

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LINGKUNGAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS DI MIN 5
KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Disusun oleh:

RIDHA SITTA THAHIRAH

1052021096

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
TAHUN AJARAN 2025/2026**

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS DI MIN 5 KOTA LANGSA


**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Diajukan Oleh :

**RIDHA SITTA THAHIRAH
NIM. 1052021096**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Jelita, M.Pd
NIDN. 2005066903

Pembimbing II



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301


PENGESAHAN PENGUJI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP IPAS DI MIN 5 KOTA LANGSA
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 9 Februari 2026
21 Sya'ban 1447 H

Dewan Penguji :


Ketua

Yenny Suzana, M.Pd
NIDN. 2021016802

Sekretaris

Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Anggota

Fadhilah Wlandari, M.S
NIDN. 2012128801

Anggota

Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Sabaruddin, M.Si
NIP. 198108172003121007



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridha Sitta Thahirah
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa/20 Juni 2003
Nim : 105202096
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Sapta Marga, Kec. Manyak Payed, Kab. Aceh
Tamiang, Prov. Aceh

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa”** untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 8 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Ridha Sitta Thahirah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Allah Subhanahu Wata'ala, Yang Maha Mengetahui dan pemilik segala ilmu, mendapat rasa syukur yang tulus dari penulis. Dengan rahmat-Nya yang melimpah, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang diberi judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa”**. Saya menyampaikan salam dan doa saya kepada keluarga dan sahabat Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam.

Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu prasyarat untuk pembelaan tesis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Dasar dari Fakultas Pendidikan Agama Islam dan Keguruan. Meskipun skripsi ini jauh dari sempurna dan memiliki beberapa kekurangan, penulis percaya bahwa tesis ini akan bermanfaat bagi penulis dan siapa pun yang memilih untuk menggunakannya.

Tidak mungkin untuk memisahkan dukungan dari banyak orang dari proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyampaikan apresiasi dan kekagumannya kepada:

1. Rektor IAIN Langsa; Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa: Dr. Sabaruddin, M.Si.
3. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Langsa sekaligus dosen pembimbing II; Chery Julida Panjaitan, M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dosen Pembimbing I; Dr. Jelita, M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Validator yang telah memberikan saran dalam penelitian dan pengembangan media dalam skripsi ini.
6. Kepala MIN 5 Langsa; Fakriansyah, S.Pd.I, M.Pd yang memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MIN 5 Langsa.

7. Guru kelas III MIN 5; Malahayati, S.Pd yang telah banyak membantu dan memberikan ruang dan waktu kepada penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ucapan terima kasih khusus kepada orang tua saya, yang selalu memberi saya arahan, inspirasi, dan dukungan materi serta spiritual, sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini sebagai karya akhir gelar sarjana saya.
9. Teman-teman sekelas saya dari PGMI 2021 Unit 4, yang telah mendukung saya sepanjang karier akademik saya.
10. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Ridha Sitta Thahirah. Rasa terima kasih tulus saya karena telah menerima pertanggungjawaban untuk menyelesaikan apa yang telah saya mulai. Kami menghargai dedikasi dan ketekunan Anda yang tak tergoyahkan, serta kenikmatan Anda yang terus-menerus bahkan dalam proses yang paling menantang. Saya menghargai ketekunan Anda.

Untuk menyempurnakan dan meningkatkan proyek penelitian di masa mendatang, peneliti terbuka terhadap rekomendasi dan kritik konstruktif dari berbagai sumber. Dengan ucapan "Alhamdulillah," peneliti menyampaikan harapan bahwa tesis ini akan bermanfaat bagi bidang pendidikan secara umum serta bagi peneliti dan pembaca secara khusus. Ya Tuhan semesta alam, amin.

Langsa, 08 Agustus 2025

Penulis

Ridha Sitta Thahirah

NIM: 1052021096

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Identifikasi Masalah	7
3. Batasan Masalah	7
4. Rumusan Masalah	8
5. Tujuan Penelitian	8
6. Manfaat Penelitian	8
7. Definisi Operasional	9
BAB II	12
KAJIAN TEORI	12
A. Pengembangan Media	12
B. Media Komik	14
C. Komik Berbasis Lingkungan	17
D. Pemahaman Konsep IPAS	18
1. Pemahaman Konsep.....	18
2. Pengertian IPAS.....	19
3. Capaian dan Alur Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas 3	21
4. Hewan di Sekitar Kita.....	22
E. Lingkungan	24
F. Kerangka Berpikir	27
G. Studi Terdahulu	27
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Prosedur Penelitian	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian	33
D. Jenis Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33

F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV	52
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Pengembangan dan Kelayakan	52
a. Pengembangan Produk dengan Model ADDIE	52
b. <i>Implementation</i> (implementasi)	63
c. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	63
B. Kelayakan Produk	63
a. Validasi Ahli Materi	63
b. Validasi ahli Media	65
c. Validasi Ahli Bahasa	68
C. Respon Guru dan Siswa	70
a. Respon Guru	70
b. Respon Siswa	71
c. Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Produk	73
D. Pembahasan	76
a. Kelebihan media	81
b. Kekurangan media	82
BAB V	83
PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85

ABSTRAK

Ridha Sitta NIM 1052021096, Pengembangan Media Komik
Thahirah Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Pemahaman
Konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa

Pembimbing Dr. Jelita, M. Pd Chery Julida Panjaitan, M.Pd

Rendahnya pemahaman konsep siswa akibat kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran yang cenderung konvensional dan minimnya media kontekstual yang menarik. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis lingkungan yang efektif dan sesuai dengan keutuhan siswa kelas III MIN 5 Kota Langsa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III, pada pembelajaran IPAS. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sangat tinggi: ahli materi 90%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 96%. Respons guru terhadap media mencapai 94% (sangat menarik) dan respons siswa mencapai 96,7% (sangat menarik). Uji efektivitas media pada perhitungan perbedaan pemahaman konsep mendapatkan hasil *Asymp.sign (2-tailed)* $0,00 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima dengan keputusan bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media komik. Oleh karena itu media komik berbasis lingkungan yang dikembangkan sangat layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa, serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Komik, Lingkungan, Pemahaman Konsep IPAS

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Untuk memenuhi tuntutan siswa akan pengalaman belajar yang lebih menarik dan produktif, inovasi dalam media pendidikan menjadi semakin penting.¹ Memilih sumber belajar yang tepat untuk kegiatan pembelajaran memiliki dampak besar pada seberapa baik siswa memahami materi pelajaran. Istilah "bahan ajar" merujuk pada segala jenis informasi, termasuk teks, audio, gambar, dan media kombinasi seperti multimedia interaktif, yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.² Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang menarik dan relevan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya di sekolah dasar.

Menciptakan sumber daya pendidikan dalam bentuk komik adalah salah satu cara kreatif untuk mengatasi masalah ini. Sebagai media visual berbasis narasi, komik dapat menyampaikan pengetahuan kepada anak-anak dengan cara yang menarik, lugas, dan sederhana. Siswa menemukan isi komik lebih kontekstual dan bermakna ketika terhubung dengan lingkungan sekitar mereka. Komik, jenis pendidikan yang memadukan komponen naratif dan visual, menawarkan banyak potensi untuk memberikan pengajaran yang tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Komik adalah media bercerita visual yang menceritakan sebuah kisah melalui teks dan gambar. Media ini dianggap berhasil dalam mengkomunikasikan

¹ Tri Handayani, Endang Widi Winarni, and Irwan Koto, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa," *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2021): h. 22–29

² Ibid

ide kepada siswa dengan cara yang mudah didekati, menarik, dan lugas. Komik dapat membuat mata pelajaran yang sulit lebih mudah dipahami, membangkitkan minat siswa dalam membaca, dan melakukannya dengan cara yang menyenangkan.³

Ada banyak keuntungan penting menggunakan komik di kelas, terutama untuk siswa sekolah dasar. Meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar adalah salah satu keuntungan utamanya.⁴ Komik meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyajikan konten dalam bentuk cerita visual yang menarik.

Selain itu, komik membantu siswa memahami konsep. Teks dan visual bekerja bersama untuk membuat ide-ide kompleks lebih mudah dipahami oleh anak-anak, yang mempercepat pembelajaran mereka. Saat mereka asyik dengan alur cerita yang menarik, komik juga menginspirasi anak-anak untuk berpikir kreatif dan imajinatif sambil memberi mereka ruang untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri.

Komik merupakan alat pengajaran yang sangat baik untuk siswa sekolah dasar karena menawarkan sejumlah manfaat. Kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan menarik adalah salah satu keuntungannya. Minat siswa dalam belajar dapat dipupuk oleh alur cerita komunikatif yang menggabungkan teks dan grafik. Selain itu, komik memberi anak-anak cara yang lebih nyata dan mudah dipahami untuk memvisualisasikan

³ Kiki Rizki, Endang Widi Winarni, and Irwan Koto, "Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pada Kelas Iv Min 5 Bengkulu Tengah," *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2022): 229–37.

⁴ Lutfikah Lutfikah and Nurhasanah Nurhasanah, "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 86–92.

ide-ide kompleks. Konsep-konsep kompleks, seperti prosedur ilmiah atau hubungan sebab-akibat dalam interaksi sosial, disederhanakan oleh citra yang disajikan dalam panel komik.

Menurut penelitian sebelumnya, komik lingkungan telah berhasil meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak sekolah dasar terhadap tema sains. Komik bertema konservasi lingkungan menunjukkan bahwa media ini cocok untuk digunakan di kelas dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep ilmiah.⁵

Komponen kunci pembelajaran adalah pemahaman konseptual, terutama dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa mampu menghubungkan materi dengan situasi dunia nyata. Namun, banyak siswa merasa kesulitan memahami konsep, terutama ketika konsep tersebut disajikan secara abstrak dan tanpa dukungan media yang relevan.⁶ Karena itu, materi pelajaran seringkali sulit dipahami, yang dengan cepat menyebabkan siswa kehilangan motivasi dan minat. Namun, bahkan topik IPAS yang sulit pun dapat dijadikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah didekati dengan strategi yang tepat dan penggunaan media yang relevan, yang menginspirasi siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai konteks.

⁵ Tedi Yustiansyah, Nataria Wahyuning Subayani, and Arya Setya Nugroho, "Pengembangan Media Komik Berbasis Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup Untuk Peserta Didik Kelas 5 SD," *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 01 (2023): 105–13.

⁶ Suci Zakiah Dewi and Tatang Ibrahim, "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 13, no. 1 (2019): 130–36.

Menurut studi sebelumnya, pengetahuan konseptual siswa masih relatif rendah, dengan skor rata-rata hanya sekitar 46,67. Kecenderungan guru untuk menggunakan strategi satu arah dan kurang memanfaatkan sumber belajar merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kurangnya pendekatan pembelajaran yang beragam.⁷ Untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam, sains dan konten terkait sains harus disajikan secara kreatif, terutama melalui penggunaan media yang menarik, relevan, dan kontekstual.

Agar siswa lebih terlibat dan memahami materi pelajaran secara bermakna, pendidikan sains harus dibangun secara kreatif dan kontekstual. Pembelajaran kolaboratif, yang melibatkan instruktur dalam merancang, menerapkan, dan merefleksikan pelajaran bersama, adalah salah satu strategi yang terbukti meningkatkan pembelajaran siswa.⁸ Metode ini sangat menekankan nilai materi yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, membuat komik dengan tema lingkungan adalah solusi yang mendukung gagasan ini karena membuat materi pelajaran relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang sains.

Observasi awal di MIN 5 Kota Langsa menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami pelajaran sains yang berkaitan dengan lingkungan. Ketika menjelaskan konsep atau prosedur lingkungan, seperti ekosistem, polusi, atau konservasi lingkungan, beberapa siswa merasa sulit untuk memahaminya. Hal ini

⁷ Ni Kadek Erina Susanti, Asrin Asrin, and Baiq Niswatul Khair, "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (2021): 686–90.

⁸ Jelita Jelita, Yenny Suzana, and Nuraida Nuraida, "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Lesson Study," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 1 (2020): 81–91.

menunjukkan bahwa cara penyampaian konten masih belum ideal untuk menumbuhkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Hasil belajar yang rendah juga merupakan akibat dari kurangnya materi pendidikan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Menyajikan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik merupakan salah satu metode untuk meningkatkan pemahaman konseptual. Komik pendidikan dan media visual lainnya memiliki potensi besar untuk menarik minat siswa dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Komik membuat informasi lebih nyata dan mudah diingat dengan menggunakan alur cerita dan gambar yang menarik. Ditemukan melalui pembuatan komik sains dengan tema lingkungan bahwa komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menumbuhkan pola pikir yang sadar lingkungan. Buku komik tidak hanya bermanfaat tetapi juga berhasil dalam meningkatkan pengetahuan konseptual siswa, menurut validasi ahli dan uji coba pendahuluan.⁹

Oleh karena itu, Ramadhanty dan Setiyawati menunjukkan bahwa penggunaan media ambient dalam strategi pembelajaran berbasis lingkungan dapat sangat meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Siswa lebih mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan mereka ketika situasi dunia nyata digunakan di kelas, yang meningkatkan pemahaman konseptual.¹⁰

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk masalah ini adalah menggunakan komik sebagai alat pengajaran. Komik meningkatkan perhatian

⁹ Aniek Kuniawanti Murdianingsih dan Joko Siswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa," *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 2 (2022): 2774–2156.

¹⁰ Hana Novitasari, Martha Sadiyati, and Stephani Diah Pamelasari, no. D1 (n.d.): 718–27.

siswa dan membantu pemahaman dengan menggabungkan teks dan visual dalam narasi yang menarik.¹¹ Proses pembelajaran akan lebih kontekstual dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa jika komik dibuat menggunakan tema dari lingkungan sekitar mereka.

Menurut penelitian, siswa yang belajar melalui buku komik lebih mudah mengingat informasi daripada mereka yang belajar melalui teknik tradisional. Selain itu, relevansi dan keterlibatan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan fitur naratif komik untuk membantu mereka menghubungkan konten yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari mereka.¹²

Komik telah lama diakui sebagai alat pendidikan yang menghibur dan berhasil membantu siswa memahami materi pelajaran. Buku komik memiliki kekuatan untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami ide-ide yang sulit dengan menggabungkan komponen sastra dan visual.¹³ Penggunaan komik di kelas memungkinkan guru untuk memberikan materi dalam gaya naratif yang lebih menarik dan lebih mudah diingat oleh siswa.

Mengingat faktor-faktor tersebut, menciptakan media komik dengan fokus lingkungan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sains di MIN 5 Kota Langsa. Diharapkan media ini akan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian,

¹¹ Salahuddin et al., "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas Iii Kab. Sambas," *Journal of Scientech Research and Development* 2, no. 2 (2020): 061–070.

¹² Ni Putu Indiani Pramesti, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I Wayan Sujana, "Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 285–94.

¹³ Wahyu Nuning Budiarti and Haryanto Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv," *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233.

tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan bahan pembelajaran komik yang efisien dan ramah lingkungan yang memenuhi kebutuhan siswa akan pendidikan sains. Kurikulum Independen, yang menempatkan siswa sebagai pusat dari seluruh proses pembelajaran, diharapkan dapat berhasil diimplementasikan dengan bantuan fase ini.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengangkat judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa”**.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, telah diidentifikasi isu-isu terkait berikut ini:

Kurangnya inovasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran.

1. Proses pembelajaran yang di lakukan kurang bervariasi.
2. Peserta didik kurang tertarik dengan bahan ajar yang digunakan.
3. Belum adanya media pembelajaran berupa komik dalam proses pembelajaran di MIN 5 Kota Langsa.

3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut agar tetap fokus dan tidak terlalu luas cakupannya:

Pengembangan media pembelajaran berupa komik IPAS (KOMPAS).

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa komik hanya pada materi lingkungan tema hewan di lingkungan sekitar kita.

2. Uji coba produk dilakukan di MIN 5 Kota Langsa pada kelas III.

4. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menjadi penekanan utama studi ini, berdasarkan latar belakang dan batasan permasalahan penelitian yang telah diberikan sebelumnya:

1. Bagaimana pengembangan dan kelayakan media komik berbasis lingkungan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa?
2. Bagaimana respon pengguna media komik berbasis lingkungan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep IPAS dalam penggunaan media komik di MIN 5 Kota Langsa?

5. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yang akan dicapai berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya:

1. Untuk Mengetahui pengembangan dan kelayakan media komik berbasis lingkungan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa
2. Untuk Mengetahui respon pengguna media komik berbasis lingkungan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS di MIN 5 Kota Langsa
3. Untuk Mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPAS dalam penggunaan media komik di MIN 5 Kota Langsa

6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Studi ini memajukan pemahaman kita tentang teknologi pendidikan,

terutama yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan komik sebagai alat pengajaran pengganti. Temuan ini juga memberikan perspektif baru tentang seberapa baik media berbasis narasi dan visual bekerja di kelas, terutama dalam hal meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Media ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka dan membantu profesor menawarkan konten dengan cara yang lebih fleksibel.

b) Bagi Siswa

Ini memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

c) Bagi Peneliti

Selain itu, ini meningkatkan pemahaman dan keahlian peneliti di bidang produksi media pembelajaran.

7. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini, definisi operasionalnya adalah:

1) Pengembangan

Proses perencanaan, produksi, dan penilaian media humor untuk pembelajaran sains dan pendidikan disebut pengembangan. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, pengembangan adalah proses metodelis yang melibatkan analisis kebutuhan, desain, produksi, dan penilaian produk pendidikan. Dalam hal ini, produk tersebut adalah media komik

bertema lingkungan untuk mata pelajaran sains dan pendidikan.¹⁴

2) Media

Media adalah alat yang digunakan dalam pendidikan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan jelas. Segala alat yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk mentransfer pengetahuan atau sumber daya dari pengajar kepada siswa guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pesan disebut sebagai media.¹⁵

3) Media Komik

Komik adalah kumpulan gambar dan teks yang menggunakan cerita untuk mengajarkan pelajaran. Komik merupakan materi pendidikan berbasis visual yang membantu meningkatkan minat belajar siswa. Komik disusun sebagai rangkaian gambar dan frasa singkat yang mengkomunikasikan konsep dengan cara yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami.¹⁶

4) Konsep IPAS

Konsep ilmu pengetahuan (IPAS) diciptakan untuk membantu siswa memahami topik-topik yang berkaitan dengan sains. Konsep ini berpusat pada seberapa baik siswa memahami konsep-konsep ilmiah, terutama yang berkaitan dengan lingkungan. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang menggabungkan aspek ilmu sosial dan ilmu alam, terutama yang berkaitan dengan lingkungan dan interaksi antara manusia dan

¹⁴ Arsyad Azhar, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2013. Hlm. 8.

¹⁵ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, 2021. Hlm. 5.

¹⁶ Tanya Bianca et al., "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah," *El-Jughrafiyah* 4, no. 2 (2024): 265.

lingkungannya, dikenal sebagai IPAS.¹⁷

¹⁷ Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka*, Jakarta: Kemdikbudristek 2021.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan dan Kelayakan

a. Pengembangan Produk dengan Model ADDIE

Sebuah komik studi sosial berbasis lingkungan untuk Bab 1 (Mari Mengetahui Hewan-Hewan di Sekitar Kita) dibuat sebagai konsekuensi dari penelitian dan pengembangan ini untuk siswa kelas tiga di MIN 5 Langsa. Komik ini merupakan alat pembelajaran visual yang menarik perhatian siswa dengan menggabungkan teks dan visual untuk menyajikan pengetahuan dan sumber daya pendidikan dengan cara yang menarik dan sederhana.

Paradigma ADDIE digunakan untuk penelitian dan pengembangan. Lima langkah dalam metodologi ini adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Hasil dari pengembangan media komik adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (analisis)

Fase analitis dari penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MIN 5 Langsa. Para peneliti menggunakan temuan analisis sebagai panduan saat membuat materi pendidikan. Tiga langkah dari fase analitis ini adalah analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk menentukan masalah atau persyaratan yang dimiliki siswa selama proses pendidikan. Para peneliti mengamati ruang kelas untuk mengumpulkan data ini. Berdasarkan pengamatan ini, para peneliti menemukan bahwa para pengajar terus menggunakan metode

ceramah dan membatasi penggunaan materi yang disediakan sekolah, termasuk buku teks, di dalam kelas. Akibatnya, siswa menjadi kurang bersemangat dan tidak tertarik untuk terlibat. Sepanjang ceramah, sebagian besar anak duduk diam dan terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya mereka. Hanya sedikit siswa yang berani menjawab ketika guru mengajukan pertanyaan dan memberikan penjelasan. Akibatnya, hanya siswa yang paling cerdas yang berpartisipasi di kelas.

Untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, peneliti melakukan analisis materi dengan mengidentifikasi materi pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), berdasarkan Hasil Pembelajaran (CP) kurikulum otonom. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Independen menggabungkan mata pelajaran ilmu pengetahuan dan ilmu sosial. Mendorong siswa untuk memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial secara keseluruhan adalah tujuan dari kombinasi ini. Peneliti memilih Bab 1 IPAS Mari Mengetahui Hewan-Hewan di Sekitar Kita sebagai topik untuk membantu siswa memahami gagasan IPAS di kelas. Berikut adalah CP dan ATP yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V:

1. Capaian Pembelajaran

Pada fase B, siswa menentukan hubungan antara materi yang baru dipelajari dan mempelajari bagaimana gagasan ilmu alam dan ilmu sosial saling berkaitan di dunia nyata. Dengan mengatasi hambatan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, siswa menunjukkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Langkah selanjutnya adalah bagi siswa untuk mempresentasikan konsep dan argumen, melakukan penelitian dan eksperimen, berkomunikasi, sampai pada kesimpulan,

merefleksikan, menerapkan, dan menindaklanjuti proses penyelidikan yang telah selesai.

2. Alur Tujuan Pembelajaran

- 1) Mengenali berbagai macam makhluk hidup di lingkungan kita.
- 2) Mengenali berbagai bentuk komponen tubuh hewan.
- 3) Memeriksa bagaimana berbagai bagian tubuh bekerja dan bagaimana kaitannya dengan perilaku hewan.

Setelah itu, dilakukan pemeriksaan terhadap karakteristik siswa, yang sangat penting untuk menciptakan materi pendidikan. Media yang sesuai dengan minat dan tahap perkembangan siswa dapat dibuat dengan menganalisis karakteristik mereka. Pembuatan media pendidikan, seperti komik, dianggap tepat karena siswa sekolah dasar biasanya berada pada masa di mana mereka lebih menyukai aktivitas yang menarik dan interaktif.

b. Design (Desain)

Para peneliti mulai mendesain komik yang akan dikembangkan pada tahap kedua paradigma pengembangan ADDIE, yang sering dikenal sebagai tahap desain atau perencanaan. Desain ini dibagi menjadi lima tahap.

1. Pemilihan aplikasi pendukung pembuatan media komik diantaranya:

Para peneliti membutuhkan dua aplikasi pendukung untuk membuat media komedi. Program yang digunakan adalah:

1) Next G Toon Maker

Peneliti dapat dengan mudah membuat komik menggunakan perangkat lunak Next G Toon Maker. Secara keseluruhan, menggunakan program ini

untuk membuat komik menyenangkan karena menawarkan berbagai macam karakter dan gambar, serta opsi untuk menambahkan teks.

2) Canva

Komik pendidikan yang komprehensif dan menarik dapat dibuat dan diedit menggunakan perangkat lunak Canva. Kemampuan Canva memudahkan pembuatan dan pengeditan komik instruksional dari awal hingga akhir.

b. Pengkajian Materi

Berdasarkan langkah analisis material model ADDIE untuk pengembangan buku komik. Mari Mengetahui Hewan di Sekitar Kita, bab pertama Pembelajaran Sains, dibagi menjadi beberapa bagian berikut: 1) Hewan apa saja yang ada di sekitar Anda? 2) Apakah semua hewan sama? 3) Mengapa bentuk tubuh hewan berbeda? 4) Makanan apa yang menjadi favorit Anda? 5) Rumah saya di mana?

c. Rancangan Awal

Media komik instruksional ini ditawarkan dalam bentuk buku. Aplikasi Next G Toon Maker digunakan untuk membuat komik, yang kemudian diintegrasikan dengan Canva. Sampul, judul, kata pengantar, CP, TP, ATP, panduan pengguna, pengenalan karakter, dan pembahasan materi disajikan di awal komik. Untuk menghindari kebosanan, subjek disajikan dengan cara yang menarik menggunakan berbagai kombinasi warna.

d. Pembuatan Modul Ajar

CP dan ATP, indikasi, dan tujuan pembelajaran spesifik sesi membentuk dasar modul pengajaran.

e. Pembuatan Instrumen Penilaian

Kuesioner kelayakan produk digunakan sebagai alat penilaian untuk sumber belajar ini. Tujuan kuesioner ini adalah untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, termasuk instruktur, siswa, ahli bahasa, pakar media, dan spesialis bidang studi.

c. *Development* (pengembangan)

Langkah pengembangan selanjutnya adalah pembuatan desain konten media. Pada tahap ini, desain komik digunakan untuk membuat media yang sebenarnya. Hasil pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pembuatan Media Pembelajaran (Produk Awal)

Media yang dibuat adalah komik, yang merupakan poin utama pengembangannya. Meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang konten tentang Hewan di Sekitar Kita adalah tujuan dari media ini. Langkah-langkah dalam proses pembuatan media adalah sebagai berikut:

Halaman Pembuka (*opening*)

Pendahuluan menyajikan halaman sampul, kata pengantar, CP, TP, ATP, panduan pengguna, pengenalan karakter, dan daftar isi dalam upaya untuk meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Semua komponen ini dibuat dengan font, animasi, dan warna yang menarik. Beginilah tampilan halaman pertama komik:

Karena Bab 1 dari pelajaran Sains Sekolah Dasar Kelas III/Sekolah Dasar Islam berjudul "Mari Mengenal Hewan-Hewan di Sekitar Kita," halaman sampul menggambarkan bumi dengan awan dan pohon tambahan. Pendekatan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), yang berpendapat bahwa visual

sangat penting untuk memperkuat dan mendukung penyampaian konten, konsisten dengan penambahan ilustrasi pada halaman sampul.⁵⁵



Gambar 3.1 Halaman Cover

Halaman kata pengantar berisi sambutan penulis, tujuan komik, dan ucapan terima kasih. Penulisannya mengacu pada prinsip komunikasi efektif untuk menarik minat belajar siswa. Sedangkan halaman capaian pembelajaran menyajikan daftar kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka pada capaian pembelajaran IPAS Fase B Sekolah Dasar. Kedua halaman ini dirancang sesuai teori pendidikan untuk memberikan arah yang jelas bagi proses pembelajaran.

⁵⁵ Departemen Pendidikan Nasional, "Penulisan Modul," *In Penulisan Modul* 98 no.1 (2008).



Gambar 3.2 Kata Pengantar dan Capaian Pembelajaran

Dalam Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran disusun secara bertingkat. Penulisiannya menggunakan bahasa yang menunjukkan urutan dan arah pembelajaran selanjutnya. Peneliti menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran IPAS berdasarkan capaian pembelajaran yang ada. ATP disusun mulai dari kegiatan sederhana hingga yang lebih rumit. Setiap tingkat memiliki kegiatan yang berbeda-beda. Penyusunan seperti ini membantu siswa belajar secara bertahap. Menurut (Taher dalam Magdalena et al., 2020) penelitian pendidikan, penyusunan tujuan pembelajara bertingkat ini dapat membantu siswa memahamimateri secara menyeluruh yang akan berdampak baik bagi perkembangan siswa.⁵⁶

⁵⁶ Ina; Magdalena et Al, "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* no.1 (2020): 132–139.



Gambar 3.4 Petunjuk Penggunaan dan Pengenalan Tokoh

Daftar isi ini merupakan bagian awal komik yang penting. Di dalamnya, tercantum semua topik yang ada dalam komik beserta nomor halamannya. Tujuannya adalah agar siswa bisa dengan mudah menemukan bagian yang ingin

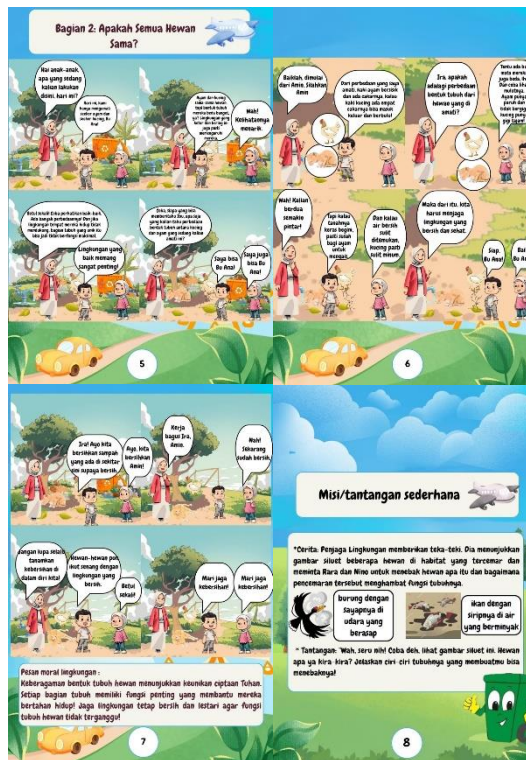
DAFTAR ISI	
Kata Pengantar.....	i
Capaian Pembelajaran.....	ii
Capaian Pembelajaran.....	iii
Alur Tujuan Pembelajaran.....	iv
Petunjuk Penggunaan.....	v
Pengenalan Tokoh.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Bagian 1: Ada Newan Apa Saja di Sekitarmu?.....	1
Bagian 2: Apakah Semua Newan Sama?.....	5
Bagian 3: Mengapa Newan Memiliki Bentuk Tubuh yang Berbeda?.....	9
Bagian 4: Apa Makanan Kesukaanmu?.....	13
Bagian 5: Rumahku Dimana?.....	17
Daftar Pustaka.....	21
Tentang Penulis.....	22

mereka pelajari.

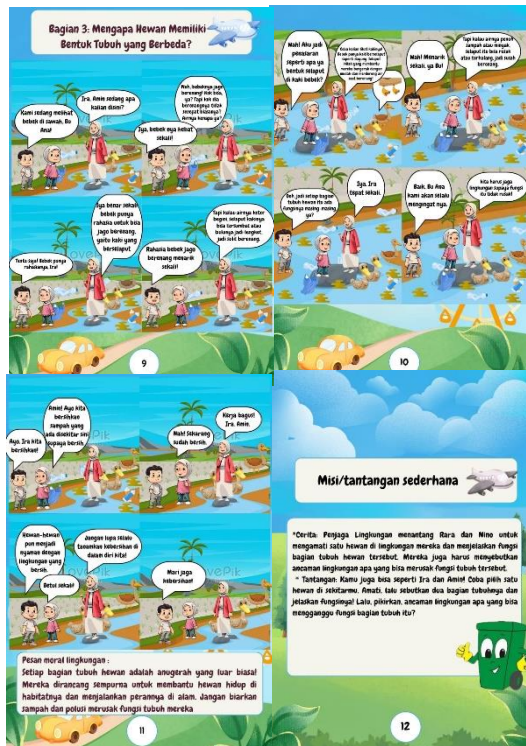
Gambar 3.5 Daftar Isi

a. Tampilan Materi

Tampilan materi pada komik ini untuk memudahkan pemahaman siswa dan dibuat dalam 5 Bagian, terdapat misi/tantangan sederhana yang menyenangkan di setiap akhir bagian dari cerita. Berikut adalah tampilan materi, dan misi/tantangan



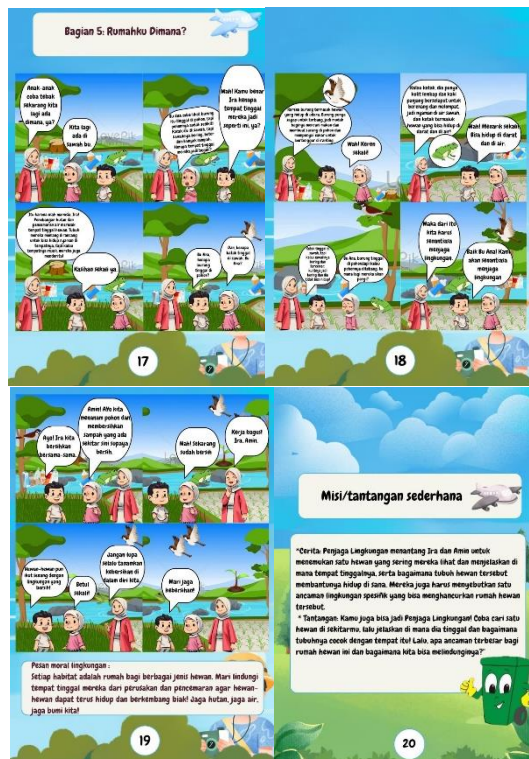
Gambar 3.7 Tampilan Materi Bagian 2



Gambar 3.8 Tampilan Materi Bagian 3



Gambar 3.9 Tampilan Materi Bagian 4



Gambar 3.10 Tampilan Materi Bagian 5

b. *Implementation* (implementasi)

Setelah melewati tahap pengembangan, langkah berikutnya adalah tahap implementasi. Media komik yang sudah di desain, direvisi, serta divalidasi oleh validator selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas III MIN 5 Langsa. Pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media komik.

c. *Evaluation* (evaluasi)

Fase terakhir dari paradigma pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Empat fase sebelumnya analisis, desain, pengembangan, dan implementasi dapat ditingkatkan melalui evaluasi. Hasil evaluasi memberikan rekomendasi dari para validator untuk meningkatkan produk akhir dari media komik yang sedang dikembangkan.

B. Kelayakan Produk

Para ahli di bidang bahasa, media, dan materi pokok dapat mengevaluasi kelayakan suatu produk. Para peneliti telah mempresentasikan temuan validasi oleh tiga spesialis ini untuk menilai kelayakan media komik berbasis lingkungan:

a. Validasi Ahli Materi

Kesesuaian isi media pembelajaran komik dievaluasi melalui validasi ahli materi. Selain memperoleh rekomendasi dan masukan untuk meningkatkan media pembelajaran, tujuan validasi ahli materi adalah untuk memastikan bahwa isi yang digunakan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Ibu Wika Tunesa, S.Pd., melaksanakan validasi materi. Penjelasan berikut berlaku untuk hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
Kelengkapan konten	5	5	100%	Sangat Layak
Kontennya cukup komprehensif untuk memfasilitasi pemahaman ide-ide ilmiah.	4	5	80%	Layak
Grafik dan gambarnya realistis dan membantu pemahaman siswa.	4	5	80%	Layak
Gambar dan grafiknya sesuai dengan fakta dan tidak menyesatkan.	4	5	80%	Layak
Merangsang rasa ingin tahu	5	5	100%	Sangat Layak
Memungkinkan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan	4	5	80%	Layak
Komik memiliki kekuatan untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran.	5	5	100%	Sangat Layak
Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
Relevansi dengan dunia nyata	5	5	100%	Sangat Layak
Siswa didorong oleh konten untuk menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata.	4	5	80%	Layak
Jumlah	45	50	90%	Sangat Layak
Presentase Akhir	90%			
Keterangan Akhir	Sangat Layak			

Dari data yang tertera di atas merupakan penyajian hasil perhitungan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatkan presentase 90%. Dapat di simpulkan bahwa skala kelayakan materi yang termuat dalam media komik “Sangat Layak”.

b. Validasi ahli Media

Untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran komik berdasarkan metrik yang telah ditetapkan dan untuk mengumpulkan rekomendasi serta masukan untuk perbaikan, validasi ahli media telah dilakukan. Ibu Ainur Ridha, S.Pd., melakukan validasi ahli media. Penjelasan berikut berlaku untuk hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
Pemilihan warna pada media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	5	5	100%	Sangat Layak
Jenis dan ukuran huruf sesuai untuk siswa tingkat Sekolah Dasar	5	5	100%	Sangat Layak
Tata letak teks dan gambar tersusun secara rapi dan proposional	5	5	100%	Sangat Layak
Gambar yang disajikan sesuai isi materi IPAS	5	5	100%	Sangat Layak
Ilustrasi mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
Kualitas gambar jelas dan tidak buram	5	5	100%	Sangat Layak

Gambar mendukung pemahaman terhadap materi yang disampaikan	5	5	100%	Sangat Layak
Ukuran media sesuai dan nyaman digunakan oleh siswa	4	5	80%	Layak
Tata letak halaman tertata dan sistematis	4	5	80%	Layak
Bentuk komik konsisten dan menarik	4	5	80%	Layak
Media mudah digunakan dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
Petunjuk penggunaan media disusun dengan jelas dan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
Alur cerita dalam komik mudah diikuti oleh peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
Komik menunjukkan kreativitas dalam penyajian materi	5	5	100%	Sangat Layak
Media komik mampu menarik minat dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	72	75	96%	Sangat Layak
Presentase Akhir	96%			
Keterangan Akhir	Sangat Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang di lakukan oleh validator ahli media mendapatkan presentase 96%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan media komik “Sangat Layak”. Namun berdasarkan saran validator ahli media perlunya dilakukan revisi produk tanpa harus Kembali memvalidasi media. Adapun saran dari ahli media yaitu:

1. Revisi pada halaman cover, dengan memperjelas judul karna warna tulisan judul kurang terlihat dan menjadi kurang menarik, sebaiknya diganti dengan warna lain untuk warna tulisan pada judulnya.



Gambar 4.1 Sebelum Revisi



Gambar 4.2 Setelah Revisi

2. Revisi pada halaman daftar isi pada komik, dengan mengubah warna latar daftar isi karena terkesan kurang cocok, sebaiknya di Ganti dengan warna lain untuk latar daftar isi.

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	ii
Petunjuk Penggunaan.....	iii
Capaian Pembelajaran.....	iv
Alur Tujuan Pembelajaran.....	v
Pengenalan Tokoh.....	vi
Bagian 1. Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?.....	1
Bagian 2. Apakah Semua Hewan Sama?.....	5
Bagian 3. Mengapa Hewan Memiliki Bentuk Tubuh yang Berbeda?.....	9
Bagian 4. Apa Makanan Hewanmu?.....	13
Bagian 5. Rumahmu Dimana?.....	17
Daftar Pustaka.....	21
Tentang Penulis.....	22

Gambar 4.3 Sebelum Revisi

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar.....	i
Capaian Pembelajaran.....	ii
Capaian Pembelajaran.....	iii
Alur Tujuan Pembelajaran.....	iv
Petunjuk Penggunaan.....	v
Pengenalan Tokoh.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Bagian 1. Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?.....	1
Bagian 2. Apakah Semua Hewan Sama?.....	5
Bagian 3. Mengapa Hewan Memiliki Bentuk Tubuh yang Berbeda?.....	9
Bagian 4. Apa Makanan Hewanmu?.....	13
Bagian 5. Rumahmu Dimana?.....	17
Daftar Pustaka.....	21
Tentang Penulis.....	22

Gambar 4.4 Setelah Revisi

3. Revisi pada halaman 14 dengan sedikit mengubah latar dan menghilangkan sedikit elemen pendukung karena terkesan terlalu ramai dan juga agar sedikit berbeda dengan halaman 13 dan tidak terlalu sama.



Gambar 4.5 Sebelum Revisi



Gambar 4.6 Setelah Revisi

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa media pembelajaran komik berdasarkan indikator yang telah ditentukan, serta mendapatkan saran dan masukan untuk penyempurnaan. Validasi Bahasa dilakukan oleh Ibu Nurhalimah, S.Pd.Gr. Berikut hasil validasi ahli bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
Struktur kalimat disusun secara tepat	5	5	100%	Sangat Layak
Kalimat disampaikan secara efektif dan efisien	5	5	100%	Sangat Layak
Teks mendukung visualisasi cerita dan memperjelas isi gambar	5	5	100%	Sangat Layak
Tata Bahasa mengikuti aturan Bahasa Indonesia yang baku dan benar	4	5	80%	Layak
Penggunaan ejaan sesuai EYD	4	5	80%	Layak
Penulisan huruf dan tanda baca digunakan secara tepat	5	5	100%	Sangat Layak
Tidak terdapat makna ganda atau kalimat yang membingungkan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa mudah dimengerti oleh siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa sesuai dengan tahap perkembangan intelektual peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
Bahasa bersifat komunikatif dan mendukung keterlibatan pembaca	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah	48	50	96%	Sangat Layak
Presentase Akhir	96%			
Keterangan Akhir	Sangat Layak			

Dari data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

= 96% (Sangat Layak)

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli bahasa mendapatkan presentase 96%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan bahasa yang termuat dalam media komik “Sangat Layak”.

C. Respon Guru dan Siswa

a. Respon Guru

Ibu Malahayati, S.Pd., seorang guru kelas tiga di MIN 5 Langsa, memberikan tanggapan guru. Selain mengumpulkan rekomendasi dan saran untuk perbaikan, tanggapan guru digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian dan efektivitas komik dalam lingkungan pengajaran berdasarkan metrik yang telah ditetapkan sebelumnya. Tanggapan guru dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Respon Guru

Kriteria	Skor	Skor Maks	%	Keterangan
Materi sesuai capaian indikator	5	5	100%	Sangat Menarik
Bahasa mudah dipahami	4	5	80%	Menarik
Visualisasi mendukung pesan	5	5	100%	Sangat Menarik
Alur isi jelas	4	5	80%	Menarik
Materi mendukung pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat Menarik
Praktis digunakan	4	5	80%	Menarik
Menarik perhatian siswa	5	5	100%	Sangat Menarik
Bisa digunakan guru sebagai pendukung	5	5	100%	Sangat Menarik
Sesuai dengan karakter siswa	5	5	100%	Sangat Menarik

SD				
Mendukung proses belajar IPAS	5	5	100%	Sangat Menarik
Jumlah	47	50	94%	Sangat Menarik
Presentase Akhir	94%			
Keterangan Akhir	Sangat Menarik			

Data yang tertera diatas merupakan penyajian hasil perhitungan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil respon guru terkait media komik mendapatkan presentase 94%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan respon media komik “Sangat Layak”. Dari respon guru menyatakan bahwa media komik sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Respon Siswa

Respon siswa dikumpulkan dari 22 siswa kelas III MIN 5 Langsa. Pengambilan respon siswa bertujuan untuk menilai ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media komik dari sudut pandang pengguna utama, berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Selain itu, respon siswa juga membantu mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Berikut rekapitulasi hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor	Skor Maks	Nilai
AR	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98

AK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
AR	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	50	96
AN	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98
AL	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46	50	92
CH	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	50	96
KAA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	96
MA	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	50	96
MA	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96
MHA	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	50	94
MHI	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	50	96
MRA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	50	96
MBD	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
NAF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
RA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98
RA	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47	50	94
SIS	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	46	50	92
SB	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	50	96
SA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
SM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
YMS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
ZK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
Jumlah											1064	1100	2128
Presentase											96,7%		
Keterangan											Sangat Menarik		

Berdasarkan hasil respon siswa terkait media komik mendapatkan presentase 96,7%. Dapat disimpulkan bahwa skala kelayakan respon siswa dalam media komik “Sangat Menarik” untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil angket respon siswa terlihat bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan

menggunakan media komik.

C. Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Produk

Tes pra dan pasca digunakan untuk mengetahui bagaimana pengetahuan konseptual siswa berubah setelah menggunakan media komik. Tes pra diberikan sebelum siswa menggunakan buku komik, dan tes pasca diberikan setelah mereka menggunakannya. Berdasarkan hasil tes pra dan pasca siswa kelas tiga MIN 5 Langsa. Tujuan penilaian ini adalah untuk memastikan seberapa besar media humor dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang informasi mengenai hewan di lingkungan mereka. Hasil tes pra dan pasca siswa kelas tiga MIN 5 Langsa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Nilai Pre-test Siswa

NO.	Nama	Soal					Total	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	AR	2	3	2	1	2	10	50
2.	AK	2	2	3	1	1	9	45
3.	AR	3	3	3	3	3	15	75
4.	CH	3	3	3	2	1	12	60
5.	KAA	3	3	2	2	1	11	55
6.	MA	3	3	3	2	1	12	60
7.	MA	3	3	3	2	1	12	60
8.	MHA	3	3	3	2	1	12	60
9.	MHI	2	1	1	1	1	6	30
10.	MRA	3	2	3	2	1	11	55
11.	MBD	3	2	3	2	1	11	55
12.	NAF	3	3	3	3	2	14	70
13.	RA	3	3	3	2	2	13	65
14.	RM	2	2	3	2	2	11	55

15.	SIS	3	3	3	3	2	14	70
16.	SB	2	2	1	1	1	7	35
17.	SA	3	3	3	3	2	14	70
18.	SM	3	3	3	3	2	14	70
19.	YMS	3	3	3	2	2	13	65
20.	ZK	2	2	2	1	1	8	40
21.	ZS	3	2	2	1	1	9	45
22.	ZZ	3	3	2	2	1	11	55
Jumlah							249	1245
Rata-Rata							11,31	56,59

Tabel 4.7 Nilai Post-test Siswa

No.	Nama	Soal					Total	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	AR	4	4	3	3	3	17	85
2.	AK	4	4	3	3	3	17	85
3.	AR	4	4	4	4	3	19	95
4.	CH	4	4	3	4	3	18	90
5.	KAA	4	4	4	2	2	16	80
6.	MA	4	4	4	4	2	18	90
7.	MA	4	4	4	3	3	18	90
8.	MHA	4	4	4	3	2	17	85
9.	MHI	4	4	3	2	2	15	75
10.	MRA	4	4	4	3	2	17	85
11.	MBD	4	4	4	3	2	17	85
12.	NAF	4	3	4	4	4	19	95
13.	RA	4	4	4	4	3	19	95
14.	RM	4	4	4	3	2	17	85
15.	SIS	4	4	4	4	3	19	95
16.	SB	4	4	4	2	2	16	80

17.	SA	4	4	4	4	3	19	95
18.	SM	4	4	4	4	3	19	95
19.	YMS	4	4	4	4	3	19	95
20.	ZK	4	4	4	2	2	16	80
21.	ZS	4	4	4	2	2	16	80
22.	ZZ	4	4	4	3	3	18	90
Jumlah							386	1930
Rata-Rata							17,54	87,72

Uji hipotesis diperlukan untuk memastikan bagaimana penggunaan media komik yang dibuat dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Uji normalitas harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Berikut adalah hasil uji normalitas:

Tabel 4.8 Tes Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,174	22	,080	,946	22	,265
posttest	,194	22	,031	,883	22	,014

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa salah satu nilai signifikansi kurang dari 0,05. Kita dapat menyimpulkan bahwa data yang dikumpulkan tidak mengikuti distribusi normal. Oleh karena itu, uji peringkat bertanda Wilcoxon non-parametrik digunakan untuk pengujian hipotesis. Keputusan uji Wilcoxon didasarkan pada hal-hal berikut:

Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.9 Tes Statistik

	Postest - Pretest
Z	-4.141 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Uji Wilcoxon pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa angka Asymp.sig (2-tailed) kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_a disetujui dan H₀ ditolak karena nilai 0,000 kurang dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis lingkungan dengan pendekatan ADDIE meningkatkan pengetahuan konseptual. Hal ini menunjukkan betapa suksesnya buku komik dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep ilmiah. Dengan peningkatan yang signifikan ini, media komik telah terbukti menjadi alat bantu belajar yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa dalam mata pelajaran sains karena dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

D. Pembahasan

Sebagai hasil dari penelitian ini, dikembangkan alat pembelajaran yang meningkatkan pemahaman ide-ide sains kelas tiga dan mendukung pembelajaran melalui buku komik. Lima tahapan model ADDIE analisis kebutuhan, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam studi dan pengembangan ini. Evaluasi dan koreksi merupakan bagian dari setiap tahapan.

Menganalisis masalah di lapangan merupakan tahap pertama pengembangan. Tujuan dari fase analisis adalah untuk menentukan apakah materi pembelajaran perlu dibuat. Para peneliti menemukan bahwa guru di MIN 5 terus menggunakan pendekatan ceramah dan materi yang disediakan sekolah, termasuk buku teks, selama proses pembelajaran pada tahap pertama, yang dikenal sebagai tahap analisis kebutuhan. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dan tidak tertarik untuk terlibat. Selama pelajaran, sebagian besar siswa hanya duduk diam dan terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya mereka. Para peneliti mengembangkan Hasil Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk pembelajaran sains kelas tiga setelah menentukan masalah dan persyaratan.

Setelah itu, dilakukan tahap analisis karakteristik siswa, yang menunjukkan bahwa saat menggunakan komik sebagai media pembelajaran, siswa sangat termotivasi dan bersemangat untuk belajar. Pemilihan aplikasi pendukung untuk pembuatan materi pembelajaran komik, peninjauan konten, pelaksanaan draf awal, pembuatan modul pembelajaran, dan pengembangan alat penilaian semuanya termasuk dalam langkah selanjutnya, yaitu tahap desain.

Tahap pengembangan, yang datang setelah tahap desain produk, mencakup pembuatan komik itu sendiri dengan menggunakan aplikasi Next G Toon Maker sebagai alat utama dan alat bantu seperti Canva. Dengan konten pada tujuan pembelajaran yang diinginkan dan skema warna yang ramah anak, media dibuat semenarik mungkin. Komik adalah jenis media visual yang menggunakan teks

dan visual untuk menceritakan sebuah kisah atau menyampaikan pesan dengan cara yang menarik.⁵⁷

Implementasi merupakan fase selanjutnya. Anak-anak kelas tiga di MIN 5 Langsa berpartisipasi dalam studi percontohan media komik setelah dibuat, diedit, dan disetujui oleh para validator. Evaluasi merupakan fase terakhir dari studi pengembangan ini. Rekomendasi para validator untuk meningkatkan hasil akhir dari media komik yang dibuat merupakan bagian dari evaluasi.

Tiga validator—seorang ahli media, seorang ahli materi, dan seorang ahli bahasa—diberi instrumen yang dirancang oleh para peneliti. Para validator ini diminta untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan standar dari disiplin ilmu khusus mereka. Sebelum implementasi lebih lanjut, metode validasi ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kelayakan materi pembelajaran yang dihasilkan. Tiga ahli berpartisipasi dalam proses validasi: Ibu Nurhalimah, S.Pd., Gr., sebagai validator ahli bahasa; Ibu Ainur Ridha, S.Pd., sebagai validator ahli media; dan Ibu Wika Tunesa, S.Pd., sebagai validator ahli materi.

Konten sains dan ilmu alam yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran Kurikulum Independen dan mencakup konsep-konsep ilmu alam dan sosial yang penting dan relevan bagi siswa kelas tiga. Menurut penilaian ahli, konten tersebut mendapat peringkat 90%, yang mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Sesuai." Selain itu, konten tersebut disusun secara logis dan mudah dipahami serta diperkaya dengan contoh-contoh dunia nyata untuk membantu

⁵⁷ R. A. Setiawan, W. & Wibowo, "Komik Edukasi Untuk Literasi Sains," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2022.

siswa belajar tentang bencana alam. Secara keseluruhan, kesesuaian konten sains dan ilmu alam ini menunjukkan bahwa konten ini dapat membantu siswa kelas tiga sekolah dasar belajar secara efektif dan bermakna. Menurut hipotesis Piaget, anak-anak berusia antara 7 dan 14 tahun berada dalam tahap berpikir konkret. Piaget adalah spesialis dalam perkembangan kognitif anak.⁵⁸ Siswa seringkali mendapat manfaat dari alat bantu visual seperti foto dan ilustrasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran selama tahap perkembangan ini. Pengalaman individu mereka harus tercermin dalam gambar-gambar ini.

Selain itu, tanpa perlu validasi ulang, studi penilaian ahli media menghasilkan persentase 96% dengan kriteria Sangat Layak dengan penyesuaian sesuai dengan rekomendasi. Tiga komponen penilaian termasuk dalam validasi ahli media: akurasi media, efisiensi media, dan desain. Pertama, kemasan komik, yang telah secara harmonis memodifikasi visual, skema warna, dan karya seni, dievaluasi sebagai bagian dari penilaian efisiensi media. Selain itu, diperhitungkan juga pengaturan warna latar belakang yang menarik perhatian, kesesuaian jenis huruf yang digunakan, dan ukuran huruf yang mudah dibaca. Grafik yang sesuai disertakan dengan setiap deskripsi konten, dan ukuran gambar yang proporsional memfasilitasi pemahaman siswa. Selain itu, setiap segmen diakhiri dengan tugas atau tantangan sederhana yang sesuai dengan ciri-ciri siswa kelas tiga sekolah dasar. Karakteristik komik ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dan mencegah kebosanan belajar. Selain itu, selama proses pembelajaran, penggunaan media komik dapat mendukung

⁵⁸ Margaret E. Bell, *Belajar Dan Mengajarkan* (Rajawali, 1999).

pertumbuhan literasi, imajinasi, dan keterampilan kognitif.

Selain itu, studi evaluasi ahli bahasa menghasilkan skor 96%, mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Tepat." Kesesuaian komik untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dikonfirmasi oleh evaluasi validator. Komik yang dibuat memenuhi persyaratan kesesuaian untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, menurut evaluasi validator. Ketepatan tata bahasa, keterbacaan dan kejelasan teks, kesesuaian bahasa untuk tingkat perkembangan kognitif anak kelas tiga, dan penyampaian pesan yang efisien termasuk di antara indikator bahasa yang digunakan untuk menentukan kesesuaian ini. Selain itu, elemen linguistik mencakup pemilihan kata yang sesuai untuk lingkungan pembelajaran sains dan penggunaan bahasa komunikatif.

Selain itu, penilaian respons siswa menerima skor 96,7%, mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Menarik," sedangkan penilaian respons instruktur menerima skor 94%, mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Tepat." Jelas bahwa menggunakan komik untuk mengajar cukup menyenangkan bagi siswa. Menurut komentar guru dan siswa, komik dapat digunakan sebagai alat pengajaran.

Studi ini juga meneliti bagaimana penggunaan komik meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggunakan program SPSS, uji hipotesis dilakukan untuk mengidentifikasi variasi dalam pemahaman konseptual. Siswa yang diuji pada media tersebut diberi tes pra-uji dan pasca-uji oleh peneliti sebelum uji hipotesis. Data tes pra-uji dan pasca-uji kemudian diuji normalitasnya. Hasil menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal karena kurang dari 0,05. Uji

non-parametrik Wilcoxon dilakukan karena data tidak terdistribusi secara teratur. Asymp.sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 berdasarkan hasil uji Wilcoxon. Akibatnya, H_a (terdapat peningkatan pengetahuan konseptual dengan menggunakan komik bertema lingkungan) diterima dan H_0 (tidak ada peningkatan pemahaman konseptual dengan menggunakan komik bertema lingkungan) ditolak. Penggunaan komik bertema lingkungan dapat menginspirasi dan membangkitkan minat siswa, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang ide-ide ilmiah. Dengan N-gain sebesar 0,74 (kategori tinggi), temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian oleh Nanda dkk. yang menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan pemahaman konseptual.⁵⁹ Menurut Pratama dan Indrawati, komik adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita bergambar yang dimaksudkan untuk memfasilitasi pemahaman dan asimilasi materi pelajaran oleh siswa.⁶⁰ Akibatnya, komik merupakan alat yang berguna untuk mengajarkan konten.

Para peneliti menentukan manfaat dan kekurangan dari media komik yang mereka ciptakan berdasarkan hasil penelitian. Berikut adalah manfaat dan kekurangan dari media tersebut:

a. Kelebihan media

- a. Komik adalah alat pembelajaran yang mudah digunakan dan menarik secara visual dalam bentuk buku yang meningkatkan minat siswa dalam pendidikan sains, terutama ketika membahas makhluk-makhluk di

⁵⁹ N. Naila, A. Winarti, dan Mahdian, "The Development of Chemistry Comics to Improve Students Concept Understanding and Communication Ability," *Jurnal Pendidikan Kimia*

⁶⁰ A. Fauzi dan R. Anjani, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 2021, 53.

lingkungan kita.

- b. Komik mudah diadaptasi, memungkinkan siswa untuk belajar sendiri di luar jam kelas yang terjadwal.
- c. Motivasi dan minat siswa dalam belajar meningkat berkat desain yang menarik secara visual.
- d. Komik memberikan informasi dalam gaya visual yang lebih mudah dipahami. Siswa dapat lebih cepat dan mudah memahami makna cerita berkat gambar-gambar dalam buku komik.

b. Kekurangan media

- a. Komik tidak dapat menggantikan komponen pendidikan tradisional; melainkan, komik merupakan alat pembelajaran tambahan.
- b. Hanya makhluk-makhluk di lingkungan terdekat kita yang ditampilkan dalam buku komik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat ditarik dari studi tentang pembuatan media komik berbasis lingkungan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sains dan ilmu alam di MIN 5 Kota Langsa:

1. Media komik ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima fase: (1) analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi; (2) perencanaan desain dilakukan dengan mendesain komik, termasuk memilih aplikasi utama dan pendukung, meninjau materi, desain awal, membuat modul pengajaran, dan instrumen penilaian; (3) pengembangan dilakukan dengan membuat media aktual menggunakan aplikasi Next G Toon Maker dan Canva; (4) implementasi adalah penerapan media yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitasnya. Setiap tahap melibatkan prosedur penilaian dan modifikasi. Hasil validasi dari tiga ahli menunjukkan kelayakan media tersebut. Validasi ahli materi mendapat skor 90% (Sangat Layak), validasi ahli media mendapat skor 96% (Sangat Layak), dan validasi ahli bahasa mendapat skor 96% (Sangat Layak).
2. Respons guru terhadap penggunaan media komedi dinilai 94% Sangat Menarik, sedangkan respons siswa dinilai 96,7% Sangat Menarik.
3. Asymp.sig. (2-tailed) <0,05 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep sains meningkat setelah menggunakan media komik dengan tema hewan di sekitar kita; oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a

disetujui.

B. Saran

Beberapa rekomendasi dapat dibuat berdasarkan hasil pembuatan media komik bertema lingkungan untuk meningkatkan pemahaman sains dan ilmu alam di MIN 5 Langsa City. Rekomendasi tersebut meliputi hal-hal berikut:

1. Disarankan untuk membuat media komik dengan beragam tema dan pola pengembangan yang berbeda untuk penelitian di masa mendatang.
2. Disarankan agar guru menggunakan berbagai macam materi pendidikan mutakhir dalam rencana pembelajaran mereka.
3. Disarankan agar siswa memanfaatkan media yang telah dibuat untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcanca, Nur. "An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics." *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)* 7 no. (2020).
- Al, Ina; Magdalena et. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* no.1 (2020): 132–139.
- Anjani, A. Fauzi & R. "Penggunaan Komik SeMustadi.Bagahi Media Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 2021, 54.
- Anjani, A. Fauzi dan R. "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 2021, 53.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Azhar, Arsyad. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2013.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A–C Untuk SD/MI." *Kemendikbudristek.*, 2022.
- Bell, Margaret E. *Belajar Dan Mengajarkan*. Rajawali, n.d.
- Bianca, Tanya, M. Taufik Rahmadi, Darwin Parlaungan Lubis, Sugiharto Sugiharto, Rohani Rohani, dan Eni Yuniastuti. "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah." *El-Jughrafiyah* 4, no. 2 (2024): 265.
- Budiarti, Wahyu Nuning, dan Haryanto Haryanto. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv." *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233.
- Creswell, J. W. "Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research." *Pearson*, 2021.
- Dewi, Suci Zakiah, dan Tatang Ibrahim. "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 13, no. 1 (2019): 130–36.
- Dina Alfitriah, Fitri Refelita, dan Elvi Yenti. "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Koloid." *Jurnal of Research and Education Chemistry (JREC)* Vol. 5 No. (2023): 68.
- Erina Susanti, Ni Kadek, Asrin Asrin, dan Baiq Niswatul Khair. "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (2021): 686–90.
- Formula N-Gain dikembangkan oleh D. E. Meltzer, dalam. "The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible 'Hidden Variable' in Diagnostic Pretest Scores" 70 no (2002).
- Handayani, Tri, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa." *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 4,

- no. 2 (2021): 22–29.
- Ikhsan, E. Yulianingsih & J. “Pengembangan Komik IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP Wiyata Mandala Balikpapan.” *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 6 no., no. Universitas Negeri Yogyakarta (2018).
- Indrawati, M. Pratama dan R. “Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Media Pembelajaran*, 7(2), 2022, 89.
- Isnaeni, I., Arifin, I., & Sugiyono, S. “Pengembangan Komik Edukasi Untuk Pembelajaran.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2021.
- Jafar. *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Siswa*, 2013.
- Jelita, Yenny Suzana, and Nuraida Nuraida. “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Lesson Study.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 1 (2020): 81–91.
- Jihad, Suyanto dan Asep. *Strategi Pembelajaran Inovatif Dan Kontekstual*. Jakarta:Prenadamedia, 2021.
- Kemendikbudristek. *Panduan Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka*, 2021.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. “Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas III SD.” Jakarta: Kemendikbudristek, n.d.
- “Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka Jenjang SD/MI.” Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- “Capaian Pembelajaran IPAS SD Fase B (Kelas III–IV).” Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- “Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Sekolah Dasar (Fase B).” Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan media komik dengan model problem based learning pada materi daur hidup hewan kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–35.
- Kilpatrick dalam Dasari, R. *Pengaruh Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep*, 2002.
- Lutfikah, Lutfikah, and Nurhasanah Nurhasanah. “Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar.” *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 86–92.
- Mardiana, I Nyoman Aditya, and Anak Agung Gede Agung. “Problem-Based Digital Comics to Improve Science Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 7, no. 1 (2024): 49–59.
- Mawardi, A. Laely Hannyva & M. “Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 5 SD.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 no. (2022).
- Muluki, A. “Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Radhiatul Adawiyah.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(1) (2020): 86–96.
- Murdianingsih, Aniek Kuniawanti, and Joko Siswanto. “Pengembangan Media

- Pembelajaran Comic Book IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 2 (2022): 2774–2156.
- Mustadi, R.F. Sari & A. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2021, 80.
- “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 2021, hlm.81.
- Nasional, Departemen Pendidikan. “Penulisan Modul.” *In Penulisan Modul* 98 no.1 (2008).
- Novitasari, Hana, Martha Sadiyati, dan Stephani Diah Pamelasari. “Open Access: Pengaruh,” no. DI (n.d.): 718–27.
- Pramesti, Ni Putu Indiani, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I Wayan Sujana. “Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 285–94.
- Pratama, G. P., & Yuliana, E. “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* Vol. 9 No. (2021): hlm.99.
- Pribadi, B. A. *Desain Dan Pengembangan Program Pembelajaran*. Jakarta: Kencana., 2020.
- Rahman, F., & Hiday at, T. “Peran Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Menumbuhkan Kesadaran Konservasi Pada Siswa.” *JUCAPENBI: Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Bimbingan* 1(3) (2024): 35–40.
- Rizki, Kiki, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto. “Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pada Kelas Iv Min 5 Bengkulu Tengah.” *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2022): 229–37.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, 2021.
- Salahuddin, Erifa Syahnaz, Vanie Wijaya, dan Sri Wahyuni. “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas Iii Kab. Sambas.” *Journal of Scientech Research and Development* 2, no. 2 (2020): 061–070.
- Sanjaya, Wina. “Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran.” *Jakarta: Kencana*, 2009, hlm.46.
- Setiawan, W. & Wibowo, R. A. “Komik Edukasi Untuk Literasi Sains.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)*, 2021.
- Supriatna, Nana. *Pendidikan Lingkungan Hidup: Konsep Dan Aplikasi Dalam Kurikulum*. Bandung: PT Refika Aditama, 2020.
- Syahfitri, Juwina. “Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan Dengan Model ADDIE Pada Tema Ekosistem.” *Skripsi Sarjana Pendidikan Langsa: Perpustakaan IAIN LANGSA*, 2023.
- Syahwela, Mayu. “Pengembangan Media Komik Matematika SMP.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 4, No (n.d.): 534–547.
- Wibowo.r.a. “Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Media

- Pembelajaran.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2022, 50.
- Wiyani, Novan Ardy. “Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dan Lingkungan.” *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*, 2022.
- Yasa, I. M., & Wiarta, I. W. “Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Lingkungan: Solusi Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9(1) (2024): 45–58.
- Yustiansyah, Tedi, Nataria Wahyuning Subayani, dan Arya Setya Nugroho. “Pengembangan Media Komik Berbasis Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup Untuk Peserta Didik Kelas 5 SD.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 01 (2023).