire in the limited test in class VI at SDN 03 Hu'u show a percentage of 83.95% in the category of very practical. The operational field test results with a pretest score of 53.1%, an average post-test score of 86.3%, and an n-gain value of 0.70 with a high category. In addition to the effectiveness of e-comic media, it can also be seen from the implementation of learning observed from the observation sheet of implementation obtained at 95% in the category of Very Implemented.

**Keywords:** Instructional Media, E-Comic Media, Learning Outcomes

**MENGESAHKAN**  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

**KEPALA**  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Humaira, M.Pd  
NIDN. 0903048601

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	5
1.4 Spesifikasi Prodek Yang Diharapkan.....	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	6
1.5.1 Asumsi Pengembangan .....	7
1.5.2 Keterbatasan Pengembangan .....	7
1.6 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	9
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.1.1 Pengertian media Pembelajaran .....	12
2.2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	13

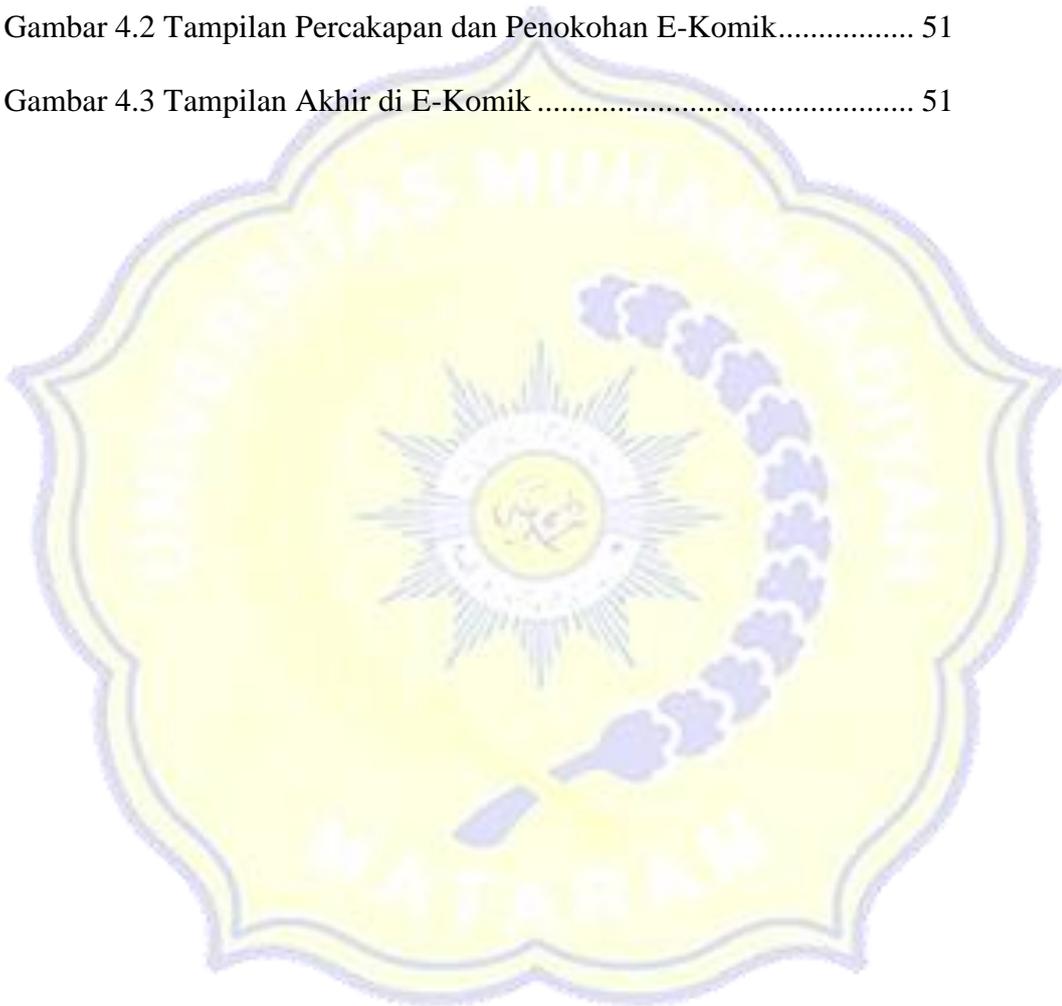
2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	18
2.2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
2.2.2 Media E-Komik.....	21
2.2.3 Media Canva .....	21
2.2.4 Hasil Belajar.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Model Pengembangan.....	31
3.2 Prosedur Pengembangan .....	32
3.3 Uji Coba Produk.....	37
3.3.1 Uji Coba Produk Skala Kecil .....	37
3.3.2 Uji Coba Produk Skala Besar.....	37
3.4 Subjek Uji Coba .....	38
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	38
3.6 Metode Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>49</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	49
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	51
4.3 Revisi Produk.....	57
4.4 Pembahasan.....	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
5.1 Simpulan .....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media .....	40
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa .....	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan.....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal.....	43
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk.....	45
Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Skor Gain.....	47
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan Produk.....	48
Tabel 4.1 Pertanyaan, Skor Validasi Ahli Materi 1 .....	52
Tabel 4.2 Pertanyaan, Skor Validasi Ahli Materi 2 .....	53
Tabel 4.4 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi .....	54
Tabel 4.5 Pertanyaan, Skor Validasi Ahli Media 1.....	55
Tabel 4.6 Pertanyaan, Skor Validasi Ahli Media 2.....	56
Tabel 4.7 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media.....	56
Tabel 4.8 Hasil Revisi Media E-Komik.....	58
Tabel 4.9 Hasil Revisi Materi E-Komik .....	58
Tabel 4.10 Analisis Angket Respon Siswa dan Skor Uji Coba Terbatas....	60
Tabel 4.11 Hasil Angket, Hasil Belajar <i>Pre-test post-test</i> .....	61
Tabel 4.12 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	62
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan N-Gain.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Borg And Gall.....	31
Gambar 4.1 Tampilan Awal media E-komik .....	50
Gambar 4.2 Tampilan Percakapan dan Penokohan E-Komik.....	51
Gambar 4.3 Tampilan Akhir di E-Komik .....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	78
Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik .....	83
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi 1 .....	90
Lampiran 4 validasi Ahli Materi 2 .....	92
Lampiran 5 Validasi Ahli Media 1 .....	94
Lampiran 6 Validasi Ahli Media 2 .....	96
Lampiran 7 Angket Respon Siswa .....	98
Lampiran 8 Lembar Kerja Peserta Didik <i>Prettes</i> .....	100
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta Didik <i>Posttes</i> .....	107
Lampiran 10 Lembar Observasi Keterlaksanaan .....	114
Lampiran 11 Surat Penelitian Dari Kampus .....	116
Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah .....	117
Lampiran 13 Dokumentasi .....	118

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut (Bilal et al., 2023), dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang ditekankan dan diperhatikan oleh berbagai pihak terutama pemerintah sendiri dalam perkembangannya. Jika kita mengamati fakta yang terjadi saat ini, selalu terjadi perubahan dan perbaikan dalam dunia pendidikan seiring berjalannya waktu. Perubahan dilakukan di berbagai bidang pendidikan untuk mewujudkan masyarakat cerdas dengan sumber daya manusia yang siap bersaing dengan masyarakat lainnya.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang SISDIKNAS dalam (Putrianasari, 2021) Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Melalui pembelajaran, siswa dapat mempelajari perilaku yang baik terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan tempat tinggalnya. Pembelajaran juga memberikan pemahaman kepada siswa tentang kehidupan dan segala aspeknya. Oleh karena itu, peran pembelajaran sangat penting bagi setiap siswa. Dalam konteks pembelajaran, siswa selalu memastikan bahwa pembelajaran terjadi secara rutin agar memudahkan pemahaman terhadap materi yang diberikan oleh pendidik.

Perangkat pembelajarannya adalah kurikulum, rencana persiapan belajar, bahan belajar, lingkungan belajar, evaluasi Yahudu et al., dalam (Linda Sekar Utami, Zulkarnain, M. Isnaini, Khairil Anwar, Islahuddin, Johri

Sabaryati, Nanang Rahman, 2023). Penggunaan alat peraga dan media sangat penting untuk menunjang pembelajaran (Rahman et al., 2021). Media pembelajaran (Setyaningsih & Sakti, 2020) identik dengan sumber belajar yang digunakan siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi. Seiring berjalannya waktu, proses penciptaan atau penggunaan lingkungan belajar memanfaatkan perkembangan teknologi yang lebih modern dan disesuaikan dengan seberapa kompeten dan kreatif guru dalam menggunakan dan menerapkan materi pembelajaran, seperti lingkungan belajar cetak dan elektronik, dengan cara yang dikembangkan. Perlu dikembangkan lingkungan pembelajaran elektronik yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi sehingga pemahamannya bertambah dan tercapai hasil belajar yang komprehensif. Sesuai dengan visi Sadiman dalam (Setyaningsih & Sakti, 2020), penggunaan media yang tepat dan serbaguna yang diterapkan pada siswa dapat mengubah sikap pasifnya menjadi aktif dan menimbulkan pemahaman materi selama pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga hasilnya lebih baik.

Komik sebagai alat pembelajaran merupakan alat penyampai pesan Pembelajaran Ginanjar dalam (Putra & Milenia, 2021).

E-komik merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi melalui cerita bergambar dengan cara yang mudah dipahami siswa (Putriani, 2021). Kelebihan kartun adalah cara penyajiannya, kartun bersifat sederhana, mempunyai unsur rangkaian cerita yang banyak mengandung informasi atau pesan, namun ringkas dan mudah

dipahami, serta dilengkapi dengan kosa kata dialog. Peran utama media komik elektronik adalah kemampuan menciptakan pemahaman pada siswa. Penggunaan e-comics dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode pengajaran yang tepat agar pembelajaran e-comics efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 03 HU'U didapati bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung disana masih didominasi oleh pendidik sebagai penyampai materi, selain itu metode yang digunakan juga masih menggunakan metode ceramah. Peneliti melihat banyak guru hanya mengandalkan buku paket ataupun menggunakan sumber belajar yang seadanya di sekolah, sehingga menyebabkan banyak siswa kurang fokus terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat bahwa siswa masih sibuk sendiri maupun dengan teman sebangkunya, bahkan sering melirik kearah luar kelas. Hal ini tentunya memberi dampak pada hasil belajar siswa masih rendah atau kurang.

Hal ini mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 tentang siklus air. Dimana berdasarkan wawancara kepada guru kelas 5 SDN 03 Hu'u didapatkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,2 dengan jumlah keseluruhan siswa ada 30 orang, dimana hanya 9 siswa atau (30%) saja yang tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 sedangkan siswa yang belum tuntas 21 siswa (70%). Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media ataupun bahan ajar saat Pelajaran.

Pada dasarnya, pembelajaran harus melibatkan metode yang beragam, di antaranya adalah penggunaan media pembelajaran audio visual. Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dapat dicapai melalui pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya adalah komik digital. Pendapat ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Pratiwi dalam penelitian yang dilakukan oleh (Payanti, 2022). Menurut Pratiwi, penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki peran penting karena mampu membangkitkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Dalam situasi di mana terdapat risiko kegagalan dalam proses pembelajaran, keberadaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi yang efektif. Pendapat Pratiwi juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Payanti, 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan kartun sebagai alat pengajaran memiliki peran yang signifikan dalam menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Dengan adanya komik digital sebagai salah satu sarana pembelajaran, dapat dijadikan alternatif ketika terdapat risiko kegagalan dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut (Suparmi, 2018), siswa cenderung lebih mudah belajar dengan bantuan gambar kartun karena gambar kartun dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan media dan sumber belajar yang ada pada muatan pembelajaran tema 8 subtema 1

pembelajaran 1, Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Komik elektronik.

Penggunaan media E-Komik terhadap pembelajaran IPA tema 8 diharapkan mampu meningkatkan Hasil belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA Sekolah Dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu’u”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu’u ?
2. Bagaimana kepraktisan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu’u ?
3. Bagaimana keefektifan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu’u ?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuannya adalah:

1. Mengetahui kevalidan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu’u ?

2. Mengetahui kepraktisan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu'u ?
3. Mengetahui keefektifan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu'u ?

#### **1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media e-komik materi siklus air terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V SD. Adapun spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan kolaborasi antara program canva dengan situs web (*simplebooklet.com*) yang ada di platform google.
2. Produk berupa media e-komik terdapat gambar-gambar serta percakapan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi di maraknya era digital.
3. Materi yang ada di media e-komik ini hanya ada 1 materi yaitu materi kelas V tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 1 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 1.
4. Dalam produk ini, jenis komik yang digunakan adalah komik edukasi online, dengan style gambar yang realisme, dan cerita komik ini bergenre fiksi.

#### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media e-komik ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

### **1.5.1 Asumsi Pengembangan**

1. Pengembangan media e-komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V SDN 03 Hu'u.
2. Media yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri.

### **1.5.2 Keterbatasan Pengembangan**

1. Pengembangan media e-komik ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa terhadap kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SDN 03 HU'U pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 1 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 1.
2. Penelitian pengembangan ini mengharuskan tersedianya media elektronik berupa HP ataupun Laptop dan LCD.
3. Hasil belajar yang diteliti oleh peneliti adalah hasil belajar pada aspek kognitif.

### **1.6 Batasan Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, perlu memperjelas adanya batasan konseptual untuk adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu upaya dalam menghasilkan produk baik berupa bahan, alat, media dan produk. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan.

## 2. Media E-Komik

Media e-komik adalah jenis media yang menggunakan platform digital untuk menyampaikan pesan melalui visualisasi yang terdiri dari unsur kata dan gambar. Dalam media ini, kata-kata dan gambar bekerja sama untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui penggunaan unsur kata, e-komik dapat menyampaikan informasi dan konsep secara verbal, sementara unsur gambar membantu menggambarkan ide-ide tersebut secara visual. Dengan kombinasi kedua unsur ini, e-komik menjadi alat yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria atau nilai yang ditentukan secara akademis melalui ujian dan penugasan atau dengan aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung tercapainya hasil belajar tersebut.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian yang Relevan**

(Yusiana & Prasetya, 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips”. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian tersebut menggunakan desain One Group Pretest Posttest yang melibatkan kelas 7A dan 7B. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa media e-komik yang digunakan dalam pembelajaran materi masa perundagian di SMP Labschool YDWP Unesa telah dinyatakan layak berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media e-komik dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Untuk menguji efektivitas media e-komik, dilakukan uji pretest-posttest di kelas VII SMP Labschool YDWP Unesa. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai N-Gain score untuk kelas 7A adalah 0,40 dan untuk kelas 7B adalah 0,42. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun persamaan dalam penelitian Ulfa Yusiana, Sukma Perdana Prasetya dan peneliti terletak pada variable dependen (variabel terikat) yaitu hasil belajar, sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya menggunakan model ADDIE sedang yang peneliti sekarang menggunakan adalah model Borg & Gall.

(Made et al., 2020) dengan judul penelitian “E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah model ADDIE. Hasil penilaian dari validator menunjukkan bahwa ahli isi pembelajaran memberikan skor sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Ahli desain pembelajaran juga memberikan skor 97% dengan kategori sangat baik. Selain itu, ahli media pembelajaran memberikan skor 100% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari subjek uji perorangan juga menunjukkan skor 90% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, secara keseluruhan, hasil penilaian dari para ahli dan uji coba perorangan menunjukkan kualifikasi yang sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media e-komik ini dianggap layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V di SD Negeri 7 Kampung Baru.

Adapun persamaan dalam penelitian Angga, Dkk dan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media e-komik, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya terletak pada 2 variabel dependen (variable terikat) yaitu untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar Siswa sedangkan penelitian sekarang terfokus pada hasil belajar saja.

(Oktaviana & Ramadhani, 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan melibatkan kolaborasi ahli media,

ahli materi, ahli bahasa, serta siswa kelas 5 SDN Kalideres 12 Pagi Jakarta Barat. Temuan penelitian menunjukkan beberapa tahapan dalam pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital. Tahapan tersebut adalah: 1) Identifikasi potensi dan masalah terkait tantangan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan media pembelajaran. 2) Pengumpulan data, termasuk ringkasan hasil identifikasi masalah yang ditemukan. 3) Perancangan produk, dengan merancang storyboard untuk media pembelajaran. 4) Validasi produk, melalui evaluasi kesesuaian produk dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. 5) Revisi produk, dengan melakukan perbaikan pada produk yang telah dirancang. 6) Uji coba produk, untuk mengukur respons dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. 7) Revisi produk, dengan melakukan penyempurnaan terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. 8) Implementasi produk, dengan melaksanakan uji coba bersama siswa kelas 5 SDN Kalideres 12 Pagi Jakarta Barat. 9) Revisi produk, dengan melakukan perbaikan pada media pembelajaran guna meningkatkan kualitasnya. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA berbasis komik digital terbukti efektif dalam konteks pembelajaran. Media ini dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi mereka.

Persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan Borg & Gall, kelas dan muatan yang sama, sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu pada lokasi

penelitian yaitu Kalideres Jakarta Barat sedangkan lokasi penelitian sekarang yaitu di Kec. Hu'u Dompu NTB.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Definisi tentang pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh Nurrita (2018) dalam jurnalnya menyatakan bahwasanya media pembelajaran adalah semua hal yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi yang penting dan merangsang pikiran manusia dengan meningkatkan kualitas media pembelajaran melalui proses pembelajaran, baik itu secara offline maupun online. Definisi ini konsisten dengan konsep media pembelajaran sebagai alat atau materi yang dipergunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Miarso (dalam Nurrita, 2018), Segala elemen yang memiliki peran dalam menyampaikan pesan dan mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta motivasi belajar dianggap sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan proses pembelajaran yang sadar, tepat sasaran, dan terkendali.

Selain yang telah disebutkan sebelumnya, Media pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk menghubungkan informasi antara guru dan siswa dalam format materi pendidikan. Harapannya, pemanfaatan media pembelajaran dapat memengaruhi kesuksesan proses pembelajaran. Meskipun demikian, masih ada beberapa proses pembelajaran di lingkungan sekolah

yang belum menggunakan media. Situasi ini memberi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia. Salah satu jenis media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbentuk komik.(Musnar Indra Daulay & Nurmalina, 2021).

### **2.2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Setiap lingkungan belajar mempunyai ciri khasnya masing-masing, namun secara umum menurut Oemar Hamalik (Firmadani, 2020), ciri-ciri lingkungan belajar adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan belajar identik dengan kata peragaan yang berasal dari kata "raga". Artinya benda-benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati dengan panca indera.
2. Penekanan utama pada benda atau benda yang terlihat dan terdengar.
3. Media pembelajaran digunakan dalam konteks hubungan (komunikasi) antara guru dan siswa.
4. Lingkungan belajar adalah suatu sarana bantu belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran merupakan "perantara" (media, media massa) dan digunakan dalam kaitannya dengan pembelajaran.
6. Lingkungan belajar meliputi sudut pandang, alat dan teknik yang berkaitan erat dengan metode pembelajaran.

Namun sementara itu, Menurut Gerlach & Ely (dalam Harahap & Siregar, 2018), terdapat tiga ciri utama yang dimiliki oleh media

pembelajaran. Pertama, ciri properti fiksasi, Kedua, ciri properti manipulatif. Ketiga, ciri distributive. Tiga ciri utama yang dimiliki oleh media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ciri properti fiksasi, yang mengacu pada kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek.
2. Ciri properti manipulatif, yang mengacu pada kemampuan media untuk mengubah peristiwa atau objek. Sebagai contoh, teknik pengambilan gambar time-lapse dapat mempersingkat peristiwa yang berlangsung beberapa hari menjadi dua atau tiga menit, memungkinkan presentasi kepada siswa.
3. Ciri distributive, yang memungkinkan objek atau peristiwa dipindahkan melalui ruang dan memberikan pengalaman serupa kepada sejumlah besar siswa secara bersamaan.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan ciri-ciri yang telah disebutkan.

### **2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran dan posisi yang sangat penting. Guru dapat menyampaikan materi secara efektif dan menarik kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Materi tidak hanya disampaikan melalui ceramah verbal, tetapi juga melalui media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep secara

konkret. Dengan media pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif serta menyenangkan. Menurut (Rohani, 2019), menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang meliputi: menyampaikan informasi selama proses belajar-mengajar; menyediakan tambahan dan pengayaan informasi dalam aktivitas pembelajaran; merangsang motivasi belajar; memberikan variasi dalam presentasi materi; meningkatkan pemahaman konkret terhadap suatu pengetahuan; Dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat mereka, serta memfasilitasi pemahaman dan penguatan pesan-pesan merupakan aspek penting dari proses pembelajaran. Ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar mereka dan memperkuat keterikatan mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, ketika pesan-pesan disampaikan dengan sangat berkesan dan sulit dilupakan, hal itu dapat membantu memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dapat dipertahankan dan diterapkan dengan efektif dalam situasi nyata.

Pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang efektif dan menarik bagi siswa. Dengan media pembelajaran, guru dapat membimbing siswa dalam memahami materi secara lebih baik, bukan hanya sekadar menyampaikan informasi secara verbal. Media pembelajaran juga

memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran.

Menurut Rohani (2019), beberapa tujuan dari media pembelajaran adalah:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Mendorong keinginan untuk belajar.
4. Menambah variasi dalam penyajian materi.
5. Meningkatkan pemahaman tentang pengetahuan secara nyata.
6. Memungkinkan siswa untuk memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat mereka. Selain itu, media pembelajaran juga harus mudah dicerna dan dapat mempertahankan daya serap pesan yang disampaikan.

Menurut Wina Sanjaya dalam (Nurrita, 2018), penggunaan media pembelajaran melakukan lima fungsi:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran mempermudah interaksi antara pengirim dan penerima pesan. Oleh karena itu, tidak terdapat hambatan dalam menyampaikan bahasa lisan maupun menghindari kesalahpahaman.

2) Fungsi motivasi:

Media pembelajaran memiliki potensi untuk menginspirasi motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan media pembelajaran yang tidak hanya

mengandalkan elemen seni, tetapi juga memfasilitasi proses pemahaman materi pelajaran, semangat belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

### 3) Fungsi motivasi

Salah satu fungsi penting dari media pembelajaran adalah mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek seni, tapi juga mempermudah pemahaman materi pelajaran bagi siswa. Dengan demikian, motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat secara signifikan.

### 4) Fungsi kebermaknaan:

Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan makna yang lebih dalam dalam proses pembelajaran, sebab hal ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi semata, melainkan juga membantu siswa dalam memahami dan mengolah materi pembelajaran.

### 5) Fungsi penyamaan persepsi

Setiap siswa dapat mengakses informasi dengan cara yang seragam, sehingga mereka dapat memiliki perspektif yang serupa.

### 6) Fungsi individualitas

Media pembelajaran adalah alat yang efektif untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti visual, auditori, atau kinestetik, siswa dapat belajar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar individu mereka. Hal ini

memungkinkan mereka untuk mencapai potensi belajar yang optimal sesuai dengan karakteristik masing-masing.

#### **2.2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa dapat dengan lebih mudah memahami dan menyerap materi atau informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dapat langsung dirasakan oleh para pengguna, baik itu guru maupun siswa.

Menurut Mahnun dalam (Istiqlal, 2018), beberapa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas pendidikan dengan meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*),
2. Memberikan kesempatan untuk pendidikan yang lebih individual,
3. Memberikan dasar pengajaran yang lebih ilmiah,
4. Dapat dilakukan secara konsisten,
5. Meningkatkan keberadaan kedekatan belajar (*immediacy learning*), dan
6. Memberikan penyajian yang lebih efektif.

Menurut Nurseto dalam (Syarifuddin. et al., 2022) dalam bukunya menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Nurseto menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam bukunya (Syarifuddin et al., 2022):

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar karena materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
2. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal.
3. Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan berbagai media digunakan untuk menyampaikan materi.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif karena berbagai media pembelajaran dapat diakses secara berulang, yang meningkatkan penguasaan materi.

#### **2.2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dalam mengajar, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Media tersebut termasuk media cetak, audio, visual, proyeksi gerak manusia, dan model. (Magdalena et al., 2021) adalah enam jenis dasar media pembelajaran.

Guru memiliki banyak opsi pilihan dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran selama proses belajar-mengajar. Adalah penting bagi guru untuk dapat memilih jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut (Magdalena et al., 2021) ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur).

Menurut (Susanti, 2018), ada tiga jenis media pembelajaran:

### 1. Media visual

Media visual merupakan alat atau sumber belajar yang mengandung pesan dan informasi, terutama materi pelajaran, yang disajikan melalui indra penglihatan. Karena sifatnya yang hanya dapat diakses melalui indera penglihatan, media visual tidak dapat dimanfaatkan oleh orang tunanetra.

### 2. Media audio

Media audio, yang juga dikenal sebagai media dengar, adalah suatu bentuk media pendidikan atau sumber belajar yang menyampaikan pesan atau materi pembelajaran secara menarik dan inovatif hanya melalui indra pendengaran. Desainnya bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar yang berpusat pada pendengaran, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

### 3. Media audio visual

Salah satu bentuk media pembelajaran adalah media audio visual yang menggunakan kombinasi suara dan gambar sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau bahan pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif.

Dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan, media ini dapat membantu siswa dan guru dalam proses komunikasi dan penerimaan informasi secara lebih efektif. Berbagai jenis media pembelajaran telah dikembangkan oleh para peneliti, termasuk media

visual yang dapat dilihat oleh mata, dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran di dalam ruang kelas.

### **2.2.2 Media E-Komik**

Penggunaan komik sebagai alat pembelajaran membuktikan kegunaannya dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Proses pembelajaran di sini menitikberatkan pada interaksi antara siswa dan sumber belajar, yang dalam hal ini adalah komik. Komik, sebagai jenis media cetak, membutuhkan proses editing sebelum dapat dicetak. (Muhaimin et al., 2023). Jenis komunikasi visual yang disebut e-komik mampu efektif menyampaikan informasi melalui narasi gambar, sehingga memudahkan pemahaman bagi siswa (Putriani, 2021). Cara penyajian komik yang sederhana menjadi salah satu keuntungannya: komik memiliki urutan cerita yang memuat informasi atau pesan penting secara ringkas dan mudah dipahami, serta menggunakan bahasa verbal yang dialogis. Media e-komik sangat penting untuk menumbuhkan minat siswa. Untuk menjadi alat pengajaran yang efektif, mereka harus digunakan bersama dengan metode pembelajaran yang tepat.

### **2.2.3 Media Canva**

Menurut Garis Pelangi dalam (Istiqlal, 2018), Aplikasi Canva merupakan alat desain online yang menyediakan berbagai jenis output, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, bagan, infografis, catatan, dan elemen lainnya.

Garis Pelangi dalam (Istiqlal, 2018), menggambarkan Canva sebagai sebuah alat desain online yang dapat menghasilkan berbagai jenis output,

termasuk resume, poster, pamflet, brosur, bagan, infografis, pamflet, catatan, dan masih banyak lagi. Beberapa keunggulan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- a. Canva membantu individu membuat desain yang mereka butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan elemen lainnya yang tersedia melalui perangkat lunak Canva.
- b. Dengan berbagai template yang ditawarkan oleh aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah membuat desain sesuai dengan standar yang ada, termasuk tulisan, warna, ukuran, dan elemen grafis yang tersedia.
- c. Kemudahan penggunaan: Aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah melalui perangkat Android atau iPhone. Pengguna Gaway hanya perlu mengunduh aplikasinya, sementara pengguna laptop dapat mengaksesnya secara langsung tanpa mengunduh apa pun..

Beberapa kekurangan dalam aplikasi canva yaitu:

Aplikasi Canva memiliki beberapa kekurangan:

- a. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang stabil dan terbaru. Selama proses desain, aplikasi tidak dapat diakses atau berfungsi di komputer, tablet, atau perangkat seluler lainnya.
- b. Pengguna dapat mengakses template, ikon, ilustrasi, font, dan item lainnya dengan harga terjangkau melalui aplikasi Canva. Meskipun ada produk yang dijual dan yang tidak, berbagai pilihan template gratis dan premium tersedia, memungkinkan pengguna untuk merancang berbagai item secara mandiri dengan bijak dan kreatif.

- c. Secara umum, desain yang dibuat hampir identik dengan desain yang telah dibuat oleh orang lain, baik dalam hal template, gambar, warna, dan elemen lainnya. Namun, hal ini tidak menjadi masalah karena pengguna masih memiliki kebebasan untuk memilih desain yang sesuai dengan preferensi mereka.

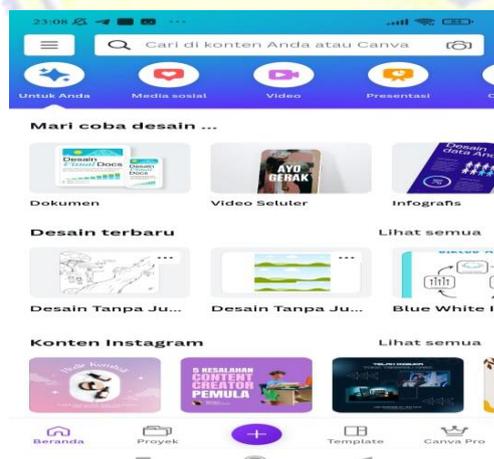
Berikut langkah-langkah desain media pembelajaran:

- a. Membuka aplikasi canva



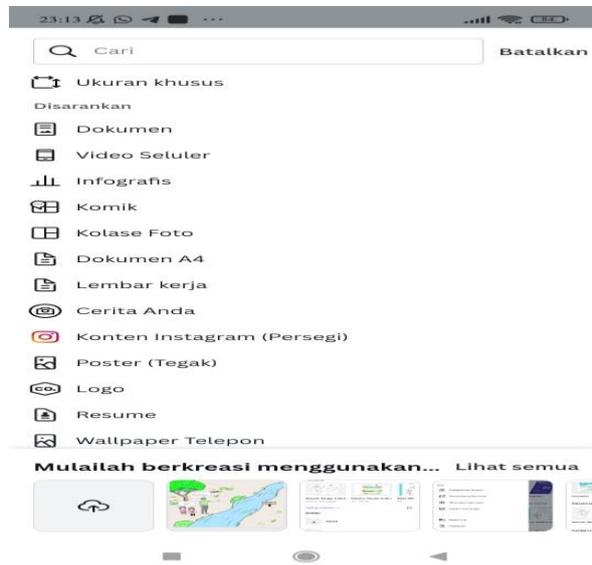
Gambar 2.1 Tampilan Pertama Aplikasi Canva

- b. Klik tanda + di bagian tengah



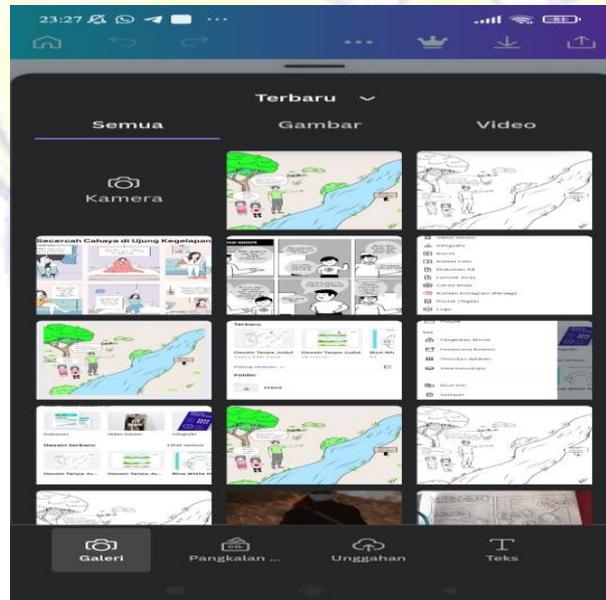
Gambar 2.2 Tampilan Awal Pada Aplikasi Canva.

c. Klik komik



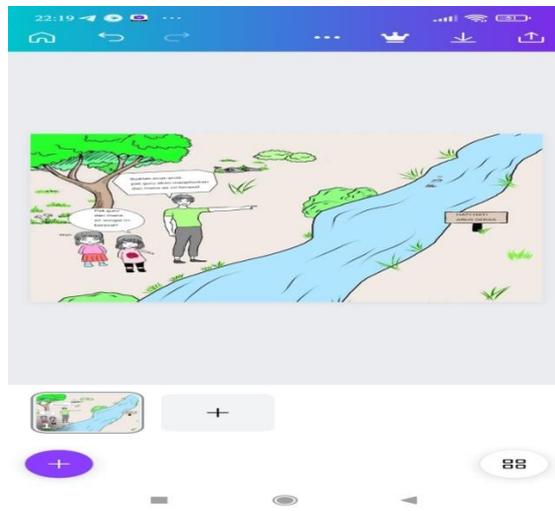
Gambar 2.3 Tampilan Icon pada Aplikasi Canva

d. Pilih gambar yang akan diedit



Gambar 2.4 Template pada Aplikasi Canva

e. Simpan gambar yang sudah diunduh



Gambar 2.5 Hasil Desain

Berdasarkan penjelasan sebelumnya tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi penting kepada peserta didik. Media tersebut mampu menstimulasi pikiran atau gagasan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media e-komik, yang dapat memberikan manfaat bagi penggunanya. Manfaat bagi guru adalah dapat menggunakan e-komik sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terkait materi yang akan diajarkan. Sedangkan manfaat bagi peserta didik adalah memudahkan mereka dalam memahami informasi atau materi yang disampaikan oleh guru. E-komik memiliki ciri khas dapat merekam dan mendistribusikan suatu peristiwa serta melakukan manipulasi waktu agar lebih singkat. Hal ini dapat ditampilkan kepada

peserta didik sebagai alat peraga yang membantu guru dalam proses belajar mengajar.

## **2.2.4 Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut (Nurrita, 2018), Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Hasil ini diukur melalui penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa, serta perubahan tingkah laku yang diamati dan dinilai.

Menurut (Nabillah & Abadi, 2019) Karena kegiatan belajar adalah proses, hasil belajar berhubungan dengan kegiatan belajar. Segala aspek psikologis dapat dipengaruhi oleh hasil belajar, yang berasal dari pengalaman dan proses belajar siswa di sekolah.

### **2. Macam-Macam Hasil Belajar**

Pemahaman konseptual (kognitif), keterampilan proses (psikomotor), dan sikap siswa (emosional) adalah beberapa hasil belajar.

Menurut (Melvin & Surdin, 2017), ada lima kategori hasil belajar. Untuk informasi lebih lanjut, lihat berikut:

1. Keterampilan intelektual atau pengetahuan prosedural, yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang diajarkan di sekolah.
2. Strategi kognitif, yang mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah baru dengan mengatur proses internal yang dimiliki setiap orang dalam berpikir, mengingat, memperhatikan, dan belajar.

3. Informasi verbal adalah kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dan mengatur informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melakukan dan mengatur gerakan otot, dan
5. Sikap, yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasarkan pada emosi, kepercayaan, dan faktor intelektual.

Menurut Munawan dalam (Melvin & Surdin, 2017), hasil belajar dalam angka studi dikelompokkan ke dalam tiga kategori pencarian berdasarkan teori Taksonomi Bloom. Kategori pertama berkaitan dengan hasil belajar kognitif, yang mencakup enam komponen: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Kategori kedua berkaitan dengan sikap dan nilai, dan terdiri dari lima tingkat kemampuan: menerima, memahami, mengembangkan, dan mengevaluasi. Dikarenakan fokus pada hasil belajar psikomotor yang lebih menonjol, hasil belajar kognitif cenderung menjadi lebih dominan daripada hasil belajar psikomotor. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar afektif dan psikomotor juga harus menjadi bagian dari penilaian.

### 3. Indikator hasil belajar

Menurut (Ricardo & Meilani, 2017), metrik hasil belajar mencakup aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Ketiga domain ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa selama kegiatan belajar. Dalam

menilai hasil belajar, guru mengutamakan ranah kognitif. Namun, hasil belajar mencakup aspek pengetahuan (kognitif), perbaikan tingkah laku (afektif), dan peningkatan keterampilan atau kemampuan (psikomotorik).

Menurut teori Taksonomi Bloom dalam (Nurrita, 2018); Tiga kategori ranah mengatur hasil belajar: ranah kognitif; afektif; dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam komponen: ranah ingatan (C1); ranah pemahaman (C2); ranah penerapan (C3); ranah analisis (C4); sintesis (C5); dan penilaian (C6).

Berdasarkan beberapa pendapat yang ada, dapat disimpulkan bahwa indikator dalam hasil belajar meliputi tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini perlu dipertimbangkan dalam menyusun instrumen evaluasi terhadap peserta didik dengan tujuan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Dewi Astiti et al., 2021), ada dua komponen yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Yang pertama adalah faktor internal, yang mencakup sikap, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi siswa. Yang kedua adalah faktor eksternal, yang mencakup keluarga, masyarakat, dan sekolah. Gaya belajar yang dipilih siswa adalah salah satu faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajarnya.

Menurut (Hapnita et al., 2018), ada sejumlah faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar. Faktor internal mencakup faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti

faktor psikologis dan jasmaniah. Sebaliknya, faktor eksternal mencakup faktor-faktor yang berasal dari luar siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut penjelasan para ahli, evaluasi siswa terhadap komponen pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan perilaku (emosional), dan perubahan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari komponen dalam diri siswa, seperti kecerdasan, bakat, dan minat mereka, sedangkan faktor eksternal terdiri dari komponen di luar siswa, seperti lingkungan rumah, guru, dan tutor mereka. Alat pendidikan yang digunakan, lingkungan sekolah, dan bahkan lingkungan masyarakat.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Permasalahannya adalah guru tidak memasukkan media ke dalam proses pembelajaran, tidak ada kreativitas dalam merancang media pembelajaran, siswa kurang antusias dan hanya fokus mendengarkan penjelasan guru, serta siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Solusi yang diajukan peneliti adalah dengan mengembangkan media komik elektronik berisi materi siklus air terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V. Tujuannya adalah untuk mengembangkan media komik elektronik yang valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, singkatnya sistematika kerangka berpikir dapat di lihat seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, kondisi awal yang dimaksud ialah kondisi awal metode pembelajaran sebelum penelitian dilakukan. Pada kelas V SDN 03 Hu'u, pembelajaran masih terbatas dan monoton, dengan guru mengandalkan metode ceramah dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan fokus dan cenderung teralihkannya perhatiannya ke luar kelas selama pembelajaran berlangsung. Setelah mengetahui kondisi awal tersebut, peneliti kemudian melakukan tindakan yang merupakan upaya yang dilakukan selama penelitian. Tindakan yang dilakukan adalah pengembangan media e-komik pada mata pelajaran IPA dengan materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 03 Hu'u. Dalam rangkaian tindakan tersebut, peneliti berharap bahwa pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan siswa akan lebih aktif ketika menggunakan media e-komik selama pembelajaran.

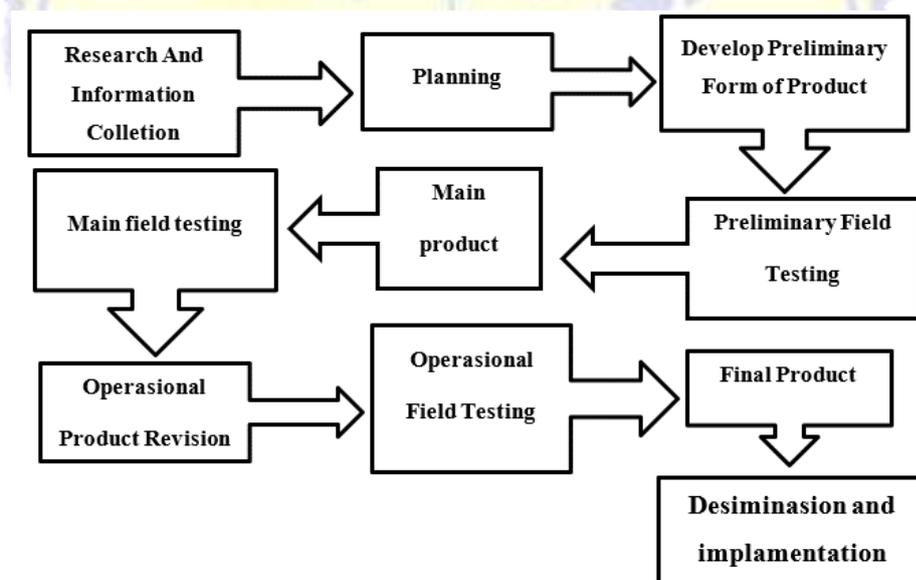
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Penggunaan model pengembangan menjadi landasan dalam proses pengembangan produk yang sedang dikerjakan. Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan menerapkan metode penelitian R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono (sebagaimana dikutip dalam Sari & Ratu, 2021), R&D merupakan sebuah metode atau proses yang umumnya digunakan dalam penelitian untuk memvalidasi, meningkatkan, atau menyempurnakan produk yang sudah ada, atau produk baru yang sedang dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model Borg and Gall.

Terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan, menurut (Sari & Ratu, 2021) yang tersaji pada gambar 3.1 berikut.



**Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Borg And Gall (Sari & Ratu, 2021).**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Produser pengembangan yang dipilih oleh peneliti mengacu pada sistematis prosedur model pengembangan Borg And Gall dalam (Sari & Ratu, 2021), Adapun prosedurnya sebagai berikut:

#### 1. Tahap (*researd and information colletion*) **Penelitian dan Pengumpulan informasi**

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan penelitian dan pengumpulan informasi di sekolah guna memperoleh data yang mendukung pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum 2013. Dalam proses penelitian dan pengumpulan data ini, digunakan teknik pengamatan (observasi) dan wawancara terhadap guru kelas. Tujuan dari pengamatan dan wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 03 Hu'u, terdapat permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas V. Diketahui bahwa standar ketuntasan minimal (KKM) adalah 75, namun nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,2. Terdapat 30 siswa di kelas V, di mana hanya 9 siswa (30%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan sisanya 21 siswa (70%) belum mencapainya. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa kurang fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru. Guru juga belum menggunakan beragam media pembelajaran, hanya terbatas pada media yang tersedia di

sekolah. Dengan demikian, hal ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas V.

## **2. Tahap *planning* (perencanaan)**

Setelah studi pendahuluan tahap selanjutnya adalah Tahap perencanaan merupakan kegiatan yang melibatkan analisis struktur isi, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis ini sangat penting dalam menentukan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan media e-komik sebagai alat bantu pembelajaran. Media e-komik ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melakukan analisis struktur isi, kita dapat memastikan bahwa materi yang disampaikan dalam media ini sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, analisis konsep membantu dalam mengidentifikasi konsep-konsep yang harus disampaikan melalui e-komik. Selanjutnya, perumusan tujuan pembelajaran membantu dalam menetapkan tujuan yang jelas dan terukur untuk penggunaan media e-komik ini.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V di SDN 03 Hu'u dalam pengembangan media e-komik peneliti akan menggunakan tema 8 subtema 1 pembelajaran ke-1 yaitu materi siklus air. ini dikarenakan dalam kurikulum dan program semester serta program tahunannya, untuk tahun ajaran 2023 masuk kedalam semester 2 dimana di semester tersebut salah satunya mempelajari tema tersebut. Selain itu pada materi ini sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik sehingga cocok untuk dapat mengukur keberhasilan belajar peserta didik di kelas V.

### **3. Tahap *develop preliminary form of product* (Mengembangkan Draf Produk Awal)**

Tahap pengembangan produk awal melibatkan kegiatan penyusunan produk komik digital yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.8, yaitu menganalisis siklus air dan dampaknya terhadap peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Dalam penyusunan produk awal media pembelajaran ini, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain:

- a. Mengidentifikasi judul, materi pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1
- b. Perumusan ide cerita media pembelajaran.
- c. Pembuatan sketsa atau gambaran kasar dari setiap isi cerita menggunakan program aplikasi canva.
- d. Coloring, pemberian warna baik itu hitam putih maupun full color pada media.
- e. Lettering, pembuatan teks pada gambar.
- f. Pembentukan desain produk secara keseluruhan (story board).
- g. Terakhir adalah finishing, pada kegiatan ini dilakukan review, uji validitas media e-komik sesuai dengan produk yang diharapkan.

### **4. Tahap *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)**

Fase awal pengujian lapangan dilakukan untuk melakukan validasi terhadap produk komik elektronik yang telah dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari para pakar atau dosen ahli mengenai keakuratan konten dan format atau desain media

komik elektronik yang telah dikembangkan. Tahap validasi melibatkan partisipasi pakar atau ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi desain tersebut, sehingga dapat mengidentifikasi kelemahan dan keunggulan yang dimiliki..

#### **5. Tahap *Mian Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba)**

Setelah melalui tahap uji coba lapangan awal, langkah berikutnya adalah melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dievaluasi oleh para pakar ahli atau validator. Pada tahap ini, saran dan masukan yang diberikan akan menjadi panduan dalam melakukan revisi pertama untuk tahap pengembangan selanjutnya. Revisi pertama ini akan menghasilkan produk yang memenuhi standar dan siap untuk diuji coba secara terbatas dalam tahap uji coba lapangan utama.

#### **6. Tahap *Main Fiel Testing* (Uji Lapangan Utama)**

Pada tahap awal pengujian di lapangan, dilakukan eksperimen praktis terhadap produk yang telah dikembangkan oleh delapan siswa kelas VI di SDN 03 Hu'u. Tujuan dari eksperimen ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana praktikabilitas produk dalam skala kecil dan untuk memeriksa kesesuaian materi yang digunakan dalam media e-komik terhadap hasil belajar siswa kelas V. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mengisi kuesioner respons dan penilaian mereka akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan pada produk hasil eksperimen di lapangan secara empiris.

### **7. Tahap *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan)**

Pada tahap ini, kami merevisi produk untuk memperbaikinya berdasarkan hasil pengujian terdahulu di lapangan. Panduan untuk melakukan revisi kedua untuk pengembangan tahap berikutnya adalah penilaian dari tanggapan siswa yang tercatat dalam kuesioner. Proses revisi kedua ini akan menghasilkan produk akhir yang pantas dan siap diujicoba dalam skala besar pada tahap pelaksanaan operasional di lapangan.

### **8. Tahap *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris)**

Pada tahap uji pelaksanaan lapangan operasional dilakukan menggunakan desain one group pre tes-post tes design yang dilakukan pada kelas V di SDN O3 Hu'u. Tahap uji lapangan operasional/empiris ini bertujuan untuk menguji keterlaksanaan dalam pemakaian media e-komik dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V berjumlah 30 orang di SDN O3 Hu'u.

### **9. Tahap *Final Product Revision* (Penyempurnaan produk akhir)**

Penyempurnaan produk dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Penyempurnaan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menganalisis hasil nilai pretes dan pos tes siswa
- b. Menganalisis saran yang telah diisi siswa pada uji lapangan

- c. Memperbaiki media pembelajaran e-komik berdasarkan hasil analisis.

Pada tahap penyempurnaan ini diharapkan produk yang dihasilkan dapat diterapkan disekolah lainya.

## **10. Tahap *Desiminasion and Implamentation* (Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir)**

Diseminasi dan implementasi dilakukan dengan tujuan untuk menyebarluaskan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti melalui sosial media atau youtube, sehingga produk yang baru saja dikembangkan bisa dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah.

### **3.3 Uji Coba Produk**

#### **3.3.1 Uji Coba Produk Skala Kecil**

Setelah validasi dan revisi desain produk, peneliti kemudian langsung melakukan uji coba produk skala kecil. Uji coba ini dilakukan pada 8 siswa kelas VI di SDN 03 Hu'u. Tujuan dari uji coba produk skala kecil ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah peneliti kembangkan. Prosedur uji coba melibatkan penggunaan media e-komik dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yang sebelumnya telah peneliti validasi. Tahap ini peneliti lakukan untuk mendapatkan produk yang praktis dan efisien.

#### **3.3.2 Uji Coba Produk Skala Besar**

Setelah melakukan uji coba produk skala kecil dan merevisinya, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk skala besar terhadap media e-komik yang telah peneliti hasilkan. Uji coba ini akan dilakukan di

kelas V SDN 03 Hu'u dengan melibatkan 25 siswa. Prosedur yang akan peneliti lakukan adalah menyajikan pembelajaran menggunakan media e-komik dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, kemudian peneliti akan mendistribusikan lembar respon siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media e-komik yang kami kembangkan. Tujuan dari tahap uji coba produk skala besar ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan dan keberhasilan produk yang kami hasilkan, serta untuk mengamati kepraktisan dari media yang telah peneliti kembangkan melalui penggunaan lembar angket respon siswa.

#### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek adalah peserta uji coba yang merupakan kepada siapa melakukan uji coba tersebut. Sebanyak 30 siswa kelas V SDN 03 Hu'u telah dipilih sebagai peserta uji coba dalam penelitian ini. Mereka merupakan subjek yang akan mengikuti penelitian ini.

#### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data bertujuan untuk menjadikan proses tersebut lebih teratur dan lebih mudah dilaksanakan. Alat-alat ini mencakup:

1. Lembar angket validasi

Validasi yang dilakukan terdiri atas lembar angket validasi materi dan validasi media:

a. Lembar angket validasi materi

Lembar angket validasi materi digunakan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan materi apakah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Penilaian terhadap materi ini dilakukan oleh ahli materi yang terdiri dari dosen dan guru dari SDN 03 Hu'u. Mereka akan memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada indikator yang dianggap sesuai, sesuai dengan skor yang diberikan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi.

**Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13.				
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa.				
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13.				
4	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.				
5	Kemudahan dalam memahami materi.				
6	Mencangkup materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1				
7	Kelayakan materi sebagai media Pembelajaran				
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.				
10	Adanya peningkatan hasil belajar				

b. Lembar angket validasi media

Lembar angket validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi kevalidan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

dan juga kesesuaian penggunaan media secara keseluruhan. Penilaian terhadap aspek-aspek media, seperti tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan, dilakukan oleh ahli media yang terdiri dari dosen dan guru dari SDN 03 Hu'u. Penilaian terhadap media e-komik akan dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada indikator yang dianggap sesuai, sesuai dengan skor yang diberikan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik, dan saran akan diperhatikan dalam proses revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media.

**Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.				
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar				
3	Kemenarikan animasi pada media e-komik pembelajaran.				
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1.				
6	Gambar tidak pecah.				
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan jelas.				
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.				
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.				
10	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.				

c. Lembar angket respon siswa

Kepraktisan media dapat dinilai melalui lembar angket respons siswa, yang berisi tentang bagaimana siswa merespons media yang

telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen angket penilaian respons siswa terhadap media.:

**Tabel 3.3 Angket Respon Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran dengan menggunakan media e-komik lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah.				
2	Pembelajaran dengan menggunakan media e-komik membuat saya lebih aktif.				
3	Tampilan media e-komik menarik.				
4	Tampilan media e-komik jelas				
5	Media e-komik dapat mempermudah saya dalam memahami materi.				
6	Saya merasa bersemangat belajar dengan menggunakan media e-komik.				
7	Pembelajaran menggunakan media e-komik membuat saya bisa belajar secara mandiri.				
8	Media e-komik tidak membosankan				
9	Tidak mengandung unsur yang negative				
10	Saya merasa aktif belajar dengan menggunakan e-komik				
11	Bahasa yang dipakai sederhana dan gampang dimengerti				
12	e-komik ini menjadikan saya bahagia mempelajari pelajaran yang diajarkan				
13	Materi ini berisi pertanyaan yang mendesak saya untuk berfikir				
14	Materi yang ada di e-komik ini mendesak keingintahuan saya				
15	Tugas yang diberikan memakai contoh soal yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari				

## d. Lembar kisi-kisi observasi keterlaksanaan

Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		4	3	2	1	
<b>a. Aspek management</b>						
1	Mampu menciptakan suasana kondusif					
2	Mampu mengolah kelas					
3	Mampu menciptakan komunikasi yang baik					
4	Pembelajaran secara runtut					
5	Kemampuan menanggapi pertanyaan					
6	Melatih siswa berbicara					
7	Peningkatan hasil belajar siswa					
<b>b. Aspek materi</b>						
8	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran					
9	Menguasai materi yang di ajarkan					
10	Kemampuan menyesuaikan waktu					

Keterangan:

4 = Sangat baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

1 = Tidak baik

## e. Instrumen untuk mengukur hasil belajar

Tujuan dari diberikan lembar instrument untuk mengukur tingkat hasil belajar pada media yang dikembangkan. Instrument berupa soal tes yang diisi oleh siswa.

Tabel 3.5 kisi-kisi Soal

Tema	KD	Indikator	Aspek				Jumlah
			C1	C2	C3	C4	
8 lingkungan sahabat kita	3.8 menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menjelaskan dampak siklus air bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.			1,2	5	
		3.8.2 menyelidiki proses terjadinya siklus air di bumi.				3,4	

### 3.6 Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik utama, yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitatif. Data kualitatif merupakan informasi yang diperoleh dari validator pada tahap validasi, sementara data kuantitatif adalah hasil dari pengembangan media e-komik materi siklus air tema 8 untuk kelas V di Sekolah Dasar Negeri 03 Hu'u. Selanjutnya, analisis instrumen dilakukan terhadap data yang diperoleh menggunakan metode statistik.

#### 1. Analisis data kevalidan produk

Pada tahap awal, formulir validasi disusun oleh penulis yang berisi serangkaian pertanyaan. Setelah itu, formulir validasi tersebut didistribusikan kepada validator yang akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada setiap kategori yang disediakan oleh peneliti. Alat validasi ini memiliki empat pilihan jawaban yang dapat disesuaikan dengan konten pertanyaan. Setiap pilihan jawaban

memiliki nilai yang berbeda, yang mencerminkan tingkat kelayakan media e-komik. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai kelayakan media e-komik adalah:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

$xi$  = skor validator

$x$  = jumlah skor yang diperoleh validator

$y$  = skor maksimum

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$V$  = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor validator ( $x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$ )

$n$  = jumlah validator

Untuk memperkuat data hasil penilain kelayakan, adapun kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup valid
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang valid
$0\% < V \leq 20\%$	Tidak valid

(Nizaar et al., 2021)

## 2. Analisis Data Angket Respon Siswa

Setelah pelaksanaan uji coba skala kecil menggunakan media e-komik, selanjutnya diberikan angket respon siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dan juga untuk mengetahui kepraktisan produk.

Presentase angket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$xi = \frac{x}{y} 100\%$$

Keterangan:

$xi$  = Skor responden

$x$  = Jumlah skor yang diperoleh responden

$y$  = Skor maksimum

Adapun kriteria penskoran untuk angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik**

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$N$  = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh skor responden ( $x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$ )

$n$  = jumlah siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan produk**

Interval skor	Kriteria kepraktisan
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Sedang
21 % - 40 %	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

Ridwan & Sunarto dalam (Milala et al., 2021)

Berdasarkan analisis mengenai kepraktisan yang telah diuraikan, media yang dihasilkan dapat dikategorikan sebagai praktis apabila hasil dari angket respon siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

### 3. Analisis Data Angket Hasil Belajar Siswa

Setelah melakukan uji coba skala besar menggunakan media e-komik, peneliti kemudian memberikan angket hasil belajar kepada siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media e-komik. Lembar angket hasil belajar siswa juga digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan media e-komik. Penilaian yang diperoleh akan menjadi alat ukur dalam mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengukur peningkatan tersebut, dapat menggunakan persamaan Gain yang dikemukakan oleh Bao (Sari & Prodjosantoso, 2018) sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Sesudah} - \text{Skor Sebelum}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Sebelum}}$$

Kriteria perolehan nilai N-gain score dapat di tentukan berdasarkan nilai N-gain dalam bentuk % adapun kriteria perolehan nilai N-Gain dapat di lihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.9 Kriteria Skor Gain**

Nilai N-Gain	Kriteria Gain
$g \geq 0,7$	g-Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	g-Sedang
$g < 0,3$	g-Rendah

(Sari & Ratu, 2021)

### 4. Analisis Data Lembar Observasi Keterlaksanaan

Adapun penilaian dari aspek observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K \quad kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$kp$  = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

$x$  = Skor yang diperoleh

$y$  = Skor maksimal

Selanjutnya nilai yang diperoleh dari skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut:

**Tabel 3.10 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran**

Interval skor	Kriteria
$80\% \leq kp \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq kp < 79\%$	Baik
$40\% \leq kp < 59\%$	Cukup baik
$0\% \leq kp < 39\%$	Kurang baik

Arikunto dalam (Lestari et al., 2018)

