

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI SEGI EMPAT KELAS IV SD

Yulia Darniyanti¹, Suci Rahma Putri², Hesti Rahayu³

^{1,2,3,4}FKIP Universitas Dharmas Indonesia

¹Yuliadarniyanti1010@gmail.com, ²sucirahmaputri@undhari.ac.id

³hestirahayusdd@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to make comic learning media for fourth grade quadrilateral material in order to add insight into learning media and can be used in schools so as to produce learning media that are valid, practical, and effective. It can also increase students' understanding of concepts and learning outcomes at SDN 189/II Sari Mulya. In the loading process, this comic learning media uses the help of an application called comic life 3. The development model used is the ADDIE model or analysis, development design, implementation and evaluation. Based on the results of the validation test from 3 validators, namely content, graphics and language validators, the average value was 86.54 with a very valid category. Practicality test results by practicing educators and students obtained an average value of 91.00 in the very practical category. The results of the effectiveness test in the form of a learning achievement test obtained from students obtained an average score of 98.46 in the very effective category.

Keyword : *Development, Comic, Comic Life 3, Quadrilateral*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD guna untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan bisa digunakan di sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Dapat pula meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik di SDN 189/II Sari Mulya. Dalam proses pemuatannya, media pembelajaran komik ini menggunakan bantuan aplikasi bernama *comic life 3*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE atau analisis, perancangan pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil uji validasi dari 3 orang validator, yaitu validator isi, kegrafikan dan bahasa di peroleh nilai rata-rata 86,54 dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh praktisi pendidik dan peserta didik di peroleh nilai rata-rata 91,00 dengan kategori sangat praktis. Hasil uji evektivitas berupa tes hasil belajar yang di peroleh dari peserta didik memperoleh nilai rata-rata 98,46 dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci : *Pengembangan, Komik, Comic Life 3, Segi Empat*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang berusaha

menciptakan suasana maupun proses belajar mengajar dan keterlibatan siswa secara aktif untuk

mengembangkan potensi diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak yang mulia, serta keterampilan (Prananda, 2020). Oleh karena itu pendidikan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia (Muhson, 2010). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Sekarang pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009), salah satu bukti nyata dari perubahan dan pergeseran

paradigma pendidikan adalah penerepan kurikulum merdeka.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 189/II Sari Mulya, terdapat permasalahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada kurikulum merdeka di kelas 4 SDN 189/II Sari Mulya. Permasalahan tersebut diantaranya adalah siswa kurang memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pembelajaran matematika. Siswa sering keluar masuk kelas pada saat pembelajaran matematika berlangsung, dan siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Permasalahan tersebut terjadi karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran matematika. Hal ini diperkuat dengan temuan penulis dari hasil wawancara dengan wali kelas IV. Ditemukan beberapa masalah yang dapat menimbulkan dampak terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Permasalahan yang ditemukan antara lain adalah guru belum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, khususnya media komik. Siswa sulit memahami materi

materi karena siswa tidak memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar matematika pada siswa di kelas IV SDN 189/II Sari Mulya. Hal ini dikarenakan peserta didik belum menguasai pemahaman konsep materi segi empat. Peserta didik masih sering keliru dalam membedakan mana yang disebut garis tegak lurus dan mana yang disebut garis sejajar serta peserta didik juga belum hafal jenis-jenis segi empat. Agar siswa dapat memahami konsep pembelajaran matematika khususnya pada materi segi empat dengan baik maka diperlukan suatu pembelajaran yang menarik. Pada saat sekarang ini banyak sekali media-media yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media tersebut diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pembelajaran matematika khususnya pada materi segi empat pada siswa. Terlebih pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi segi empat banyak sekali konsep yang abstrak

yang dianggap sangat sulit oleh siswa sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru dapat terserap dengan baik, salah satu media yang mempunyai karakteristik tersebut adalah media komik (Radiusman, 2020).

Komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami sehingga menjadi media yang informatif dan edukatif (Ramdhani, Magfirah, & Hambali, 2020). Komik merupakan media komunikasi yang unik karena menggunakan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Meidyawati & Ws, 2018). Komik dapat membuat pembaca mudah memahami alur cerita karena dibuat dengan bahasa keseharian sehingga mudah dimengerti (Dewi Nur Aziza, Elok Sudibyo, 2019). Komik juga dibuat dengan gambar-gambar yang menarik sehingga pembaca tertarik untuk membaca teks dalam cerita (Khasanah, Nurhidayat, & Ferawati,

2019). Dengan demikian media pembelajaran komik dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bagi peserta didik. Oleh karena itu, akan di lakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Segi Empat Kelas IV SD”** yang valid, praktis dan efektif untuk membentuk proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluations* (Rustandi & Rismayanti, 2021). Menurut (Sugiyono dkk., 2019) pada dasarnya penelitian dan pengembangan memiliki 10 langkah penelitian, langkah penelitian R&D ini dapat juga dipadukan dengan konsep desain pembelajaran ADDIE sehingga 10 langkah penelitian R & D dapat disederhanakan menjadi 5 langkah, yaitu:

1. Tahap *Analyze*, yaitu melakukan analisis produk yang akan

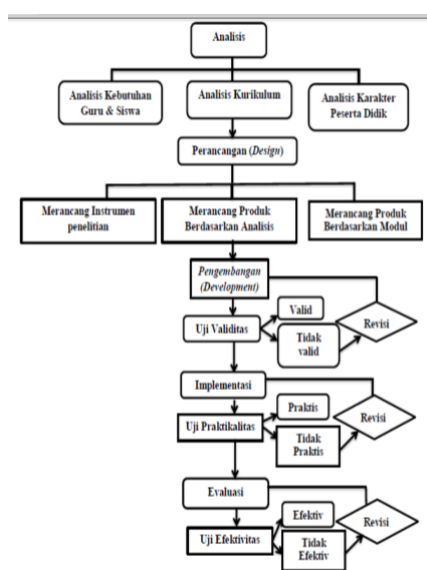
dikembangkan meliputi penelitian dan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik.

2. Tahap *Design*, yaitu mendesain/merancang produk awal, meliputi pembuatan desain produk yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

3. Tahap *Development*, pada tahap pengembangan ini hasil produk diberikan kepada ahli media dan materi pembelajaran untuk mendapatkan masukan tentang produk. Validasi ahli akan dilakukan dengan cara pemberian angket dan lembar validasi.

4. Tahap *Implementation*, yaitu tahap uji coba awal atau uji coba dan revisi produk. Media diujicobakan pada sekelompok siswa sesuai batasan penelitian yang dilakukan.

5. Tahap *Evaluation*, yaitu uji lapangan skala besar dan produk akhir dengan melakukan evaluasi formatif. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk di dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

a) Hasil Tahapan Analisis (Analyze) Media Pembelajaran Komik

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di dalam pembelajaran pada muatan matematika materi segi empat kelas IV SDN 189/II Sari Mulya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, banyak di temukan peserta didik yang kesulitan memahami materi khusus pada pembelajaran Matematika. Pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak menyukai pembelajaran Matematika karena pembelajaran terasa membosankan akibat kegiatan pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV dalam pembelajaran Matematika untuk penggunaan media pembelajaran banyak yang tidak berfungsi, hanya mengandal buku paket yang tidak berwarna saja dan jarang menggunakan infokus.

Tahap analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan

dalam proses belajar mengajar di SDN 189/II Sari Mulya, khususnya di kelas IV. Dalam analisis kurikulum ini ditemukan bahwa SDN 189/II Sari Mulya sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem merdeka belajar. Namun dalam pelaksanaannya belum berjalan secara maksimal karena masih terbatasnya ketersediaan sumber belajar dan kurang maksimalnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 189/II Sari Mulya berjumlah 15 orang dengan mayoritas suku Jawa, sehingga komunikasi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik sering dilakukan menggunakan bahasa Jawa. Peserta didik memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda, namun selama peneliti melakukan observasi dan analisis, belum ditemukan

adanya variasi kegiatan pembelajaran. Sehingga hal tersebut mempengaruhi minat belajar peserta didik yang pada dasarnya memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Pada umumnya peserta didik memiliki minat belajar yang lebih tinggi apabila pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran terutama media yang disertai gambar yang menarik karena pada umumnya peserta didik memiliki gaya belajar visual.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran bergambar yang menarik. Pengembangan media komik dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dialami peserta didik akibat minimnya penggunaan media pembelajara selama kegiatan pembelajaran. Media komik dapat menjadi salah satu media yang dapat menarik minat belajar peserta didik dengan menyajikan gambar-gambar yang memuat dialog berisi materi pembelajaran dengan

karakter anak-anak. Desain komik yang menarik dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

b) Hasil Uji Validitas Media Komik

Penyajian data validitas pada uji coba media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD. Validitas media komik berguna untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan media komik yang telah dibuat oleh penulis untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

$$V = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

V = validitas

f = perolehan skor

n = skor maksimal

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Validator

Aspek	Nilai	Kategori
Isi	86,67	Sangat Valid
Kegrafikan	85,19	Sangat Valid
Bahasa	87,78	Sangat Valid
Rata-rata	86,54	Sangat Valid

Berdasarkan table diatas diperoleh data bahwa hasil validasi isi memperoleh hasil 86,67 dan dikategorikan sangat valid. Validasi kegrafikan memperoleh hasil 85,19 dan dikategorikan sangat valid. Validasi bahasa memperoleh hasil 87,78 dan dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, hasil penilaian media pembelajaran komik yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata 86,54 dengan kategori sangat valid. Sehingga media komik layak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

c) Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Penyajian data praktikalitas pada pengembangan media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD berguna untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik yang dibuat oleh peneliti, yang dinilai oleh oleh praktis yaitu pendidik dan peserta didik.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P= Praktikalitas

f = Skor yang diperoleh

n= Skor maksimum

**Tabel 2. Data Hasil
Praktikalitas Respon Pendidik**

Praktisi	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai	Kategori
Pendidik kelas IV	66	70	94,29	Sangat Praktis
Rata-rata			94,29	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu pendidik kelas IV dengan hasil 94,29 dan dikategorikan sangat praktis.

**Tabel 3. Data Hasil
Praktikalitas Respon Peserta Didik**

Praktisi	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai	Kategori
Peserta Pendidik kelas IV	61,46	70	87,80	Sangat Praktis
Rata-rata			87,80	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu peserta pendidik kelas IV dengan hasil 87,80 dan dikategorikan sangat praktis.

Tabel 4. Data Hasil Praktikalitas Respon Pendidik dan Peserta Didik

Praktisi	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai	Kategori
Pendidik kelas IV	66	70	94,29	Sangat Praktis
Peserta Pendidik kelas IV	61,46	70	87,80	Sangat Praktis
Rata-rata			91,00	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu pendidik kelas IV dengan hasil 94,29 dikategorikan sangat praktis. Hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu peserta didik kelas IV memperoleh hasil 87,80 dikategorikan sangat praktis. Sehingga dari hasil praktikalitas pendidik dan peserta didik mengenai media pembelajaran komik memperoleh rata-rata 91,00 dikategorikan sangat praktis sehingga media pembelajaran komik ini bisa di terapkan di sekolah dasar.

d) Data Hasil Efektivitas Media Pembelajaran Komik

Penyajian data efektivitas pada uji coba produk pengembangan media komik materi segi empat kelas IV SD berguna untuk mengetahui

keefektifan media pembelajaran komik tersebut yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari tabel keefektifan dari tes hasil belajar peserta didik.

$$E = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

E = Efektivitas

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

Tabel 5. Data Hasil Efektivitas peserta Didik

Nama	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai	Kategori
Peserta Pendidik kelas IV	192	195	98,46	Sangat Efektif
Rata-rata			98,46	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji efektivitas media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD mendapatlan hasil dengan rata-rata 98,46 dikategorikan sangat efektif. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran komik sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik di SDN 289/II Sari Mulya pada saat proses pembelajaran.

e) Hasil Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar efektivitas. Hasil uji validitas mendapatkan rata-rata 86,54 dikategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas mendapatkan rata-rata 91,00 dikategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas mendapatkan rata-rata 98,46 dikategori sangat efektif. Sehingga *e-modul* ajar ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bagi peserta didik. Media pembelajaran komik ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran komik, menggunakan jenis penelitian dan

pengembangan *Research and deveploment (R&D)*. Model pengembangan media pembelajaran komik ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Deveploment, Implementation, dan Evaluation*).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Tahap perancangan disini melakukan perancangan instrumen penelitian, perancangan media pembelajaran komik. Tahap pengembangan melakukan validasi media pembelajaran komik yang divalidator oleh dosen FKIP UNDHARI, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu aspek isi, kegrafikan dan bahasa. Tahap implementasi dilakukan dengan mengambil data praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik, serta data efektivitas yang dilihat dari hasil soal tes yang disediakan. Tahap implementasi yaitu uji coba media pembelajaran dilaksanakan

di SDN 189/II Sari Mulya dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah peserta didik 15 orang pada tanggal 05 Juni – 10 Juli 2023. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi, hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis validasi media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah. Pengembangan media pembelajaran komik divalidasi oleh tiga orang validator. Validator yang dilibatkan adalah ahli isi, ahli kegrafikan dan ahli bahasa. Produk yang telah dikembangkan akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifvnnnya. Kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi setiap instrumen penelitian oleh validator. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran komik maka di dapatkan media pembelajaran

komik dengan kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

1. Validitas Media Pembelajaran Komik Materi Segi Empat Kelas IV SD

Uji validasi terhadap media pembelajaran komik ini dilakukan oleh 3 validator yang melakukan pengkajian terhadap aspek isi, kegrafikan dan bahasa. Hasil validasi aspek isi dari validator Eka Filahanasari, M.Pd. memperoleh nilai 80 dengan kategori valid, Ahmad Ilham Asmaryadi MA, M.Pd memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat valid, Aprimadedi, M.Pd memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat valid sehingga pada aspek isi memperoleh nilai rata-rata 86,67 dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek kegrafikan dari validator Eka Filahanasari, M.Pd. memperoleh nilai 75,56 dengan kategori valid, Ahmad Ilham Asmaryadi MA, M.Pd memperoleh nilai 86,67 dengan kategori sangat valid, Aprimadedi, M.Pd memperoleh nilai 93,33 dengan kategori sangat valid sehingga pada

aspek kegrafikan memperoleh nilai rata-rata 85,19 dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek kegrafikan dari validator Eka Filahanasari, M.Pd. memperoleh nilai 75,56 dengan kategori valid, Ahmad Ilham Asmaryadi MA, M.Pd memperoleh nilai 86,67 dengan kategori sangat valid, Aprimadedi, M.Pd memperoleh nilai 93,33 dengan kategori sangat valid sehingga pada aspek kegrafikan memperoleh nilai rata-rata 85,19 dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek bahasa dari validator Eka Filahanasari, M.Pd. memperoleh nilai 80 dengan kategori valid, Ahmad Ilham Asmaryadi MA, M.Pd memperoleh nilai 86,67 dengan kategori sangat valid, Aprimadedi, M.Pd memperoleh nilai 96,67 dengan kategori sangat valid sehingga pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 87,78 dikategorikan sangat valid. Dengan demikian diperoleh rata-rata nilai validasi media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD pada aspek isi yaitu 86,67

dikategorikan sangat valid, aspek kegrafikn 85,19 dikategorikan sangat valid, aspek bahasa 87,78 dikategorikan sangat valid. Sehingga dari ketiga aspek tersebut media pembelajaran komik memperoleh rata-rata keseluruhan nilai 86,54 dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran komik yang telah dikategorikan sangat valid kemudian diujicobakan.

Media pembelajaran komik dinyatakan sangat valid karena telah disusun sesuai CP, ATP dan TP yang terdapat pada modul ajar. Selain itu media pembelajaran komik telah memenuhi seluruh kriteria penilaian validitas produk. Suatu produk dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur, sehingga berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD dapat dikatakan sangat valid.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Materi Segi Empat Kelas IV SD

Media pembelajaran komik yang telah teruji kevalidannya dan telah dilakukan revisi sesuai saran validator selanjutnya akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik yang menjadi praktisi untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran komik. Melalui tahap ini, diperoleh data bahwa media pembelajarn komik materi segi empat kelas IV SD mendapat hasil praktikalitas dari pendidik dengan nilai 94,29 dikategorikan sangat praktis. Sedangkan data praktikalitas media pembelajaram komik materi segi empat kelas IV SD yang dieroleh dari peserta didik mendapatkan hasil nilai rata-rata 87,80 dikatrgorikan sangat praktis. Dari data hasil praktikalitas yang di lakukan oleh pendidik dan peserta didik maka diperoleh hasil praktikalitas dengan nilai rata-rata 91,00 di kategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, media pembelajaran komik dapat menjadi inovasi baru

dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran komik dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari media pembelajaran komik yang terdapat karakter anak-anak dengan warna yang menarik di dalamnya sehingga tidak membosankan dan menjadi menyenangkan.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Komik Materi Segi Empat Kleas IV SD

Hasil efektivitas media pembelajaran komik diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik yang terdapat 15 pertanyaan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tercapainya KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah. Data hasil uji efektifitas yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa semua peserta didik tuntas dengan

nilai rata-rata 98,46 dikategorikan sangat efektif.

Media pembelajaran komik dapat dikatakan efektif dilihat dari tes hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran pembelajaran. Uji efektivitas bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dipakai di dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan, uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis yang diperoleh dari data uji validasi oleh tiga validator menunjukkan bahwa ketepatan isi, kegrafikan, serta bahasa yang digunakan sebagai lembar uji validitas dalam media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD menunjukan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan

memperoleh nilai rata-rata 86,54 yang dikategori sangat valid. Maka media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil analisis yang diperoleh dari angket respon pendidik dan respon peserta didik sebagai lembar uji praktikalitas menunjukkan bahwa bahan media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata 92,00 yang dikategorikan sangat praktis. Maka media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD dapat membantu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil analisis yang di peroleh dari tes hasil belajar oleh peserta didik sebagai lembar uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata 98,46 yang dikategorikan sangat efektif. Maka media pembelajaran komik materi segi empat kelas IV SD dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 1, Issue 1, pp. 181–192).
- Kurniasih, R., & Hakim, D. L. (2019). Berpikir kritis siswa dalam materi segiempat. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, 2017*, 1135–1145.
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2911>, diakses Kamis 4 Maret 2021 pukul 16:52:02 WIB
- Maydiantoro, A. (2019). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. 10.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).

- <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). *Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika*. 3(1), 30–43.
- Radiusman. (2020). Studi literasi: pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–8.
- Batubara, H. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2020). *Tips dan Trik Merancang Komik Pendidikan*. November.
- Fauziana, I., Matematika, J. P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap*.
- Gusparadu, W. (2017). *Penerapan media Komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi rasul ulul azmi kelas v di sd negeri 95 Palembang*.
- Hakim, A. F. (2017). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*
- Siswoyo, B. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Sifat-Sifat Segiempat dengan Pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions) di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru. *Jurnal Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2(2), 89–103.