Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SISTEM PERNAPASAN DAN SISTEM PENCERNAAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 RAWA LAUT TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Ni Nengah Yeni Yunita Sari[1], Aty Nurdiana[2], Yulita Dwi Lestari[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: ninengahyeniyunitasari@gmail.com[1], aty_nurdiana@stkippgribl.ac.id[2], dwilestariyulita@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini untuk pengembangan media pembelajaran komik edukasi yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran pada mapel IPAS. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa produk media pembelajaran komik edukasi yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 80% dengan kriteria interpretasi "Layak". Kemudian hasil validasi ahli media menyatakan bahwa produk media pembelajaran komik edukasi yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak", dan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai presentase 86% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak". Sedangkan hasil respon pendidik memperoleh presentase 92% dengan kriteria "Sangat Praktis", respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai presentase 86% dengan kriteria "sangat menarik", pada uji coba lapangan memperoleh nilai presentase 87% dengan kriteria "sangat menarik", dan pada hasil uji efektivitas pada hasil belajar setelah menggunakan media komik edukasi memperoleh nilai rata-rata pretest 56% dan nilai rata-rata postest 90% maka dapat disimpulkan media komik edukasi memperoleh kriteria "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik edukasi materi sistem pernapasan dan sistem pencernaan yang dikembangkan layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS kelas V SD.
Kata Kunci: Pengembangan, Komik Edukasi, Pembelajaran IPAS.

Abstract: *This research is for the development of educational comic learning media that can be used in the learning process in the IPAS subject. The research method used is R&D (Research and Development) and through the ADDIE development procedure which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product validation was completed by material expert validators who stated that the educational comic learning media products developed obtained a percentage result of 80% with the interpretation criteria "Worthy". Then the results of the media expert validation stated that the educational comic learning media products developed obtained a percentage of 94% with the interpretation criteria "Very Feasible", and the results of validation by linguists obtained a percentage value of 86% with the interpretation criteria "Very Feasible". While the results of the educator's response obtained a percentage of 92% with the criteria "Very Practical", the response of students in the small group trial obtained a percentage value of 86% with the criteria "very interesting", in the field trial obtained a percentage value of 87% with the criteria "very interesting", and on the results of the effectiveness test on learning outcomes after using educational comic media obtained an average pretest value of 56% and an average postest value of 90%, it can be concluded that educational comic media obtained "very effective" criteria. It can be concluded that the educational comic learning media on the material of the respiratory system and the digestive system developed is feasible and effective for use in learning IPAS grade V SD.*
Keywords: *Development, Educational Comics, IPAS Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk unsur yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses pengubahan wawasan, Nilai-nilai dan keterampilan yang berlaku dalam dan luar lembaga pendidikan yang berlangsung seumur hidup. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 pasal 1 ayat (1), Pendidikan dapat menjadi suatu usaha sadar dan terstruktur guna membentuk lingkungan belajar dan tata tertib belajar bagi murid mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal guna mempunyai kualitas keagamaan, kontrol diri, jati diri, pengetahuan, etika yang baik, serta keahlian yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan salah satu pendidikan formal yang menetapkan pembentukan karakter murid di era mendatang. Peran orang tua dan guru ketika mencetak karakter murid sangat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan pola pikir peserta didik, dalam menempuh pendidikan yang penting ini peserta didik memperoleh ilmu, keterampilan lain, dan pelajaran yang dapat membentuk karakter yang lebih baik bagi murid itu sendiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Budaya (IPAS) ialah campuran dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Budaya yang dipadukan menjadi satu dalam modul pendidikan bebas dengan tujuan untuk mengaktifkan anak dalam menangani lingkungan dan masyarakat dalam satu kesatuan. Dalam pembelajaran IPAS juga dapat mengembangkan keterampilan. Keterampilan mengelola IPAS yang diberikan kepada anak sekolah dasar harus disesuaikan dan disederhanakan selaras pada rencana pengembangan kognitifnya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan ibu Evita Sari, S.Pd. wali kelas V C pada tanggal 12 September 2024 yang telah penulis lakukan di SD Negeri 3 Rawa Laut, bahwa rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPAS, kurangnya pemakaian media pembelajaran dan pembelajaran masih berfokus pada buku cetak, serta pembelajaran yang dilakukan belum berpusat pada siswa. Hal ini tidak sejalan dengan kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 3 Rawa Laut yaitu kurikulum merdeka, dimana pembelajaran seharusnya berpusat pada peserta didik.

Dari permasalahan yang ada, maka pengkaji tertarik guna mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu *komik edukasi* yang bisa memudahkan pendidik ketika memberitahu materi pelajaran khususnya pada materi IPAS kelas V tentang sistem pernapasan dan sistem pencernaan di SD Negeri 3 Rawa Laut. Media pembelajaran yang menarik dan bisa menambah minat murid ketika tahap belajar.

Karakter buku komik akan berfungsi sebagai panutan untuk menyampaikan pelajaran dan meningkatkan kualitas karakter siswa, dan kombinasi teks dan grafik akan membantu siswa lebih memahami hal-hal yang mereka pelajari. Maka dari itu peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media pembelajaran Komik Edukasi Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Dan Sistem Pencernaan Murid Kelsa V di SD Negeri 3 Rawa Laut Tahun Pelajaran 2024/2025 "

Menurut Ahmad Rohani (dalam Fadilah, dkk. 2023: 4) media ialah suatu hal yang bisa dirasakan yang fungsinya menjadi perantara/sarana/alat bagi

saluran komunikasi lembaga pendidikan dan pembelajaran.

Sedangkan menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Fadilah, dkk. 2023: 4) media yakni semua wujud perantara yang dimanfaatkan oleh individu untuk menyebarkan gagasan, hingganya ide atau pikiran tersebut hingga kepada penerima.

Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Jauhari 2018: 3) jika media dimengerti secara luas adalah orang, materi, atau peristiwa yang memiliki informasi, kemampuan, atau perilaku.

Melihat opini di atas bisa diungkapkan jika media ialah alat atau sarana yang berfungsi menjadi perantara pada penyampaian informasi, ide, atau gagasan dari pendidik kepada siswa, guna mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif. Media tersebut dapat berupa alat grafis, fotografis, elektronik, maupun semua hal yang bisa diindera guna memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran.

Menurut Fauzan, Syafrilianto & Lubis (2020 : 60), Secara etimologis, media berawal dari bahasa Latin yang maknanya alat, sementara secara makna bermakna penyajian data yang logis sehingga seseorang dapat memahaminya dengan mudah.

Selain itu menurut Siska (2023: 144) mengemukakan pengertian media ialah bahan atau perangkat lunak (*software*) isinya pesan atau informasi pendidikan yang umumnya ditampilkan dengan memanfaatkan peralatan.

Kemudian Cahyadi Ani (2019 :3) menjelaskan jika media pengajaran ialah alat, metode, perantara, dan koneksi yang memungkinkan penyebaran, penyampaian, atau penyampaian pesan atau konsep untuk merangsang pikiran, perasaan, perilaku, minat, dan perhatian murid dengan cara yang memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran dalam diri siswa itu sendiri.

Jadi, dari beberapa pendapat ahli bisa diungkapkan jika media pengajaran merupakan alat, metode, atau bahan yang dipakai guna memberitahukan materi pendidikan pada tahap pengajaran hingganya bisa merangsang minat, dan membantu murid mempermudah ketika memahami materi belajar maupun untuk pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

Menurut Bonnef (dalam Tristiantari & Mudita 2019 : 1) menyatakan bahwa komik adalah jenis karya tekstual dan visual dengan tujuan memberikan informasi yang ingin dilihat kepada pembaca.

Sedangkan menurut Waluyanto (dalam Tristiantari & Mudita 2019 : 1) Komik dapat menggunakan gambar dan simbol lain yang ditempatkan berdekatan satu sama lain dalam urutan tertentu untuk memberi informasi kepada pembaca dan menimbulkan reaksi estetis.

Komik edukasi adalah bentuk karya seni dan media pembelajaran yang memakai gambar dan teks untuk menyampaikan informasi, konsep, atau Pelajaran tertentu. Komik edukasi merupakan media yang memadukan elemen visual dan naratif dengan tujuan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan melalui gambar dan dialog, komik mampu mengkomunikasikan informasi yang kompleks dengan cara yang menarik, dapat menarik perhatian pembaca yang terkhususnya untuk anak-anak. Komik edukasi ini diprogram tidak sekedar guna menghibur namun juga guna memberikan pendidikan, dan bisa membentuk tahap pembelajaran menjadi lebih tepat dan interaktif.

Menurut Ilyana (2015 : 61) Salah satu jenis komik yang sedang naik daun adalah komik edukasi. Komik jenis ini unik karena selain mengandung unsur cerita dan narasi yang biasa ditemukan dalam komik pada umumnya, komik edukasi juga mengandung informasi dan konten edukasi yang berkaitan dengan pokok bahasan pelajaran, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari berbagai opini para ahli bisa diungkapkan komik merupakan media yang menggunakan gambar dan teks sehingga menjadi menarik dan dapat menjadi hiburan yang murah.

Menurut Trimo (dalam Jannah 2023 : 28) kelebihan komik edukasi, pada tahap pengajaran, diantaranya:
a) Komik membantu pembaca memperluas kosa kata mereka. b) Membuat siswa lebih mudah memahami matematika atau konsep abstrak. c) Berpotensi menumbuhkan minat anak dalam membaca dan mata pelajaran lainnya.Dan d) Semua alur cerita komik berfokus pada konsep tertentu sehingga membuat siswa mampu fokus pada alur cerita yang konsisten.

Menurut Kemindikbudristek (2022 : 4) Kehidupan manusia menjadi pribadi dan makhluk sosial yang terhubung pada sekitarnya merupakan mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu cabang ilmu yang meninjau makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta hubungan pada mereka. Secara umum, IPA digambarkan menjadi himpunan beberapa informasi yang dibentuk dengan rasional dan metode dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Sedangkan wawasan tersebut mencakup pengetahuan sosial dan pengetahuan alam, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016). Profil Siswa Pancasila yang merupakan gambaran ideal karakteristik siswa Indonesia bisa direalisasikan sebagian lewat pendidikan IPAS. Keingintahuan murid pada hal-hal yang dialami di sekitarnya dipacu oleh IPAS.

Manusia menggunakan sistem pernapasannya untuk bernapas dengan mengambil oksigen dari atmosfer. Semua makhluk hidup membutuhkan oksigen untuk membakar sari makanan. Tujuan pembakaran sari makanan adalah guna membuahkan energi.

Reaksi pembakaran makanan ialah :

Zat makanan + Oksigen $\longrightarrow$ Karbondioksida + Air + Energi

Organ pernapasan dapat dikelompokkan menjadi dua. Organ pernapasan bagian atas adalah hidung dan laring. Organ pernapasan bagian bawah antara lain, trakea, bronkus, bronkiolus, paru-paru, dan alveolus.

Ketika menghirup udara, udara masuk melalui hidung. Bronkus atau cabang-cabang tenggorokan membawa udara ke paru-paru. Bronkus paru-paru, yang juga dikenal sebagai bronkiolus, bercabang lagi. Alveoli ditemukan di dalam bronkiolus. Uap air dan karbon dioksida dipertukarkan dengan oksigen pada alveoli. Karbon dioksida dan uap air adalah gas yang dikeluarkan saat udara dihembuskan.

Sistem pencernaan ialah organ tubuh yang fungsinya untuk mencerna makanan yang kita konsumsi. Sistem pencernaan terdiri atas saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan yang membentuk enzim-enzim. Pada manusia, saluran pencernaannya adalah rongga mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, dan usus besar. Mulut adalah jalan masuknya makanan. Setelah masuk melalui mulut, makanan diproses sepanjang saluran pencernaan. Sisa makanan yang tidak dapat diolah lagi kemudian dikeluarkan berupa feses atau tinja lewat anus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Riset dan pengembangan ialah jenis kajian yang menghasilkan sebuah produk baru atau memperbarui produk yang sudah ada.

Model pengembangan yang dipakai pada pengembangan ini ialah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE mencakup lima tahapan yaitu:

analysis (analisa), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada fase analisa, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan murid, dan analisa kurikulum. Pada tahap analisa peneliti memulai wawancara dengan wali kelas kelas V SD Negeri 3 Rawa Laut untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pengembangan media ini menyesuaikan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Modul Ajar pada Kurikulum Merdeka. Selanjutnya ada berbagai hal yang diadakan pada fase desain produk media komik edukasi : a) Pembuatan komik edukasi pada materi sistem pernapasan dan sistem pencernaan menggunakan aplikasi canva, b) Rancangan ini mempertimbangkan ukuran dan jenis font. Pada bagian cover menggunakan font *Bobby Jones* dengan ukuran 21.8, sedangkan pada alur perkenalan menggunakan font *Open Sans* dengan ukuran 26 serta pada alur cerita menggunakan font *Comic Sans* dengan ukuran 18.2. c) Desain produk awal pada komik edukasi.

Pengembangan pada media pembelajaran komik edukasi pada materi IPAS dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah media pembelajaran komik edukasi pada materi IPAS sukses dikembangkan tahapan selanjutnya adalah menjalankan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan itu bisa divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang diadakan mencakup tiga jenis penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi kesesuaian bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Materi ditampilkan di tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ 100%	
Kualitas isi komik	19	25	76%	Layak
Kesesuaian dengan pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
Aspek penyajian	4	5	80%	Layak
Jumlah	**28**	**35**		
Validasi	80%			
Kriteria Interpretasi	**Layak**			

Berdasarkan data tersebut, bisa dilihat hasil penilaian validasi ahli materi mendapat skor pada setiap aspek yaitu yakni: pada kualitas isi materi didapat nilai 19 dengan nilai optimal 25 dan hasil presentase 76%, pada aspek kesesuaian dengan pembelajaran didapat nilai 5 dengan nilai optimal 5 dan hasil presentase 100%, serta aspek penyajian didapat nilai 4 dengan nilai optimal 5 dan hasil presentase 80%. Melihat hasil validasi ahli materi tersebut didapatkan jumlah keseluruhan tiap aspek 28 dengan nilai optimal 35 dan presentase 80% yang termasuk pada kriteria layak. Namun pada penilaian validasi ahli materi ini terdapat revisi/perbaikan dengan beberapa saran dan masukan yaitu perbaikan kedalaman materi.

2. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli Media yakni:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ 100%	
Desain komik	33	35	94%	Sangat Layak
Jumlah	**33**	**35**		
Validasi	94%			

Kriteria Interpretasi	**Sangat Layak**

Berdasarkan data tersebut, bisa dilihat hasil penelitian validasi ahli media yaitu jumlah skor yang diproleh 33 dengan nilai optimal 35 dan presentase 94% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada tahap validasi desain terdapat perbaikan antara lain : cover disebutkan nama sekolah, tambahkan frime pengantar dan frime penutup, dialog jangan keluar dari layout serta dialog yang terlalu Panjang dipecah jadi dua atau tiga.

3. Validasi Ahli Bahasa

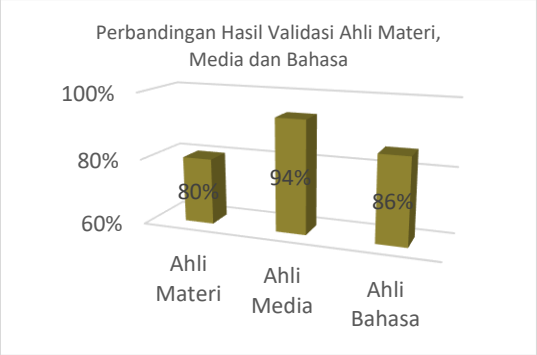
Hasil dari validasi ahli Bahasa yakni:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	**Alternatif Penilaian**			**Kriteria`**
	F	**N**	$\frac{F}{N}$ **100%**	
Relevansi dengan peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	12	15	80%	Layak
Komunikatif	13	15	87%	Sangat Layak
Dialogis dan interaktif	13	15	87%	Sangat Layak
Jumlah	**43**	**50**		
Validasi	86%			
Kriteria Interpretasi	**Sangat Layak**			

Meninjau data tersebut, bisa dilihat dari penelitian validasi ahli Bahasa mendapat skor pada setiap aspek yaitu : dibagian relevansi dengan murid didapat skor 5 dengan nilai optimal 5 dan hasil presentase 100%, pada aspek keselarasan pada kaidah Bahasa diproleh skor 12 dengan nilai optimal 15 dan hasil presentase 80%, pada aspek komunikatif didapat nilai 13 dengan nilai optimal 15 dan presentase 87%, pada aspek dialogis didapat nilai 13 dengan nilai optimal 15 dan presentase 87%. Melihat hasil validasi ahli Bahasa tersebut didapatkan jumlah keseluruhan tiap aspek yaitu 43 dengan nilai optimal 50 dan presentase 86% yang termasuk pada kriteria sangat layak. Namun pada penilaian validasi ahli bahasa terdapat revisi atau perbaikan yaitu memperbaiki huruf dan titik koma serta mengurutkan balon sesuai dengan alur komik.

Grafik penilaian perbandingan dibuat usai hasil evaluasi dari masing-masing validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diperoleh.



Gambar 1
Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Fase selanjutnya yaitu fase implementasi dengan menjalankan uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dijalankan di kelas V C SD Negeri 3 Rawa Laut dengan melibatkan 8 orang murid. Adapun pelaksanaan uji coba kelompok kecil peneliti memberikan penjelasan dan pemahaman secara bertahap terkait produk yang dikembangkan berupa media pengajaran komik edukasi yang ingin diterapkan pada tahap pengajaran IPAS.

Berdasarkan hasil tanggapan murid diuji coba kelompok kecil ini yang diadakan pada 8 orang murid data di atas diperoleh hasil penilaian tanggapan murid pada kelompok kecil yaitu skor yang diperoleh 275 dengan nilai optimal 320 dan presentase 86% tergolong "Sangat Menarik".

2. Uji Coba Lapangan

Seusai menjalankan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini mengaitkan 29

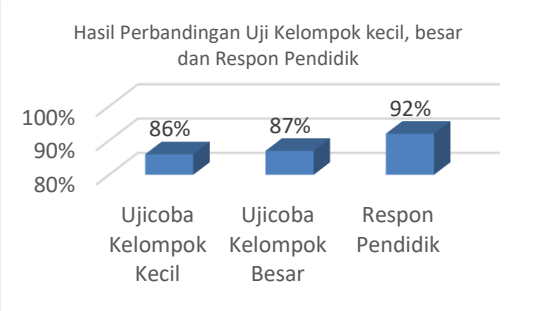
orang murid kelas kelas V C SD Negeri 3 Rawa Laut tanggapan murid keseluruhannya yakni mendapatkan presentase yakni 87% tergolong "Sangat Menarik". Pada saat diadakan Uji coba produk pada murid kelas V C SD Negeri 3 Rawa Laut, seperti yang diharapkan mereka sangat antusias dengan adanya media pengajaran komik edukasi.

Diperoleh hasil penilaian murid pada kelompok besar yaitu skor yang diperoleh 1007 dengan nilai optimal 1160 dan presentase 87% tergolong "Sangat Menarik ".

3. Respon Pendidik

Diketahuai bahwa ada 4 aspek yang dinilai pendidik. Pemilihan media berupa media pembelajaran komik edukasi ini cocok atau tepat untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, menjadi poin tersendiri pada penelitian ini. Dari penilaian Kesesuaian materi/isi, Penyampaian dan Bahasa, Tampilan media dan Soal evaluasi, hasil persentase yang didapat adalah yakni 92%. termasuk kategori "sangat praktis".

Berdasarkan Hasil dari respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan ujicoba pembelajaran dan peserta didik media pembelajaran komik edukasi dapat dilihat dari diagram yang telah peneliti sajikan ini.



Gambar 2
Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan dan Respon Pendidik

4. Hasil Uji Efektivitas

Pada tahap ini diadakan uji keefektifitasan terhadap komik edukasi, dengan meminta peserta didik mengerjakan uji kompetensi.

Berdasarkan hasil yang didapat dari soal *Pre-Test* dan *Post-Test* yang mencakup 10 soal pilihan ganda. Dapat dilihat dari tabel tersebut jika didapat nilai rerata hasil soal pretest yakni 56%, dan skor rerata soal posttest yakni 90%. Dengan demikian bisa diungkapkan jika pengembangan pengembangan komik edukasi Ilmu Pengetahuan Alam "Sangat Efektif" dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Pada tahap ini produk akhir merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran komik edukasi yang telah dikembangkan. Media pembelajaran komik edukasi telah mendapatkan hasil kelayakan serta mendapatkan respon dari siswa dan guru yang sangat baik dalam uji coba. Media pembelajaran komik edukasi diimplementasikan di kelas V dalam mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan dan sistem pencernaan.

1. Cover

Halaman depan komik yang berisikan judul, nama SD serta judul materi yang diambil.



Gambar 3
Cover Media Komik

2. Frime pengantar dan perkenalan

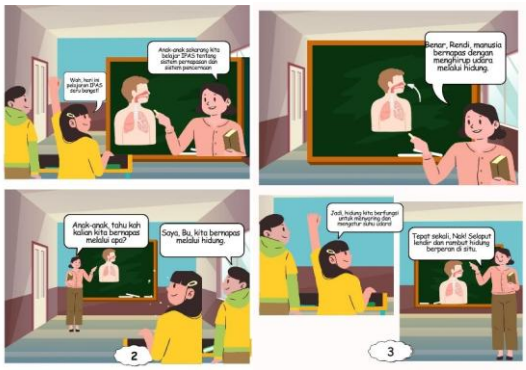
Pada halaman selanjutnya terdapat perkenalan dari tokoh yang digunakan serta pengantar materi yang akan dipelajari.

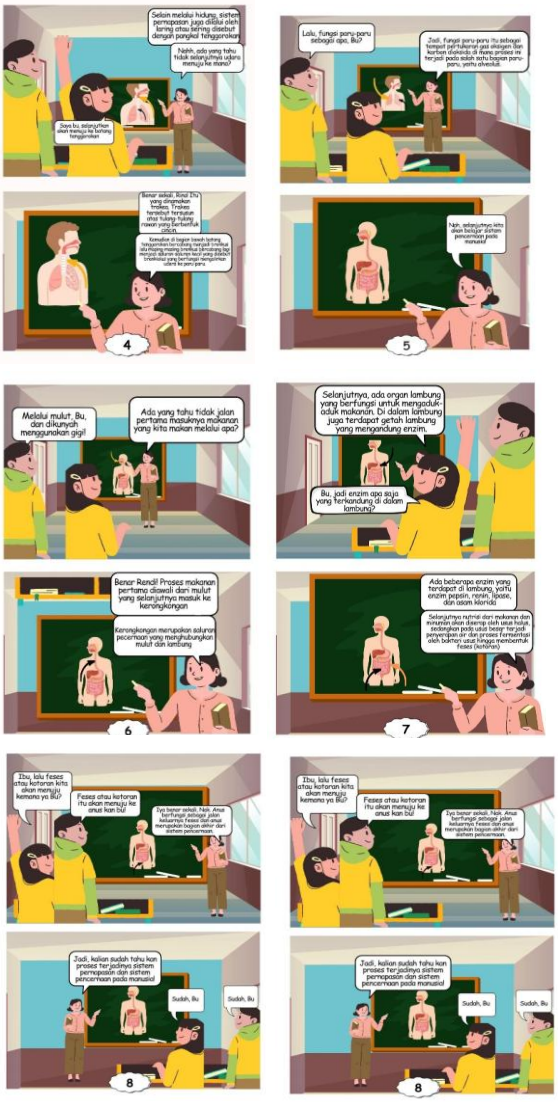


Gambar 4
Frime Pengantar Media Komik

3. Isi cerita komik edukasi

Lalu dihalaman berikutnya terdapat isi cerita komik yaitu tentang proses sistem pernapasan dan sistem pencernaan.





Gambar 5
Isi Cerita Komik Edukasi

4. Tanya jawab

Pada halaman ini terdapat tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik.



Gambar 6
Tanya Jawab

5. Kesimpulan dan Frime Penutup

Pada halaman terakhir terdapat kesimpulan dari materi yang dijabarkan serta frime penutup.



Gambar 7
Kesimpulan Komik Edukasi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, bisa diungkapkan jika pembuatan bahan ajar komik edukasi pada kelas V C IPA SD Negeri 3 Rawa Laut layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut ialah berbagai kesimpulan yang bisa ditarik dari kajian ini:

1. Peningkatan media pembelajaran komedi edukatif memperoleh penilaian dari validator terkait kelayakannya, yaitu: pada penilaian ahli materi memperoleh penilaian yakni 80% tergolong layak, ahli media mendapat penilaian yakni 94% tergolong sangat layak, dan ahli bahasa mendapat penilaian yakni 86% tergolong sangat layak. Dengan demikian, bisa diungkapkan bahwa media pembelajaran komedi edukatif layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan dari penilaian respon guru terkait media pembelajaran komik edukasi mendapat penilaian 92% tergolong sangat praktis. Sementara hasil respon peserta didik atas media pembelajaran komik edukasi yang telah dikembangkan pada kelompok kecil mendapat skor yaitu 86% dengan kriteria sangat menarik, sedangkan pada ujicoba lapangan mendapat skor 87% dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian, media pembelajaran komik edukasi sangat praktis dan sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil yang didapat dari soal *Pre-Test* dan *Post-Test* yang mencakup 10 soal pilihan ganda. Dapat dilihat bahwa didapat skor rerata dari soal pretest yakni 56%, dan skor rata-rata soal posttest yakni 90%. Dengan demikian bisa dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik edukasi Ilmu Pengetahuan Alam "sangat efektif" digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur Serang: Laksita Indonesia.

Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 01-17.

Fauzan, Syafrilianto, & Lubis, M. A. (2020). Microteaching di SD/MI. Jakarta: Kencana.

Hasan, M. dkk. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.

Ilyana, S., & Sari, R. C. (2015). Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 13(2).

Jannah and Reinita, "Validitas Penggunaan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar,"

Jurnal Basicedu 7, no.2 (2023): hlm 1097.

Jannah, M., & Ramadan, Z. H. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(1), 54-67.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016. "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring". Jakarta: Balai Pustaka.Diakses melalui www.kbbi.web.id 25 oktober 2022 pada, pukul 11.15WIB.

Siska, Y. (2023). Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.

Subyantoro, A. (2015). Komik Dalam Pembelajaran: Konsep dan Implementasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi.

Wicaksono, A. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta. Garudhawaca.