

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COMIC LIFE PADA MATA  
PELAJARAN IPA KELAS V MIN 2 DHARMASRAYA**

Yulia Darniyanti<sup>1</sup>, Tosi husnulabsori<sup>2</sup>, Muhammad Subhan<sup>3</sup>  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia  
Yuliadarniyanti1010@gmail.com, Tosihusnul2@gmail.com  
Subhanundhari07@gmail.com

**ABSTRACT**

*Education is very important in human life, meaning that every human being deserves it and is expected to always develop in it, Education will never end. In this study, the author is interested in developing comic learning media. This research uses the type of research and development R&D (Research and Development). Based on the problems that have been described in the background, this study uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The types of data taken in this study are qualitative data types and quantitative data Data collection techniques used by the author using Interview, Observation and Documentation techniques. Data analysis techniques carried out in writing this development are validity analysis, effectiveness analysis and practicality analysis. On the validation sheet, there are filling instructions and 3 aspects of assessment including aspects of language feasibility, design feasibility, and content / construction feasibility with average scores. The results of the practicality sheet design contain filling instructions and assessment aspects that will be assessed by educators and students. The results of the practicality sheet design contain filling instructions and assessment aspects that will be assessed by educators and students. The results of the validation design of the effectiveness sheet (learning outcome test) effectiveness there are filling instructions and aspects assessed by validators. In addition, the completeness of student learning outcomes with an average of 95% is categorized as very effective.*

*Keywords: comic life, Media, education*

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, berarti setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan agar selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan pernah ada habisnya. Pada penelitian ini penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Berlandaskan adanya permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang maka penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Jenis data yang diambil dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan data kuantitatif Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan teknik Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penulisan pengembangan ini yaitu analisis validitas, analisis efektivitas dan

analisis praktikalitas. Pada lembar validasi terdapat petunjuk pengisian dan 3 aspek penilaian di antaranya aspek kelayakan bahasa, kelayakan Desain, dan kelayakan isi/ konstruksi dengan nilai rata. Hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik. Hasil rancangan validasi lembar efektifitas (tes hasil belajar) efektifitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh validator. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 95% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci: *comic life*, Media, pendidikan

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, berarti setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan agar selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan pernah ada habisnya. Pendidikan mempunyai arti bahwa proses kehidupan dalam mengembangkan dirinya agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting (Alpian Yayan, 2019).

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengedepankan pada sikap dan perilaku peserta didik, pada hakikatnya kurikulum ini menginginkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia juga pandai dalam berbuat dan berfikir (Hidayat, 2018). UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menjelaskan kurikulum sebagai

sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya pada setiap satuan pendidikan. Dalam kurikulum k13 kita harus mampu meningkatkan berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran salah satunya dalam pembelajaran IPA sekolah dasar.

Pembelajaran IPA pada hakekatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membiasakan peserta didik secara individual ataupun kelompok dengan aktif mengeksplorasi, mengelaborasi, meng- konfirmasi (Ryan, Cooper and Tauer, 2013). IPA merupakan bidang ilmu yang senantiasa berdekatan dengan realitas alam yang menjadi tempat hidup peserta didik. Pendidikan IPA diharapkan mampu membekali

peserta didik agar memiliki landasan epistemologis dan aksiologis yang mapan agar dapat berkompetisi di dunia yang semakin kompleks. Pembelajaran IPA dalam proses pembelajaran seseorang pendidik harus memberikan pembelajaran secara langsung untuk 3 mengembangkan kompetensi siswa agar siswa dapat memahami alam di sekitarnya. karena pembelajaran IPA terdiri dari banyaknya konsep dan teori, serta praktek dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, Maka juga seorang pendidik menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salahsatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Rizki Pebrina<sup>1</sup>, 2022). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Ruth Lautfer, 2018). Media pembelajaran yang menarik dan kreatif menjadi salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran

yang menarik dan kreatif itu seperti media comik life.

Komik ialah cara menginspirasi siswa guna melatih kemampuan Pemahaman (Malinda et al., 2022). Komik tidak hanya berisi materi, namun berisikan gambar yang sangat menarik untuk anak, mulai dari gambar hingga keaktifan. Karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai gambar sebagai peniruan dari jenis barang atau barang asli yang ada di habitat aslinya, komik biasanya digunakan buku pelajaran di sekolah. Buku pelajaran sebagai komik bisa jadi media pembelajaran yang menarik dan produktif, karena komik adalah media yang paling terkenal dan memiliki posisi paling penting dalam membujuk anak-anak untuk menyukai membaca. Media pembelajaran comic life memberikan suasana yang baru dan berbeda dari sebelumnya dapat mengalihkan perhatian peserta didik (Ningtyas, 2021)

Berdasarkan hasil observasi pada kelas V di Min 2 Dharmasraya pada Senin, 07 November 2022. Hasil observasi dari bulan Agustus-Desember tahun 2022, didapatkan

data mengenai masalah yang sering ditemui dalam proses belajar di kelas, yaitu: peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, Sebagian peserta didik masih ada yang ribut dan berjalan-jalan didalam kelas, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan pendidik hal ini disebabkan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif, pendidik hanya menggunakan media yang ada di buku siswa. Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV dengan (Ibu UN). Pendidik belum pernah melakukan pengembangan media pelajaran media comic life hanya menggunakan media seadanya saja sehingga berpengaruh kepada hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

### **Kajian Literatur**

#### **a. Pengertian media pembelajaran**

Media pembelajaran ialah bagian sangat penting di proses pengajaran (Malinda et al., 2022). Pemakaian media pembelajaran bisa menaikkan kualitas pembelajaran. Pemakaian media di pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan mengatasi

hambatan di proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar (Mulyani, Suryaningrat and Pujiasti, 2022).

#### **b. Media komik**

Media komik merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menarik minat siswa dalam kegiatan proses belajar (Emilia, Ratnawati and Subhan, 2022) Komik merupakan bahan ajar unik, komik mengabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga mampu menjadi sebuah media yang mampu menarik perhatian orang dari segala usia terutama anak-anak. Komik merupakan media literasi yang memungkinkan pendidik untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran (Rizki Pebrina1, 2022).

Pengunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar bagi

peserta didik. Media komik sebagai gambar yang menceritakan sebuah kisah atau menyampaikan informasi melalui gambar untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dicerna oleh peserta didik (Alfina et al., 2021). Dapat diartikan komik sebagai gambar yang menyampaikan sebuah informasi, komik ini kebanyakan berisi gambar yang menceritakan sebuah kisah atau menyampaikan informasi melalui gambar tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu buku yang berisi kartun yang memerankan karakter yang membahas materi pelajaran. Membuat gambar menjadi rangkayan cerita, menambahkan catatan serta informasi sesuai dengan kebutuhan, dengan catatan mengarah kepada materi pelajaran. Komik ini dapat mempermudah siswa saat proses pembelajaran, dengan gambar yang ada didalamnya menjadikan peserta didik semangat untuk belajar.

#### c. Pengertian Ipa

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA). menurut (Angraini, 2014) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas mengenai IPA, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis berupa fakta-fakta yang diperoleh

dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah. Ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ada tiga kemampuan dalam IPA, yaitu kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati, kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen, serta dikembangkannya sikap ilmiah.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Berlandaskan adanya permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang maka penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Jenis data yang diambil dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan data

kuantitatif Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan teknik Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penulisan pengembangan ini yaitu analisis validitas, analisis efektivitas dan analisis praktikalitas. lembar validasi, lembar praktikalitas dan Hasil rancangan validasi lembar efektivitas.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Pada bab ini memperlihatkan hasil media comik pada pembelajaran Ipa dengan model pengembangan ADDIE berikut tahapan yang digunakan oleh peneliti yaitu:

Tahap analisis ini merupakan tahapan awal dalam model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini, tahapan yang dianalisis yaitu sebagai berikut:

### **a. Analisis kebutuhan**

Berdasarkan hasil observasi pada kelas V di Min 2 Dharma Raya pada Senin, 07 November 2022. Hasil observasi dari bulan Agustus-Desember

tahun 2022, didapatkan data mengenai masalah yang sering ditemui dalam proses belajar di kelas, yaitu: peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, Sebagian peserta didik masih ada yang ribut dan berjalan-jalan didalam kelas, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan pendidik hal ini disebabkan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang yang kreatif, pendidik hanya menggunakan media yang ada di buku siswa. Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV dengan (Ibu UN). Pendidik belum pernah melakukan pengembangan media pelajaran media comic life hanya menggunakan media seadanya saja sehingga berpengaruh kepada hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakter peserta didik adalah analisis survei karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan. Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap, minat, motivasi serta kempuan peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran IPA. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan keterampilan peserta didik, analisis peserta didik, terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik. Hasil analisis ini dapat dijadikan gambaran untuk pengembangan bahan ajar dalam menyiapkan media pembelajaran dengan mengunakan media comic life.

c. Analisis Kurikulum

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (Rpp)

Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran (Rpp) merupakan suatu bahan ajar yang dibutuhkan guru dalam kegiatan belajar mengajar supaya kegiatan belajar bisa berjalan dengan baik maka guru membutuhkan sebuah rpp pembelajaran. Rpp yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu Rpp tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 pada kelas V Min 2 Dharmasraya.

2. Media

Media merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan

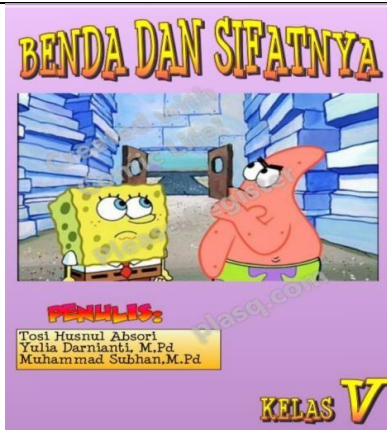
dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan menggunakan media pendidik bisa menunjang akan keberhasilan peserta didik tersebut. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu media komik pelajaran

pembelajaran berbantu aplikasi comic life yang akan di desain dengan semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021)

Tahap perancangan

1. Tahap perancangan media komik

**Tabel 1 Sebelum Revisi Dan Sesudah Revisi Validator isi dan konstruksi**

| Sebelum di revisi                                                                  | Sesudah Di Revisi                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |

**Tabel 2 Sebelum Revisi Dan Sesudah Revisi Validator Desain**

| Sebelum di revisi                                                                   | Sesudah Di Revisi                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |

**Tabel 3 Komentar Dan Saran Validator Desain**

| No | Validator                       | Komentar dan Saran                                                                                    |
|----|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <b>Dr. Estuhono, S.Pd, M.Pd</b> | Materi benda dan wujudnya dapat dikembangkan dari bahasa yang lebih komprehensif pada seluruh materi. |

Hasil Tahapan Pengembangan  
*(Development)*

Tahap ketiga adalah pengembangan *(Development)*, tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *Comic Life* pada mata pelajaran IPA Kelas V Min 2 Dharmasraya. yang valid,

praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Comic Life* ini dikembangkan di kelas V, dengan jumlah peserta didik 18 Min 2 Dharmasraya. Tahap pengembangan ini dilihat dari tiga tahap yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

**Tabel 4. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran *Comic Life***

| Validator                | Aspek            | Skor yang diperoleh | Skor MAX | Nilai%        | Kategori     |
|--------------------------|------------------|---------------------|----------|---------------|--------------|
| Aprimadedi M,Pd          | Bahasa           | 18                  | 20       | 70%           | <b>Valid</b> |
| Dr. Estuhono, S.Pd, M,Pd | Desain           | 20                  | 28       | 71,42%        | <b>Valid</b> |
| Lika Apreasta M.Pd       | Isi dan Konstruk | 22                  | 24       | 79,16%        | <b>Valid</b> |
| <b>Rata-rata</b>         |                  |                     |          | <b>73,52%</b> | <b>Valid</b> |

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel 4.2 hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan valid

dengan nilai rata-rata **73,52%** media pembelajaran *Comic Life* pada media pembelajaran *Comic Life* pada mata pelajaran IPA Kelas

V Min 2 Dharmasraya. tersebut dapat diuji cobakan kepada peserta didik karena isi dan format *Comic Life* telah sesuai dengan materi, KI, KD, Indikator dan tujuan

pembelajaran rpp yang digunakan pada muatan IPA sehingga bisa diterapkan di Min 2 Dharmasraya.

Hasil Tahapan Implementasi (*Implementation*)

**Tabel 5 Data Uji Praktikalitas Media pembelajaran *Comic Life***

| No        | Praktisi              | Penilaian | Kategori |
|-----------|-----------------------|-----------|----------|
| 1         | Pendidik kelas V      | 75%       | Praktis  |
| 2         | Peserta didik kelas V | 70,83%    | Praktis  |
| Rata-rata |                       | 72,91%    | Praktis  |

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas media pembelajaran *Comic Life* yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas V dengan hasil 75% dikategorikan praktis, praktisi peserta didik kelas V dengan hasil 70,83% dikategorikan praktis, karena media pembelajaran *Comic Life* yang dikembangkan

dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas *Comic Life* yang telah di kembangkan oleh penulis mendapat rata-rata nilai 72,91%. Sehingga media pembelajaran *Comic Life* ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di Min 2 Dharmasraya.

**Tabel 6 Data Uji Efektifitas *Comic Life***

| No | Kriteria | Jumlah peserta didik | Pers en |
|----|----------|----------------------|---------|
| 1  | Tuntas   | 18 orang             | 95 %    |

Dari tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 95% dikategorikan sangat efektif karena media pembelajaran *Comic Life* tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sehingga *Comic Life* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Comic Life* pada

kegiatan pembelajaran terlihat bahwa peserta didik antusias dan bersemangat dalam belajar karena yang mereka hadapi tidak hanya sekedar tulisan yang ada dibuku tetapi juga ada pembelajaran yang dilakukan menggunakan media berupa *Comic Life* dan melakukan percobaan yang berkaitan dengan materi benda dan sifatnya.

#### Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang

diperoleh dari analisis kevalidan Media pembelajaran *Comic Life* pada mata pelajaran IPA Kelas V Min 2 Dharmasraya, dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik kelas V dan peserta didik kelas V, Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan *Comic Life* yang diterapkan dimana pada tahap evaluasi ini dilakukan berupa tindakan tepatnya di Min 2 Dharmasraya.

### **Pembahasan**

#### **Validitas *Comic Life***

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator *Comic Life* yang dikembangkan saat ini dinilai dengan 3 aspek yaitu bahasa, desain, isi dan kontruksi yang diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang memvalidasi *Comic Life* terdiri dari tiga orang yaitu dosen FKIP UNDHARI. Hasil nilai yang diperoleh dari validator bahasa Bapak Aprimadedi, M.Pd adalah 70% dikategorikan valid,

sedangkan penilaian dari validator desain Bapak Dr. Estuhono, S.Pd, M.Pd adalah 71,42 % dikategorikan valid dan penila 73 validator isi dan konstruk Ibu Lika Apreasta, M.Pd adalah 79,16 % dikategorikan valid. Secara keseluruhan penilaian dari ketiga validator memperoleh skor sebesar 73,52%. Skor tersebut mempunyai kategori valid berdasarkan kategori validitas yang dimodifikasi Riduwan (2020).

#### **Praktikalitas *Comic Life***

Hasil praktikalitas *Comic Life* diperoleh dari pendidik dan peserta didik, hal ini relevan dengan penelitian Dewi & Azizah, (2019) yang menyatakan bahwa kepraktisan *Comic Life* dapat diketahui berdasarkan hasil observasi aktivitas serta hasil angket respon peserta didik. Hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 75% dikategorikan praktis, dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari peserta didik adalah 70,83 % dikategorikan praktis. Dengan demikian penilain *Comic Life* yang telah dirancang oleh penulis mendapat rata-rata 72,91%. Skor

tersebut mempunyai kategori praktis berdasarkan kategori praktikalitas yang dimodifikasi Riduwan (2020).

#### **Efektifitas *Comic Life***

Hasil efektifitas *Comic Life* diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan *Comic Life* yang mencakup 10 pertanyaan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik (Retno et al., 2021). Pendapat ini didukung oleh teori (Fransisca, 2017) menyatakan bahwa aspek efektivitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tercapainya KKM yang telah ditentukan oleh sekolah, adapun KKM yang telah ditetapkan Di Min 2 Dharmasraya yaitu 70. Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 95% dengan kategori sangat efektif. Bahan ajar *Comic Life* dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Validitas dari Media pembelajaran *Comic Life* pada mata pelajaran IPA Kelas V Min 2 Dharmasraya yang dinilai oleh tim validator yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa bahan *Comic Life* yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 73,52% pada kategori valid maka media pembelajaran *Comic Life* layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas dari Media pembelajaran *Comic Life* pada mata pelajaran IPA Kelas V Min 2 Dharmasraya yang di nilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Comic Life* memperoleh hasil persentase rata-rata 72,91% pada kategori praktis maka media pembelajaran berbasis *Comic Life* dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Efektivitas Media pembelajaran *Comic Life* pada mata pelajaran IPA Kelas V Min 2

Dharmasraya yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata 95% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan *Comic Life* dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Istiqlal (2018) 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar', *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), pp. 139–144.
- Afifah, F.H. (2018) 'Pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan comic life dan flip book untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa pada materi energi mekanik', 25, pp. 114–118.
- Dakhi, A.S. and Selatan, N. (2020) 'Peningkatan hasil belajar siswa', 8(2), pp. 468–470.
- Damayanti, Fitri, and Titin Supriyatin. 2022. "Implementasi Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic life Sebagai Media Pembelajaran Alternatif." *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara* 6(2):365–73. doi: 10.29407/ja.v6i2.16551.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya Development of Comic Media for the Implementation of the Precepts of Regency Hal ini sesuai dengan
- Emilia, E., Ratnawati, R. and Subhan, M. (2022) 'Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(5), pp. 8259–8267. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>.
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media E- Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1).
- Friska, S.Y., Aulia, S. and Nanda, D.W. (2022) 'Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', 10(2), pp. 313–324. Available at: <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>
- Hidayat (2018) 'Volume 4 No 1 Maret 2018 Volume 4 No 1 Maret 2018', 4(1).
- Hutabarat, R.G. (2010) 'Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Dick , Carey & Carey Pada Mata Pelajaran IPA Kelas XI SMK Negeri 5 Palu', pp. 84–91.79

Suhandi, A., Pamela, I. S., Mubarok, M. A., Amri, K., & Oktavia, A. (2021). The Validation of the Development of MIKiR-Based Student Worksheets on the Theme “ Always Saving Energy ” Among the Fourth Graders of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 75.

Sukmadinata (2020) ‘Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017’, 2, pp. 76–87.

Susanti, Affrida, Z. and Fahyuni, E.F. (2017) ‘Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran’, *Umsida*, 1(1), pp. 5–6.

Putro, Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di SD Islam An-Nuriyah. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Di SD Islam An-Nuriyah*.