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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI SIKLUS AIR UNTUK MENDUKUNG MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 5 SUKAJAWA TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Made Ita Purnama Sari[1], Ambyah Harjanto[2], Ridho Agung Juwantara[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: madeintan44@gmail.com[1], cambyasoul@gmail.com[2], ridhoaj57@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media, menguji efektivitas media komik serta mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran siklus air pada kelas V SD Negeri 5 Sukajawa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode ADDIE dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes soal baik Pretest dan postest, data di analisi secara kuantitatif dan kualitatif. Media Komik Pembelajaran Siklus Air divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian media Kincir Air yang telah direvisi diuji cobakan untuk menguji efektivitas serta mengetahui respon pendidik dan peserta didik. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 98%, hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 92,5% dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor 91%. Dari ketiga validasi maka media Komik Pembelajaran Siklus Air dikatakan Sangat Layak. Hasil uji efektivitas pada peserta didik dilihat pada hasil belajar setelah menggunakan media Komik Pembelajaran Siklus Air, 23 dari 28 peserta didik tuntas dalam memenuhi nilai KKTP dan 5 peserta didik belum tuntas dalam memenuhi nilai KKTP dan memperoleh skor 90% dengan kriteria interpretasi "Sangat Efektif". Respon peserta didik pada pengisian angket memperoleh nilai rata-rata 94% dan respon pendidik pada pengisian angket memperoleh nilai rata-rata 92%. Maka hasil pengembangan media Komik Pembelajaran Siklus Air dikatakan Sangat Menarik.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Komik Siklus Air.

Abstract: *This study aims to analyze the feasibility of media, test the effectiveness of comic media and describe the responses of educators and students in learning activities using comic media learning the water cycle in class V SD Negeri 5 Sukajawa. This research is a development research with the ADDIE method in this study using data collection techniques using questionnaires and test questions both Pretest and postest, the data is analyzed quantitatively and qualitatively. The Water Cycle Learning Comic Media was validated by media experts, material experts and linguists. Then the revised Waterwheel media was tested to test the effectiveness and determine the response of educators and students. The results of media expert validation obtained an average score of 98%, the results of material expert validation obtained an average score of 92.5% and the results of linguist validation obtained an average score of 91%. From the three validations, the Water Cycle Learning Comic media is said to be very feasible. The results of the effectiveness test on students are seen in the learning outcomes after using the Water Cycle Learning Comic media, 23 of the 28 students were complete in meeting the KKTP score and 5 students were not complete in meeting the KKTP score and obtained a score of 90% with the interpretation criteria "Very Effective". The response of students in filling out the questionnaire obtained an average value of 94% and the response of educators in filling out the questionnaire obtained an average value of 92%. So the results of the development of the Water Cycle Learning Comic media are said to be Very Interesting.*
Keywords*: Learning Media, Learning Motivation, Water Cycle Comic.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran komik merupakan suatu kegiatan yang terjalin antara peserta didik dengan pendidik. Interaksi antara peserta didik dan pendidik harus terjalin dengan baik, pendidik harus mengetahui bagaimana cara mengajar dengan efektif supaya dapat mentransfer ilmunya kepada peserta didik selain itu pendidik juga harus bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Pendidik harus mampu memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses belajar, pembelajaran yang didapat mengembangkan kemampuan, membentuk sifat peserta didik dan mengetahui peserta didik dalam belajar.

Motivasi belajar sangat penting untuk memberi rangsangan, semangat, dan rasa senang saat belajar. Oleh karena itu, kreativitas pendidik sangat penting untuk memotivasi semangat belajar peserta didik. Dalam proses belajar, motivasi sangat penting untuk membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

Pentingnya motivasi dalam diri perserta didik supaya terciptanya serangkaian usaha yang menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu dan jika tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan yang tidak suka. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tapi motivasi juga tumbuh dari dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar. Fungsi motivasi sebagai mendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya dan menentukan arah perbuatnan kearah tujuan yang akan dicapai.

Pembelajaran pada materi siklus air sangat diperlukan dalam memenuhi pengetahuan peserta didik melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan pada materi siklus air perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

Dalam pembelajaran materi siklus air, media pembelajaran memainkan peran penting untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik. Komik sebagai media pembelajaran dapat membuat materi lebih menarik, karena menggabungkan teks dan gambar yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat. Selain itu, komik memiliki daya tarik yang kuat karena visualisasinya yang menyenangkan, terutama bagi anak-anak dan remaja yang cenderung lebih tertarik pada hal-hal bergambar.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di SD Negeri 5 Sukajawa melalui observasi dan wawancara diperoleh informasi dari wali kelas V ibu Prabawati Tringtyas, S.Pd ditemukan bahwa belum pernah diterapkannya media pembelajaran komik siklus air, masih terdapat peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, kurang bervariasinya media pembelajaran di SD Negeri 5 Sukajawa, motivasi belajar peserta didik masih relatif rendah, dan media yang digunakan saat ini sudah baik namun kurang bervariatif sehingga peserta didik kurang termotivasi.

Media pembelajaran siklus air ini termasuk media yang menarik untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran serta dapat mengajarkan peserta didik tentang tahapan siklus air. Media komik ini diharapkan dapat menjadi daya tarik sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media komik dalam kegiatan diskusi kelompok akan membantu dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik dalam berpikir kritis, terutama mereka yang memiliki ketidak mampuan belajar. Pertimbangan yang lainnya dalam memilih media komik adalah sangat

menarik dalam kehidupan peserta didik dan beberapa peserta didik dapat mengenali serta mengingat karakter dari komik yang mereka lihat karena karakter tersebut menggunakan tahapan yang terdapat pada siklus air. Komik yang akan dikembangkan ini peneliti mengharapkan dapat memotivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulisan tertarik untuk meneliti judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Siklus Air Untuk Mendukung Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Sukajawa Tahun Pelajaran 2024/2025".

Menurut Siska (2023: 144), media pembelajaran adalah segala segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang Dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisiendan efektif.

Senada dengan Azhar (2017: 53), mengemukakan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Lebih lanjut menurut Hasan, dkk. (2021: 27), kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat diatas media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau isi pelajaran dengan cara yang dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan minat, perasaan, pikiran, dan keinginan peserta didik untuk belajar. mengemukakan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Menurut M.S. Gumelar (2011: 70) menyatakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Selanjutnya Menurut Riskilah (2019: 25) berpendapat bahwa komik merupakan media pembelajaran berbentuk grafis (gambar dan tulisan) yang memiliki tokoh dan jalan cerita serta disusun sedemikian rupa, bisa berbentuk strip dalam koran, dimuat di majalah, hingga berbentuk buku, bersifat menarik dan menghibur, mudah dipahami serta diingat.

Sependapat dengan Arroio, dkk. (2011: 93) menyampaikan, bahwa komik dapat berperan sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi ilmiah yang menggambar.

Dapat disimpulkan bahwa media komik adalah salah satu media sebagai format komik yang menyampaikan materi yang menggabungkan unsur cerita, gambar, dan dialog sebagai membuat proses belajar menjadian lebih menarik dan mudah dimengerti untuk peserta didik. Komik juga menggunakan gambar yang menarik dan berwarna sebagai menyampaikan informasi, materi yang disajikan dalam bentuk cerita yang mudah diikuti, komik yang menarik akan memberikan peserta didik lebih semangat untuk belajar.

Kelebihan dari media komik siklus air ini yaitu, peserta didik dapat membaca komik yang memiliki ilustrasi cukup menarik untuk dibaca. Media komik dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami konsep yang cukup rumit untuk dipahami seperti halnya komik siklus air. Dalam komik ini yang terdapat Gambaran hujan, danau, danau

atau awan yang memberikan pemahaman jadi lebih efisien.

Kelebihan komik menurut (Anggraini 2024: 19) yaitu a) Dengan menggunakan media komik pembelajaran ini mampu menyajikan pesan atau iinformasi pembelajaran secara ringkas dan praktis mencakup pokok-pokok materi pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan pendidik akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik; b) Dapat digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan karena media ini sangat praktis dibawa kemana-mana; c) Bahan pembuatan mudah dicari dan pembuatan media pembelajaran ini tidak terlalu sulit; d) Dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Menurut Wardana, (2018: 30) ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu 1) Komik wayang; 2) Komik silat; 3) Komik humor; 4) Komik Roman Remaja; 5) Komik Didaktis, dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasannya komik tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain: 1) Komik Strip dan komik Buku; 2) Komik Humor dan Komik Petualang; 3) Komik biografi dan komik ilmiah.

Berdasarkan fungsinya, menurut Daryanto (2010: 27) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu: 1) Komik Komersial dan 2) Komik Pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis komik berdasarkan beberapa pendapat diatas komik pengembangan ini termasuk dalam jenis komik pendidikan sebab mengandung unsur informatif. Komik ini berisikan materi siklus air kelas V SD. Komik pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran IPAS sehingga bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Siklus air atau siklus hidrologi merupakan tahapan peristiwa yang terjadi pada air dari lapisan atmosfer hingga Kembali lagi ke bumi melalui tahapan kondensasi, presipitasi, evaporasi, transpirasi, dan infiltrasi. Air yang ada di permukaan bumi mengalami penguapan, yaitu berubah menjadi uap air. Penguapan air menjadi air karena air terkena panas matahari. Uap air naik ketempat tinggi dan dingin. Akibatnya, uap air mengembun hingga membentuk butiran air. Buturan-butiran air yang sangat banyak jumlahnya kemudian membentuk awan. Ditempat yang amat tinggi dan dingin, butiran air dapat membeku. Jika butiran air atau es di awan cukup besar, butiran dapat jatuh ke tanah sebagai hujan. Biasanya, butiran es sudah berbentuk menjadi air sangat bersentuhan dengan udara yang lebih panas di bawahnya.

Menurut Wardana (2023: 20) berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Sedangkan menurut Fitri (2023: 15) motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Menurut Hamalik (2015) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku seseorang secara terus menerus.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar berdasarkan beberapa pendapat diatas motivasi adalah perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan, motivasi belajar juga memberikan semangat dalam diri seseorang individu yang mendorongnya untuk aktif terlibat dalam

proses pembelajaran. Motivasi juga membantu fokus pada tujuan belajar yang ingin dicapai, motivasi yang tinggi membuat peserta didik lebih tertarik pada materi yang dipelajari akan membantu bertahan dalam menghadapi tantangan dan kesulitan dalam belajar. Motivasi belajar adalah dorongan dalam dan luar diri yang mendorong peserta didik untuk mengubah tingkah laku sehingga mereka dapat mencapai prestasi yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini merupakan peneliti lakukan adalah sebuah penelitian pengembangan (*Research and development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data penelitian sebagai penunjang agar hasil yang didapatkan lebih akurat dengan data yang terkumpul. Adapun beberapa teknik yang dilakukan penulis adalah wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Adapun hasil angket validasi dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

Keterangan:
P = Angka Presentase Data Angket
F = Jumlah Skor yang Diperoleh
N = Jumlah Skor Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis peneliti mendapatkan hasil pra-penelitian di SD Negeri 5 Sukajawa. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman serta pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran komik pembelajaran siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik.

Selanjutnya dilakukan perancang-an/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pengembangan media ini menyesuaikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar pada kurikulum merdeka. Pada media komik pembelajaran siklus air peserta didik akan di minta untuk membaca dan memahami isi dari komik. Dalam tahap ini membuat alur cerita dari komik pembelajaran siklus air, hasil yang di peroleh pada tahap ini di evaluasi secara pribadi dan dengan teman sejawat untuk menyempurnakan hasil perancangan. Ada beberapa hal yang di lakukan dalam tahap desain produk pengembangan media komik pembelajaran siklus air yaitu :1) Pembuatan komik pembelajaran siklus air ini menggunakan aplikasi canva; 2) Rancangan ini mempertimbangkan ukuran dan jenis; 3) Penyesuaian karakter tokoh pada komik pembelajaran siklus air terdapat 4 (empat) tokoh yaitu: a) Matahari, b) Air, c) Awan dan d) Tanah. 4) Penyesuaian latar peristiwa sesuai dengan materi siklus air, dan 5) Menyusun langkah-langkah pengembangan media komik pada aplikasi canva. Setelah komik selesai, maka l komik akan disimpan untuk dicetak. Adapun langkah-langkah penyimpanannya yaitu pilih tombol bagikan di sebelah kanan atas, lalu pilih bagian unduh, kemudian silahkan pilih jenis file cetak PDF, dan terakhir klik unduh lalu tunggu sampai hasil design komik tersimpan ke laptop atau handphone. Langkah terakhir setelah tersimpan, media komik pembelajaran silkus air sudah dapat dibawa ke percetakan untuk dicetak

Tahap pengembangan pada media pembelajaran komik siklus air dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah media pembelajaran komik siklus air berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media dan yang ketiga

validasi kesesuaian ketepatan bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ x 100%	
Kelayakan Isi	13	15	87%	Sangat Layak
Efektivitas Bagi Pendidik	10	10	100%	Sangat Layak
Ketepatan Media Pembelajaran Terhadap Kesan Pendidik	14	15	93%	Sangat Layak
Jumlah	**37**	**40**		
Validasi	92,5%			
Kriteria Interpretasi	**Sangat Layak**			

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi, maka pengembangan media komik pembelajaran siklus air dapat dilihat bahwa validitas ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kelayakan isi terhadap media komik pembelajaran siklus air diperoleh dengan hasil presentase 87%, pada aspek efektivitas bagi pendidik di peroleh hasil 100%, sedangkan pada aspek kebermanfaatan materi media komik pembelajaran siklus air diperoleh hasil presentase 93%. Sehingga hasil total rata-rata prsentase yang diperoleh adalah 92,5%. Dengan begitu termasuk dalam kategori "Sangat Layak" di uji cobakan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli media

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ x 100%	
Desain tampilan	25	25	100%	Sangat Layak
Keterpaduan isi/materi	15	15	100%	Sangat Layak
Penyajian media	9	10	90%	Sangat Layak
Jumlah	**49**	**50**		
Validasi	98%			
Kriteria Interpretasi	**Sangat Layak**			

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka pengembangan media komik pembelajaran siklus air dapat dilihat bahwa validitas ahli media memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kelayakan isi terhadap media komik pembelajaran siklus air diperoleh dengan hasil presentase 100%, pada aspek efektivitas bagi pendidik di peroleh hasil 100%, sedangkan pada aspek ketepatan media pembelajaran terhadap kesan pendidik komik pembelajaran siklus air diperoleh hasil presentase 90%. Sehingga hasil total rata-rata prsentase yang diperoleh adalah 98%. Dengan begitu termasuk dalam kategori "Sangat Layak" di uji cobakan tanpa revisi.

3. Validasi Ahli bahasa

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

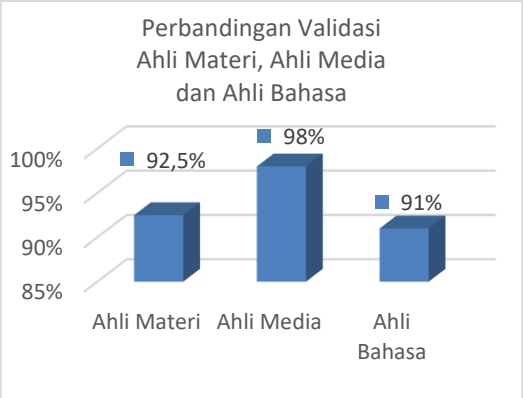
Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ x 100%	
Relevansi dengan peserta didik	22	25	88%	Sangat Layak
Komunikatif	9	10	90%	Sangat Layak
Dialogis dan interaktif	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah	**41**	**45**		
Validasi	91%			
Kriteria Interpretasi	**Sangat Layak**			

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli bahasa, maka pengembangan media komik pembelajaran siklus air dapat dilihat bahwa validitas ahli bahasa memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kelayakan isi terhadap media komik pembelajaran siklus air diperoleh dengan hasil presentase 88%, pada aspek efektivitas bagi pendidik di peroleh hasil 90%, sedangkan pada aspek ketepatan media pembelajaran terhadap kesan pendidik komik pembelajaran siklus air

diperoleh hasil presentase 100%. Sehingga hasil total rata-rata prsentase yang diperoleh adalah 91%. Dengan begitu termasuk dalam kategori "Sangat Layak" diujicobakan dengan perbaikan dan saran. Saran yang di berikan mengenai perbaikan penulisan kata dan penyusunan kalimat agar kalimat dalam cerita menjadi media yang baik untuk di baca.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi ahli media, dan ahli bahasa maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



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

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini di lakukan di kelas yang sama yaitu V.A SD Negeri 5 Sukajawa dengan melibatkan 5 peserta didik. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui hasil produk pengembangan. Respon peserta didik terhadap komik pembelajaran siklus air untuk mendukung motivasi belajar peserta didik ini menghasilkan nilai rata-rata 94% dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya hasil uji coba ini merupakan representasi kelayakan produk yang dikembangkan sebelum memasuki uji coba lapangan.

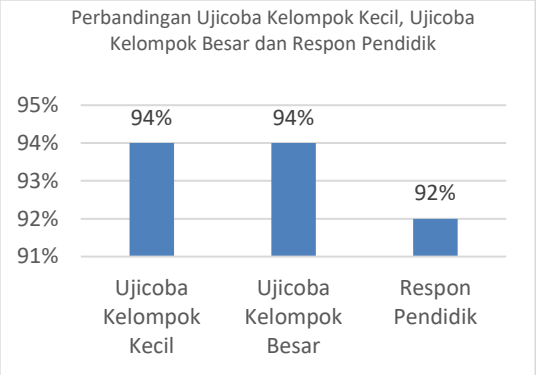
2. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini melibatkan 28 orang peserta didik kelas V.A di SD Negeri 5 Sukajawa. Produk media komik pembelajaran siklus air di kembangkan sebagai media bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, setelah menggunakan media pembelajaran peserta didik akan diberi angket mengenai media pengembangan. Ujian coba lapangan ini untuk mengetahui respon peserta didik terkait media komik pembelajaran siklus air memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 94% dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Layak".

3. Hasil Respon Pendidik

Setelah penelitian melukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berikutnya produk di uji cobakan kembali untuk mengetahui respon pendidik terhadap komik pembelajaran siklus air yang telah di kembangkan. Untuk mengetahui respon pendidik mengenai kemenarikan dan isi komik pembelajaran siklus air yang telah di kembangkan. Uji coba dilakukan di SD Negeri 5 Sukajawa yaitu oleh pendidik kelas V.A ibu Prabawati Ningtyas, S.Pd. hasil respon pendidik terhadap media komik pembelajaran siklus air diperoleh hasil rata-rata 92% dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Layak".

Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik dan hal ini juga dipertegas oleh pendidik yang mengajar di kelas V A. Setelah mendapatkan hasil respon pendidik dan peserta didik dengan menggunakan media komik pembelajaran siklus air, maka akan di dapatkan grafik perbandingan penilaian. Perbandingan penilaian tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2
Diagram Perbandingan Ujicoba Kelompok Kecil, Ujicoba Kelompok Besar dan Respon Pendidik

4. Uji Keefektifan Produk

Pengembangan data dari hasil tes peserta didik digunakan untuk menilai keefektifan media komik pembelajaran siklus air ditinjau dari penguasaan peserta didik terhadap cerita siklus air yang di tinjau dari penugasaan soal post-test dan pre-test peserta didik terhadap komik siklus air yang telah di sampaikan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari soal *Pre-Test* dan *Post-Test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa diperoleh nilai rata-rata hasil soal pretest sebesar 59%, dan nilai rata-rata soal posttes sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik pembelajaran siklus air "Sangat Efektif" digunakan sebagai media pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir berupa komik pembelajaran siklus air untuk mendukung motivasi belajar peserta didik yang di uji cobakan di SD Negeri 5 Sukajawa pada kelas V.A di peroleh dari hasil validasi ahli media, materi dan bahasa. Komik pembelajaran siklus air digunakan untuk mendukung motivasi belajar peserta didik yang termuat dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan mengenalkan komik pembelajaran siklus air.

a. Cover

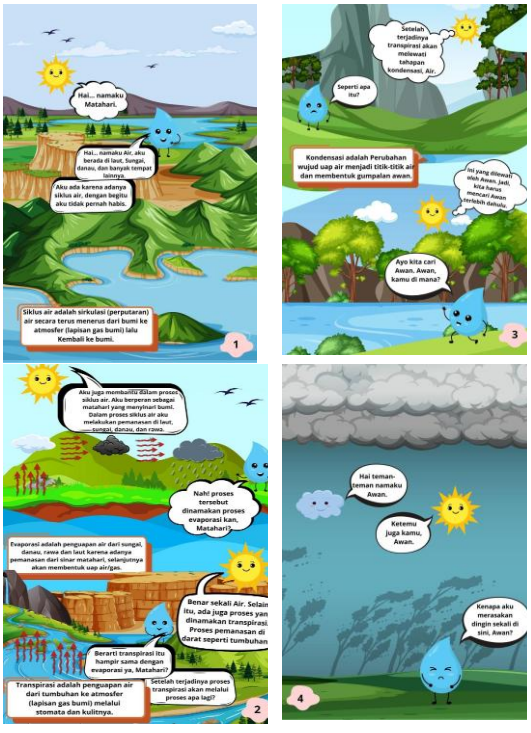
Halaman depan komik yang berisi judul komik pembelajaran siklus air, keterangan asal cerita rakyat dan identitas penyusun produk.

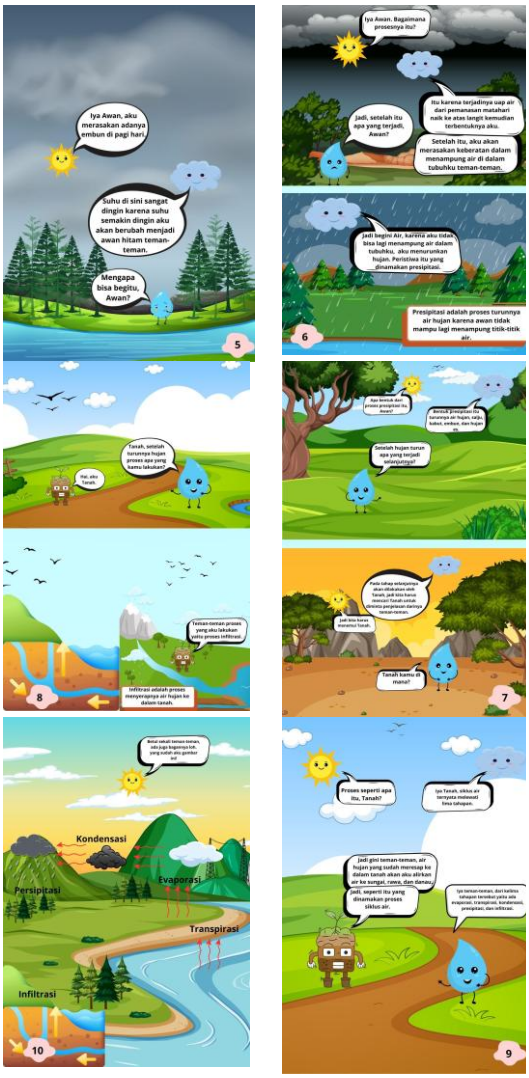


Gambar 3
Cover Media Komik

b. Isi Cerita Komik

Rangkaian pada tahap siklus air dalam bentuk komik dengan tampilan komik yang menarik.





Gambar 4
Isi Cerita Komik

c. Lagu Siklus Air

Komik silus air terdapat lagu siklus air dengan tahapannya pada komik pembelajaran sikus air :



Gambar 5
Lagu Siklus Air

SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh peneliti berdasarkan penelitian dan pengembangan media komik komik pembelajaran siklus air untuk mendukung motivasi belajar peserta didik, yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan perhitungan yang telah dilakukan, bahwa pengembangan produk media komik pembelajaran siklus air telah dilakukan uji validitas menurut ahli media, materi, dan bahasa. Nilai validitas bahan ajar media komik pembelajaran siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ditunjukkan dari nilai validitas ahli media yaitu 98%, ahli materi 92,5%, dan ahli bahasa 91% dengan kategori validitas "Sangat Layak". Sehingga di simpulkan bahwa media komik pembelajaran siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas V.A SD Negeri 5 Sukajawa.
2. Pengembangan media komik pembelajaran siklus air untuk mendukung motivasi belajar peserta didik mendapat respon dari guru dan peserta didik. Dengan presentase respon peserta didik uji kelompok kecil 94% kategori "Sangat Layak" dan uji kelompok lapangan 94% kategori "Sangat Layak" sedangkan dari hasil respon pendidik 92% dengan kategori "Sangat Layak". Maka dapat di simpulkan Pengembangan media komik pembelajaran siklus air untuk mendukung motivasi belajar peserta didik telah layak di gunakan pada peserta didik kelas V.A SD Negeri 5 Sukajawa.
3. Efektivitas bahan ajar produk Pengembangan media komik pembelajaran siklus air untuk mendukung motivasi belajar peserta didik mendapatkan hasil yang diperoleh dari soal *Pre-Test* dan *Post-Test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan nilai rata-rata hasil soal

pretest sebesar 59%, dan nilai rata-rata soal posttes sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik pembelajaran siklus air "Sangat Efektif" digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdar, A., & Wardana, W. (2018). Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.

Alfira, a., & fitri, r. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem base learning terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran biologi. Yasin, 3(4), 800–806. Https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1529

Arroio, Agnaldo, *Comics as a Narrative In Natural Science Education*.Western Anatolia Journal of Educational Science, Special Issue. 2011.

Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali

Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. 2010. Media pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.

Daryanto.Drs. 2010. Belajar dan Mengajar. Bandung : Yrama Widya

Gumelar, M. (2011). Cara Membuat Komik. jakarta barat: PT. Indeks.

Hamalik Oemar. 2015. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara

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

Nasution, A. R., Putra, M. M., & Anggraini, W. (2024). Pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas v sdn 12 rejang lebong (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).

Rahmawati, L., & Juandi, D. (2022). *Pembelajaran matematika dengan pendekatan stem: Systematic literature review*. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 149-160.

Riskilah, N. (2019). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Skripsi. Lampung: IAIN Metro.

Siska, Y. (2021*). Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.

Wardana. Konsep pemasaran Market place. (Kota Bandung-Jawa Barat:Mei 2023)

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