



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR  
COMIC MEDIA DEVELOPMENT IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

**<sup>1</sup>Ery Amaliyyah,<sup>2</sup>Anggralita Sandra Dewi, &<sup>3</sup>Endang Wahyu Andjariani**

<sup>1</sup>STKIP PGRI SIDOARJO, Jawa Timur, Indonesia.

<sup>2</sup>STKIP PGRI SIDOARJO, Jawa Timur, Indonesia.

<sup>3</sup>STKIP PGRI SIDOARJO, Jawa Timur, Indonesia.

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
April 2022

Dipublikasi  
Mei 2022

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media berupa komik pada kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan melalui model ADDIE. Subjek penelitian yang diambil yaitu 11 siswa dalam dua kelas yang berbeda. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yaitu lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi, lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan diberikan soal pretest dan posttest. Lembar angket respon yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media komik. Hasil validasi ahli materi mencapai presentase 96,87% dan ahli media mencapai 93,75% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji normalitas mengetahui bahwa hasil kedua kelas berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh thitung > ttabel yaitu 5,103 > 2,085, sehingga hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan tersebut memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest siswa. Kata Kunci: Pengembangan, Komik, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

*This study aims to produce media products in the form of comics in the fourth grade of elementary school. The aims of this study were (1) to determine the feasibility of comics learning media in class IV elementary school, (2) to determine student learning outcomes after using comics media in class IV elementary school, (3) to determine student responses to comic learning media in class IV. primary school. The method used in this study is research and development through the ADDIE model. The research subjects taken were 11 students in two different classes. The instruments used to collect data are validation sheets used to assess the feasibility of media and materials, learning outcomes test sheets used to determine student learning outcomes by being given pre test and post test questions. Response questionnaire sheets given to students after learning to use comic media. The results of the validation of material experts reached a percentage of 96.87% and media experts reached 93.75% with very decent criteria. The results of the normality test found that the results of the two classes were normally distributed. Based on the calculation, the obtained t-count t-table is 5.103 2.085, so that the student learning outcomes before and after being given the treatment have a significant difference between the students' pre test and post test learning outcomes.*

*Keywords: Development, Comics, Learning Outcomes*

\*e-mail :

[amaliyyah.ery@gmail.com](mailto:amaliyyah.ery@gmail.com)

[akusandradewi1989@gmail.com](mailto:akusandradewi1989@gmail.com)

[endang.wahyu1818@gmail.com](mailto:endang.wahyu1818@gmail.com)

Pendidikan sendiri mempunyai arti yaitu sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan dengan melalui pengajaran dan latihan. Dengan demikian pendidikan menjadi salah satu idaman bagi setiap manusia untuk menjadi pondasi agar dapat menciptakan peradaban yang maju dan berkualitas tinggi. Berbicara soal pendidikan, pasti tidak akan lepas dari pembahasan tentang pembelajaran. Pembelajaran dalam artian sempit yaitu serangkaian proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung. Didalam proses pembelajaran, hal utama yang harus diperhatikan adalah bagaimana siswa dapat menyerap pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan (Sandra Dewi, 2020: 40). Salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media komik sendiri mempunyai arti yaitu suatu rangkaian cerita berbentuk kartun yang mana didalamnya terdapat sebuah karakter dan memerankannya sesuai urutan yang dirancang guna memberikan hiburan pada pembacanya (Sudjana, 2005: 64). Jadi komik itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat cerita yang disampaikan dengan ilustrasi bergambar. Media pembelajaran komik dilakukan guna untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar secara maksimal. menurut Nana Sudjana (2011: 7) hasil belajar adalah merupakan suatu kompetensi atau percakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Berdasarkan uaian diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dibuktikan dengan evaluasi dalam akhir pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum yang ada pada saat ini. Bahwa pembelajaran tematik harus digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah dasar, Karena pembelajaran tematik bertujuan untuk menyampaikan konsep pembelajaran secara utuh dan menyeluruh. Media komik yang saat ini penulis kembangkan sangat cocok dipadukan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sendiri adalah pembelajaran yang berdasarkan tema-tema tertentu. yang mana dari mata pelajaran digabungkan kedalam satu tema (Trianto, 2010:78). Dengan adanya pembelajaran tematik diharapkan dapat membantu keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif. Sedangkan yang terjadi pada kenyataannya masih banyak sekolah yang belum menggunakan media yang bervariasi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Kepunten Tulangan Sidoarjo. Bahwasannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terdapat beberapa permasalahan yaitu, guru masih menggunakan metode yang konvensional, guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, hanya memakai media yang pada umumnya yang ada disekolah-sekolah lainnya, jadi banyak siswa kurang menanggapi pembelajaran dan tidak terlibat pada proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu ada 70% sedangkan siswa dengan nilai diatas KKM ada 30%. Sedangkan nilai KKM yang ditentukan di SD Kepunten, Tulangan, Sidoarjo adalah 75,00. Dengan belum diterapkannya media pembelajaran yang bervariasi peneliti melihat bahwa siswa masih mengalami kesulitan merasa kurang mampu untuk memahami materi yang dijelaskan dan kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media

Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar". Dari masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana kelayakan pengembangan media komik pada kelas IV sekolah dasar, 2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, 3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada kelas IV sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian adalah untuk memecahkan masalah yang sudah diuraikan di latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah, 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar, 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik pada kelas IV sekolah dasar, 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik dikelas IV sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang bermanfaat dalam teori pembelajaran dan dapat memberikan bantuan informasi bagi yang ingin meneliti dengan judul pengembangan media komik pada kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian manfaat praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan, serta memberikan dorongan kepada guru terhadap media pembelajaran komik yang lebih menarik. Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran tematik. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman penerapan pengembangan media pembelajaran komik.

Media sendiri mempunyai arti sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu media komik. Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada

pembaca. Dengan penjelasan tersebut komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 64). Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pembelajaran tanpa adanya keterpaksaan. Salah satu kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai menurut (Daryanto, 2010: 28).

Komik sendiri memiliki beberapa jenis yaitu, a. Kartun/karikatur (cartoon), b. Komik Potongan (Comic Strip), c. Buku Komik (Comic Book), d. Komik Tahunan (Comic Annual), e. Komik Online (Web Comic). Penelitian ini menggunakan komik dengan model buku komik (Comic Book). Buku komik ini disebut sebagai komik cerita pendek yang dimana isi alur didalam ceritanya saling berkaitan dari awal hingga akhir. Buku komik ini menggunakan bahan kertas art paper karena kertas ini tidak mudah rusak atau sobek, dilengkapi dengan waterproof atau tahan air, tahan lama jika disimpan dalam waktu yang lama dengan ukuran A5. Satu halaman terdapat 6-9 sketsa (kotak) satu kotaknya berisikan tokoh kartun dan panel dialog. Terdapat petunjuk penggunaan sebelum membaca buku komik tersebut. Alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku yang utuh terdapat sampul cover dan penjilitan dilakukan dengan model spiral agar lebih mudah membukanya dan pastinya lebih menarik.

Dalam komik disajikan ilustrasi cerita dalam wujud gambar kartun. Kartun sendiri sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Dalam penelitian ini komik yang dibuat adalah jenis buku komik karena

dirancang dari beberapa lembar dan dibuat menjadi bentuk buku. Langkah-langkah pembuatan komik sebagai berikut: (a) terlebih dahulu kita harus menentukan tema yang akan kita gunakan dalam komik tersebut. (b) selanjutnya menentukan alur cerita sebagai dasar sebelum komik dibuat, agar ceritanya tetap fokus sesuai permasalahan yang diinginkan. (c) menentukan tokoh atau karakter yang berperan didalam komik tersebut. (d) menentukan skenario termasuk menyusun dialog menerencanakan panel-panel cerita. (e) proses menggambar cara pembuatannya mengkombinasikan dengan cara manual dan digital. Menggambar sketsa menggunakan pensil dan kuas setelah itu gambar tersebut discan dan dilakukan editing dengan bantuan computer.

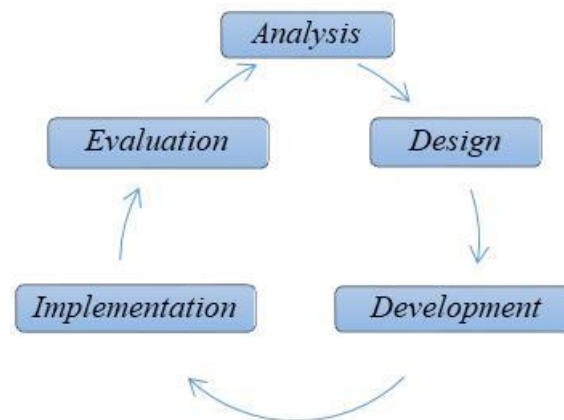
Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak) (Arsyad, 2011: 10). Sejalan dengan itu, Nana Sudjana (2005: 22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah menerima materi pembelajaran yang dibuktikan dengan angka nilai yang diberikan oleh guru pada akhir pembelajaran.

Hasil penelitian dari Henggang Bara Saputro, Soeharto (2015), dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Hasil penelitian ini adalah: 1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif (2) media komik yang kembangkan ditinjau dari variable kualitas aspek media dan aspek materi

menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score 0,66.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Menurut mulyatiningsih (2011: 5) model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Adapun langkah atau tahapan yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

1. *Analysis* (Analisis) yaitu merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan bagi yang menggunakan metode pengembangan pembelajaran. Analisis yang dilakukan yaitu, wawancara dengan guru dan angket untuk siswa. Wawancara yang dilakukan dengan guru dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran dan media yang pernah digunakan. Angket siswa dilakukan untuk

mengetahui kemampuan awal siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan) yaitu rancangan pembuatan media komik, yang pertama menentukan model komik selanjutnya menentukan judul dan tema pembelajaran yang digunakan, membuat dialog percakapan.
3. *Development* (Pengembangan) yaitu Media komik yang telah dirancang, kemudian dilakukan proses validasi terdiri dari ahli media dan ahli materi. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk. Adapun masukan atau perbaikan dari validator yaitu terdapat beberapa kata yang salah atau kurang huruf. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. Pengembangan Buku Komik

4. *Implementation* (Implementasi) yaitu Dimana pada tahap ini media komik siap untuk diuji cobakan. Setelah diuji coba siswa dapat memberikan penilaian terhadap media komik yang dikembangkan tersebut dengan cara mengisi angket respon siswa.
5. *Evaluation* (Evaluasi) yaitu tahap ini digunakan untuk memberikan nilai terhadap media komik yang telah diuji cobakan dengan cara mengolah data pretest dan posttest hasil belajar menggunakan SPSS 24.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kepunten yang beralamat di Jl. Kalpataru No. 213 Desa Kepunten Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur, Kode Pos 61273. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Yang dilaksanakan pada bulan Desember 2021.

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 145). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Kepunten Sidoarjo yang berjumlah 50 siswa. Masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut (Sugiyono, 2019: 146). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas IV A dan IV B SDN Kepunten Sidoarjo akan tetapi, karena terjadi pandemi virus covid-19 yang menyebabkan terhambatnya proses penelitian oleh karena itu sampel diperkecil hanya diambil 11 siswa dari masing-masing kelas IV SD.

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data hasil penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2013: 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Validasi ahli, (2) Tes hasil belajar, (3) Angket respon siswa. Dari validasi ahli ini Validasi ahli terdiri dari dua ahli yaitu dosen dan guru kelas IV. Dosen sebagai validator kelayakan dari produk yang dihasilkan, guru kelas IV sebagai validator yang menilai kesesuaian materi dengan media komik. Kemudian dilakukan angket respon siswa terdiri dari sejumlah pertanyaan yang bersangkutan dengan media pembelajaran komik yang disampaikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban yang tertulis dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Kemudian tes yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Tes yang digunakan peneliti berupa tes soal uraian. Tuuan diberikan soal pretest

adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pembelajaran yang disampaikan, sedangkan soal posttest adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya saat menggunakan media pembelajaran komik. Kemudian dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data-data dalam penelitian. Peneliti memerlukan data siswa yang akan menjadi sampel penelitian, foto-foto, buku-buku yang relevan, dan laporan kegiatan selama proses penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kepunten yang beralamat di Jl. Kalpataru No. 213 Desa Kepunten Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur, Kode Pos 61273. Populasi dari penelitian ini adalah dari kelas IV A dan kelas IV B dalam pembelajaran semester ganjil pada tahun ajaran 2021/2022. Kelas yang dipilih sebagai sampel yaitu beberapa dari kelas IV A dan kelas IV B. terdiri dari 25 siswa dari masing-masing kelas. Dari masing-masing satu kelas peneliti hanya mengambil 11 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dikarenakan adanya pandemi covid-19. Penelitian ini dilaksanakan pada 06-11 Desember 2021. Dengan rincian penelitian dilakukan dua kali dalam proses pembelajaran dan memberikan dua kali soal tes pembelajaran.

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ditinjau dari penyajian materi dan kesesuaian materi pada media komik. Yang dilakukan oleh ibu Venty Qosa Ambarlina, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Kepunten. Berikut ini presentase skala penilaiannya.

$$\sum x = 31$$

$$\sum xi = 32$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{31}{32} \times 100\%$$

Jadi hasil presentase kelayakan materi menunjukkan angka 96, 87% yang mempunyai arti sangat layak. materi yang terdapat dimedia yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran.

### 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi media komik. Yang bertujuan untuk menilai kelayakan media komik yang sudah dikembangkan sebelum melakukan penelitian yang dilakukan oleh ibu Rosyidah Umami Octavia, S.Pd., M.Pd selaku dosen STKIP PGRI Sidoarjo dengan mendapatkan jumlah skor 30. Berikut ini presentase skala penilaiannya.

$$\sum x = 30$$

$$\sum xi = 32$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{30}{32} \times 100\% \\ = 93,75\%$$

Jadi hasil presentase diatas kelayakan media menunjukkan 93,75% yang artinya media komik dengan materi jenis-jenis pekerjaan yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan jumlah skor 30.

Berdasarkan hasil analisis data uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media bahwa media komik yang telah dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi pada ahli materi terdapat revisi sebelumnya yaitu terdapat beberapa kata yang salah penulisan dan kurang huruf. Uji kelayakan pada validasi ahli materi dan media dinilai dari aspek penilaian, skor, dan keterangan. Adapun revisi yang terdapat pada kelayakan media yaitu

memberikan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa/produk.

### 3. Reliabilitas Tes

Setelah melakukan validasi dari dosen dan guru kelas, selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat reliabilitas pada suatu tes. Berikut ini merupakan hasil dari uji reliabilitas yang menggunakan program SPSS 24.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,762	8

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes tersebut diperoleh angka Cronbach's Alpha adalah  $0,762 > 0,6$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan untuk penelitian dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.

### 4. Hasil Angket Respon Siswa

Data angket respon diperoleh dari pertanyaan yang diberikan pada siswa kemudian ada perhitungan dari setiap jawaban yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hal ini dibuktikan berdasarkan penilaian siswa yang telah menggunakan media komik memperoleh skor sebesar 186 dengan presentase 84,5 % dengan kriteria penilaian sangat baik. Sehingga media komik bisa dilakukan saat proses pembelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Siswa memberikan respon yang positif pada media komik, selain itu juga dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi jenis-jenis pekerjaan, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar ini dilakukan oleh kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, peneliti mengamati dua kelas dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan nilai siswa sesudah diberikan media komik dan tidak menggunakan media

komik. Data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah dan rata-rata pretest dan posttest lebih tinggi dengan pembelajaran menggunakan media komik. Sedangkan, pada kelas kontrol memiliki jumlah dan rata-rata pretest dan posttest lebih rendah dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Peneliti menguji data hasil dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui normal tidaknya soal tes yang digunakan dalam penelitian, nilai probabilitas ini signifikan 0,05.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.67733402
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.155
	Negative	-.104
Test Statistic		.155
Asymp. Sig. (2-tailed)		.186 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil data diperhitungkan menggunakan program SPSS 24.0. Berdasarkan perhitungan yang dibuktikan menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki nilai probabilitas Sig. 0,186  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian menggunakan uji-t, uji-t ini digunakan untuk menguji nilai tes sebelum dan sesudah perlakuan tersebut terdapat perbedaan atau tidak. Hipotesis ada dua macam yaitu,  $H_0$  (hipotesis nol) dan  $H_a$  (hipotesis kerja). Sedangkan hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) yang dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif.

Data	Nilai
------	-------

$t_{hitung}$	5,103
$t_{tabel}$	2,085
Keputusan	$H_0$ ditolak

Berdasarkan perolehan hasil uji-t diatas adalah  $t_{hitung} = 5,103$  dan  $t_{tabel} = 2,085$  dengan signifikan 0,05. Hasil diatas menunjukkan  $5,103 > 2,085$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik (kelas eksperimen) diketahui dari nilai posttest dari ke dua kelas dengan kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol tidak menggunakan media/metode konvensional hasil tersebut mempunyai perbedaan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media komik yang telah dikembangkan mendapat penilaian kelayakan oleh ahli materi sebesar 96,87% dan dari ahli media memperoleh 93,75% maka skor rata-rata yang diperoleh dari kedua validator sebesar 94% termasuk dalam rentang  $\geq 61\%$  sehingga dikategorikan "sangat layak".
2. Kemudian dari data hasil angket respon siswa, siswa dapat menerima pembelajaran dengan menggunakan media komik dengan baik. Hasil penelitian ini memperoleh skor 186 dengan presentase 84,5% dengan kriteria penilaian sangat baik.
3. Media komik dengan tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini dilihat dari data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik. Dilihat dari hasil posttest sesudah menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest tidak

menggunakan media komik memiliki nilai yang rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggralita, S. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)* 1(1): 40-52.
- Alkatiri, D., Purwaka, A., & Cuedeyeni, P. (2021). Tindak Tutur Direktif Dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 1-8. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i1.2683>
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Chandra A. Putra, M. Andi Setiawan, M. Jailani, & Ade S. Permadi. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. Retrieved from <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/887>
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyatiningsih, E. and A. Nuryanto (2014). "Metode penelitian terapan bidang pendidikan."
- Nana, Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputro, H. B. and S. Soeharto (2015). "Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD." *Jurnal Prima Edukasia* 3(1): 61-72.
- Sudjana, N. & Ahmad Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bndung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.



- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2010. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.