

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPA

Nurul Khairunnisa<sup>1)</sup>, Leo Charli<sup>2)</sup>, Elya Rosalina<sup>3)</sup>,

Universitas PGRI Silampari  
nurulkhairunnisa456@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik pembelajaran IPA pada Kelas V B SD Negeri 55 Lubuklinggau pada tema 6 Sub Tema 2 Perpindahan Kalor disekitar Kita yang valid dan praktis. Model pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Instrument penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Alat pengumpulan data menggunakan angket untuk mendapatkan data tentang kelayakan produk melalui angket validasi dan angket kepraktisan guru dan siswa. Dengan sample uji Small Group sebanyak 9 siswa dengan tingkat kognitif yang berbeda kemudian dilakukan uji kepraktisan guru. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terhadap penggunaan media komik didapati uji validitas oleh ketiga ahli menunjukkan media komik memenuhi kriteria interpretasi validasi Aiken's V sebesar 0,82 dengan kriteria validasi tinggi. Sedangkan uji kepraktisan guru dan siswa memperoleh kepraktisan siswa sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan guru sebesar 75% dengan kategori praktis dengan total 85% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Model Pengembangan 4-D, Media Komik, Pembelajaran IPA

### ABSTRAC

*This study aims to produce science learning media comic in Class V B SD Negeri 55 Lubuklinggau on theme 6 Sub-Theme 2 Heat Transfer around Us which is valid and practical. The development model or Research and Development (R&D) carried out in this study is to use the 4-D development model. The research instrument was in the form of validation sheets from material experts, linguists and media experts. The data collection tool uses a questionnaire to obtain data on product eligibility through validation questionnaires and practicality questionnaires for teachers and students. With a small group test sample of 9 students with different cognitive levels, the teacher's practicality test was then carried out. Based on the results of research and data analysis on the use of comic media, it was found that the validity test by the three experts showed that comic media met the Aiken's V validation interpretation criteria of 0.82 with high validation criteria. While the practicality test of teachers and students obtained student practicality of 94% in the very practical category and the teacher's practicality test of 75% in the practical category with a total of 85% in the very practical category. So it can be concluded that comic media meets valid and practical criteria and can be used in the process of teaching and learning activities.*

**Keywords:** 4-D Development Model, Comic Media, Science Learning

## **PENDAHULUAN**

Suatu lembaga pendidikan akan dapat dikatakan berhasil jika seluruh perencanaan, dalam proses hal yang menyangkut pembelajarannya sesuai dengan yang akan terkoordinasi, penilaian akan dilakukan dengan sebaik- baiknya dan segala sesuatunya dilakukan dengan baik dan sempurna. Faktanya, sebuah lembaga pendidikan perlu berhasil dalam membentuk keterampilan kognitif, afektif dan psikologis anak didik disekolah.

Menurut Mustadi, dkk. (2018) Dalam kurikulum 2013 siswa tidak hanya sekedar menerima materi pelajaran saja namun siswa dituntut untuk menggali pengetahuannya sendiri *learning by doing* sehingga siswa dapat belajar memecahkan masalah dengan berpikir kritis. Melihat dari kondisi tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran inovatif dan kreatif yang diselenggarakan oleh guru sangat diperlukan.

Di sekolah dasar saat proses pembelajaran sedang berlangsung proses aktivitas mental serta motorik anak akan terbentuk, pendidik harus dapat memahami karakteristik anak dengan baik melalui langkah-langkah pembelajaran, sehingga mempunyai pengetahuan akan sebuah proses pengolahan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik dari siswa itu sendiri. Seorang pendidik harus pandai menggunakan sebuah proses pembelajaran secara aktif dan inovatif disesuaikan dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran. Menurut Majid (2014) Siswa sebagai suatu sumber yang menjadi penentu suatu bahan pelajaran dengan tujuan agar suatu kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan dengan seoptimal mungkin. Sebuah media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan sebuah proses pembelajaran selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat anak didik untuk dapat memahami pembelajaran. Sebuah media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan sebuah proses pembelajaran selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat anak didik untuk dapat memahami pembelajaran. Menurut Batubara (2020) media pembelajaran menyalurkan sebuah materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat ,hingga perhatian siswa.

Menurut Susanto (2013) mengatakan Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dari kondisi psikologi usia sekolah dasar maka pengajaran IPA di SD hendaknya sederhana sesuai dengan kemampuan berfikir, menekankan pada pengamatan. Untuk membentuk hal tersebut guru diharapkan dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran IPA.

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 september 2022 dengan melakukan wawancara oleh peneliti kepada guru kelas V B, bahwa faktanya pada minat belajar anak di SD. Negeri 55 Lubuklinggau kelas VB terdapat keluhan rendahnya minat anak dalam belajar diantaranya dikarenakan minat anak dalam membaca dan memahami pembelajaran yang rendah, prosesnya yang membosankan, monoton sehingga minat anak dalam membacapun rendah. Sedangkan untuk dapat memahami materi pembelajaran seorang anak selain dari mendengarkan penjelasan guru, anak juga seharusnya juga berminat untuk membaca pula sehingga terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Lebih lanjut, pula untuk dapat

membentuk penalaran anak pada saat proses pembelajaran seharusnya materi anak dalam pembelajaran dapat juga dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi wawancara peneliti dan guru pada kelas V B adapun nilai KKM yang ditetapkan di SD Negeri 55 Lubuklinggau ialah 70 untuk semua mata pelajaran. Dari pencapaian hasil belajar siswa didapati nilai siswa pada ulangan harian yang masih kurang mencapai nilai KKM yang mana lebih kecil dari nilai KKM 70 sehingga dapat dikatakan minat belajar anak rendah. Sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang dituju. Pada saat peneliti melakukan observasi awal, melalui wawancara terdapat keluhan yang terjadi dikarenakan kurangnya sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi pada pembelajaran IPA siswa sulit memahami materi pembelajaran karena penyampaian yang sulit mereka pahami terlebih lagi mereka juga dibiasakan untuk melakukan sebuah pengamatan hingga melaporkan hasil pengamatan. Banyaknya buku yang jadul dan lama, fasilitas yang tidak dimanfaatkan dengan baik, dan terkadangpun juga kekurangan buku literasi siswa, sehingga untuk pojok literasi pun kosong. Untuk itu membutuhkan sebuah motivasi yang berbentuk inovasi dalam pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi tidak bosan dan malas dalam belajar. Jika siswa bersemangat dalam belajar maka siswa pun juga akan berminat dalam belajar hingga mencapai hasil tujuan dari pembelajaran.

Pada saat pengisian angket observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas V B mereka menyukai media pembelajaran, senang membaca komik serta menyukai gambar animasi kartun dan buku pembelajaran yang dikombinasikan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari karena menurut mereka hal itu dapat membuat mereka lebih mengerti. Selain itu mereka akan termotivasi untuk dapat belajar tanpa rasa bosan, sehingga bersemangat untuk membaca dan memahami materi. Ketika Kemampuan membaca siswa semakin berkembang maka akan membentuk kemampuan menangkap informasi menjadi lebih mudah, kondisi perkembangan ini memungkinkan siswa SD untuk mengelolah sebuah informasi yang mereka dapatkan menjadi pengetahuan baru.

Menurut Majid Dkk, (2014) Usia SD merupakan usia yang tepat sebagai penerapan awal pendidikan literasi yang sebenarnya. Ketika Kemampuan membaca siswa semakin berkembang maka akan membentuk kemampuan menangkap informasi menjadi lebih mudah, kondisi perkembangan ini memungkinkan siswa SD untuk mengelolah sebuah informasi yang mereka dapatkan menjadi pengetahuan baru.

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul yakni “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran IPA Kelas V B SD Negeri 55 Lubuklinggau.”

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan four-D (4D) melalui tahapan *define* (perancangan dan pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran). Melalui uji validasi bahasa yang dinilai oleh Dr. Yohana Satinem, M.Pd ahli bahasa yaitu dosen dari Universitas PGRI Silampari, validasi Materi dinilai oleh ahli materi Ailusia S.Pd yaitu guru kelas V B SD. Negeri 55 Lubuklinggau dan validasi media yang dinilai oleh ahli media Dr. Dodik Mulyono, M.Pd yaitu dosen dari Universitas PGRI Sillampari. Dengan uji kepraktisan guru dan uji coba uji coba kelompok kecil (*small group*) yang terdiri 9 siswa, dengan tingkat

kognitif yang berbeda-beda yakni dengan 3 anak pada tingkat kognitif tinggi 3 anak pada tingkat kognitif sedang dan tingkat kognitif rendah.

Menurut Asyari (Samsu, 2017) menyatakan pula bahwa observasi adalah suatu pengamatan yang khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa fase masalah dalam rangka penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah. metode observasi adalah pengamatan. Pengamat harus jeli dalam mengamati adalah menatap kejadian, gerak atau proses. Dengan lain perkataan, pengamatan harus objektif. Berdasarkan pendapat diatas observasi dilakukan peneliti di SD Negeri 55 Lubuklinggau dengan mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung disekolah, mulai dari proses pembelajarannya, sarana dan prasarana, dan metode pembelajaran yang dilaksanakan disekolah tersebut.

Menurut Sugiyono (2013) bahwa wawancara digunakan untuk rnengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V B SD Negeri 55 Lubuklinggau, dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Reihan (2017) angket atau kuesioner Angket atau kuesioner adalah alat mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada orang yang akan memberikan tanggapan atau menjawab pertanyaan yang diberikan dalam penelitian orang tersebut disebut responden. Pada pengisian angket menggunakan checklist yang dihitung dengan menggunakan *skala likert* dan *skala guttman*.

Penulis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengelolah data dalam penelitian ini. statistik yang digunakan untuk identifikasi data dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Menurut Sugiyono (2017) Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Menurut Arikunto (2014) validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi sebaliknya instrumen kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Analisis validasi menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menentukan kevalidan dari media komik yang akan dikembangkan.

Berupa pedoman pemberian skor media. Hal ini berguna untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut :

**Tabel 1**  
**Pemberian Skor Validasi Media**

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$V = \sum S / [n (c - 1)]$$

Keterangan:

V = Nilai kevalidan

n = Jumlah validator ahli

s = r-lo

lo= Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini=1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini= 5)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

Adapun pedoman dalam pemberian skor kriteria dalam uji validasi oleh ke 3 ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yakni sebagai berikut :

**Tabel 2**

**Pedoman pengubahan skor rata-rata Validitas Aiken's V**

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 0,80	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Sumber: Febriandi (Lestari, dkk, 2020)

Kepraktisan adalah syarat suatu tes standar. Kepraktisan media komik dilihat dari analisis angket respon siswa dan respon guru menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

**Tabel 3**

**Pedoman pemberian skor kepraktisan siswa**

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Sugiyono (Donna, dkk, 2021)

**Tabel 4**

**Pedoman Pemberian Skor Angket Lembar Praktis Guru**

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Modifikasi Sugiyono, 2018)

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Sumber: Hidayat (dalam Lestari, dkk, 2020)

**Tabel 5**  
**Kriteria Kepraktisan**

Interval rata-rata skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat kurang praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media komik pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar pada tema 6 Sub Tema 2 Perpindahan Kalor disekitar kita dilakukan uji validasi oleh ke 3 ahli yakni media, bahasa, dan materi. Kemudian diberikan untuk mendapat penilaian ataupun revisi dari validator untuk mendapatkan masukan dan saran dari media yang ingin dikembangkan sekaligus memberikan penilaian terhadap media komik. Dirancang dengan menggunakan model *skala linkert* yaitu dari skor kriteria skor 5 Sangat baik, 4 Baik, 3 Cukup baik, 2 Kurang baik, 1 Sangat kurang baik.

Validasi Bahasa dilakukan oleh ahli bahasa dosen dari Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau yakni Dr. Yohana Satinem, M.Pd. analisis ahli bahasa ini digunakan untuk menganalisis data dan memberikan penilaian terhadap ketepatan Bahasa yang digunakan pada draf media komik yang telah disusun.

**Tabel 6**  
**Perhitungan kelayakan Bahasa**

Indikator Penilaian	Banyak Butir	Persentase kelayakan	Kriteria
Lugas	3	0,83	Tinggi
Komunikatif	1	0,75	cukup tinggi
Interaktif	1	0,75	cukup tinggi
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	2	0,88	Tinggi
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	1	0,75	cukup tinggi
Jumlah	8	0,79	cukup tinggi

Validasi media dilakukan oleh ahli media dosen dari Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau yakni Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Validasi media ini dilakukan untuk menganalisis dan memberikan penilaian tentang kesesuaian antara format, untuk setiap komponen- komponen dan *desain draf* pada media komik.

**Tabel 7**  
**Perhitungan Jumlah Validasi Kelayakan Media**

Indikator	Banyak Butir	Presentase	Kriteria
Tampilan Desain Komik	3	0,67	Cukup tinggi
Penyajian dan Penggunaan Media Komik	5	0,7	Cukup tinggi
Kekuatan Media	1	0,75	Cukup tinggi
Jumlah	9	0,71	Cukup tinggi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi oleh guru dari SD Negeri 55 Lubuklinggau yakni Ailusia, S.Pd. Dimana didalam validasi ini menyesuaikan antara isi materi pada pelajaran IPA didalam media komik. Hasil dari penelitian ini dijadikan sebagai bahan pedoman untuk memperbaiki produk agar media pembelajaran komik yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

**Tabel 8**  
**Aspek perhitungan kelayakan oleh ahli materi**

Indikator	Banyak Butir	Presentase	Kriteria
Kelayakan isi	4	0,94	Tinggi
Aspek kelayakan	2	1	Tinggi
Penyajian	3	1	Tinggi
Aspek penilaian media	2	0,88	Tinggi
Jumlah	11	0,96	Tinggi

Validasi media komik terdiri dari 3 ahli yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pada tema 6 sub tema 2. Kevalidan media komik didapatkan dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun hasil persentase perhitungan kelayakan dalam uji validasi yakni:

**Tabel 9**  
**Hasil penilaian seluruh ahli validasi terhadap media komik**

Nama Validator	Ahli	Jumlah	Persentase kelayakan	Kategori
Dr. Yohana Satinem, M.Pd	Bahasa	34	0,79	Cukup Tinggi
Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	Media	34	0,71	Cukup Tinggi
Ailusia, S.Pd	Materi	51	0,96	Tinggi
Jumlah skor yang diperoleh			2,46	-
Total			0,82	Validasi Tinggi

Berdasarkan hasil Interpretasi validas *Aiken' V* didapati skor.Total dengan rata-rata sebesar 0,82 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis seluruh ahli menyatakan bahwa media komik pada pembelajaran IPA Kelas V B di SD Negeri 55 Lubuklinggau memiliki tingkat validan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil uji kelompok kecil (*Small Group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan komik pada siswa kelas V B SD Negeri 55 Lubuklinggau. Melibatkan 9 orang siswa Lembar kepraktisan siswa ini menggunakan angket, dimana siswa diberikan 8 pertanyaan positif dan negatif. selanjutnya siswa memberikan *ceklist* pada angket yang serta dapat memberikan sebuah saran dan masukan terhadap penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 10**  
**Uji kepraktisan Siswa (*Small Group*)**

No	Kode Siswa	Pertanyaan								Jumlah	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	S1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Praktis
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Praktis
3	S3	0	1	1	1	1	1	1	1	7	88%	Sangat Praktis
4	S4	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Praktis
5	S5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Praktis
6	S6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Praktis
7	S7	0	1	1	1	0	1	1	1	6	75%	Praktis
8	S8	1	0	1	1	1	1	1	1	7	88%	Sangat Praktis
9	S9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Praktis
Jumlah											851	
Total												94%
Kategori												Sangat Praktis

Dari hasil uji kepraktisan siswa diperoleh total skor sebesar 94% dari 9 siswa dengan masing masing tingkat kognitif rendah, sedang dan tinggi. Dari perolehan skor dapat dikatakan bahwa uji kepraktisan siswa dikategorikan sangat praktis. Kemudian dilakukan pula uji kepraktisan guru yang mengajar didalam kelas. Adapun hasil uji kepraktisan guru yakni sebagai berikut :

**Tabel 11**  
**Uji kepraktisan Guru**

Guru	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
X1	5	4	5	1	1	5	1	1	5	5	
Jumlah	5	4	5	1	1	5	1	1	5	5	
Presentase	100%	80%	100%	20%	20%	100%	20%	20%	100%	100%	
Indikator				65%						60%	100%
Total											75 %
Kategori											Praktis

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian bahwa diperoleh produk media pembelajaran komik pada pembelajaran IPA Kelas V B materi pada tema 6 Sub Tema 2 Perpindahan Kalor disekitar kita. Desain pengembangan media pembelajaran komik yaitu :

Analisis awal dilakukan pada saat observasi yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian dengan melakukan persiapan dengan meminta persetujuan oleh kepala sekolah untuk memulai penelitian kemudian mewawancarai guru kelas V B di SD Negeri 55 Lubuklinggau untuk mengetahui kendala dan kondisi dalam proses pengajaran didalam kelas. Serta analisis peserta didik, analisis ini berdasarkan pada kebutuhan sesuai dengan karakteristik anak di SD Negeri 55 Lubuklinggau.

Tahap Perancangan (*Design*) Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya penyusunan media dirumuskan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dicantumkan dalam indikator pencapaian. Dengan pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran komik setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Untuk berusaha menghasilkan sebuah produk yang direalisasikan dengan dua langkah, yakni penilaian atau validasi oleh ahli (*expert appraisal*) yang kemudian diikuti dengan revisi sebagaimana masukan dan anjuran dari ahli yang bersangkutan, dan uji coba pengembangan (*developmental testing*).

Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada di sekolah lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan pelaksanaan penelitian pada media komik didalam kelas penyebaran kepada siswa, guru, perpustakaan, lalu kepala sekolah kemudian penyebarannya juga dilakukan melalui media sosial seperti *instagram*, *whatsApp*, *google drive*, penyebaran dalam hal ini berbentuk *file* dan *link* yang *dishare*.

## SIMPULAN

Berdasarkan angket respon siswa yang didapati melalui uji *Small Group* (kelompok Kecil) Pengembangan Media komik pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 55 Lubuklinggau dikategorikan sangat praktis 94%, dengan uji kepraktisan guru 75% dikategorikan praktis dengan total keseluruhan uji kepraktisan guru dan siswa sebesar 85% sangat praktis. Berdasarkan nilai uji keseluruhan disimpulkan komik dapat dikatakan valid, hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Dengan penilaian uji validasi 0,82 dengan kategori validasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Batubara H, H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang : KDT.
- Donna . R., Egok, S.A., Febriandi, R., (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik disekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5),3799-3813.
- Lestari, F., Egok, SA., Febriandi,R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika*. 18(3), 255-269
- Majid A. (2014) *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustadi A, dkk. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY
- Reyhan, (2017), Metodologi Penelitian. Universitas Islam. Jakarta. Tersedia dari *z-lib.org*
- Samsu, (2017). *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi : Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (pusaka)
- Sugiyono (2013) *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung:CV Alfabeta
- Susanto A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Encana