

## Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar

Silvia Meirisa\*

STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Jambi, Indonesia

\*Corresponding Author: meirisasilvia2@gmail.com

### Abstract

*The problem in this research is because the learning process is less interesting and varied in terms of learning media, then learning is carried out tends to be conventional. The solution to these problems, researchers developed learning media theme 4 healthy is important sub-theme 1 my blood circulation is healthy Learning 1, 2, and 3 in science subjects. The purpose of this research is to produce a valid comic media and assist in facilitating students to learn the material presented by the teacher. This research is a research and development (Research and Development). The instrument used is in the form of a question questionnaire. The results obtained indicate that the comic media developed is feasible to use, as evidenced by the data from the validation results by material experts getting a percentage of 96.4% in the very feasible category, the validation results by media experts getting a percentage of 88.3% in the appropriate category, and the validation results by linguists, the percentage is 95.8% in the very appropriate category, and the results of student responses to learning comics media get a percentage of 97.5% in the very positive category.*

**Keywords:** development; comic media; validation

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang kurang menarik serta variatif dari segi media pembelajaran, kemudian pembelajaran dilakukan cenderung dengan konvensional. Solusi dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darah ku sehat Pembelajaran 1, 2, dan 3 pada mata pelajaran IPA. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media komik yang valid serta membantu dalam memudahkan siswa mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket pertanyaan. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan, dibuktikan dengan data hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 96,4% dengan kategori sangat layak, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 88,3% dengan kategori layak, dan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 95,8% dengan kategori sangat layak, serta hasil respon siswa terhadap media komik pembelajaran memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat positif.

**Kata Kunci:** pengembangan; media komik; validasi

### Article History:

Received 2022-05-21

Revised 2022-07-02

Accepted 2022-07-13

### DOI:

10.31949/educatio.v8i3.2538

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu poses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar (Aprida & Muhammad, 2017). Pembelajaran menurut Ubabuddin (2019) merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman dalam Ahmad & Khurin'In,

2019). Sejalan dengan penjelasan tersebut Ifan (2019) juga berpendapat bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Kemudian Fani dan Rifda (2020) mengatakan bahwa proses pembelajaran terdapat peran serta guru, siswa, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan siswa dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang optimal. Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu tujuan pembelajaran. Jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar bagi seorang guru yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar untuk siswa.

Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran menurut Abdul (2018) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Talizaro (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Fani & Rifda (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya dapat memberikan gambaran atau memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Kemudian Magdalena, et al. (2021) menjelaskan media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media yang baik akan membuat siswa mudah memahami materi dan betah dalam belajar. Saat guru memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Jika salah dalam memilih media pembelajaran akan memberikan hasil yang kurang memuaskan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa. Lewat media guru dapat berkomunikasi dengan siswa. Materi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru melalui bahasa verbal akan terwakili oleh media yang digunakan, misalnya dalam materi yang disampaikan guru memiliki gambar maka media yang baik digunakan adalah media yang dapat menyajikan gambar dan bahasa seperti komik. Media yang lebih didukung untuk dikembangkan adalah media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksud agar siswa mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pembelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam oleh memori siswa. Salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.

Peranan komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar para siswa (Sudjana & Rivai, 2011). Kemudian Maharsi (2011) mengatakan bahwa komik mempunyai peranan yang besar dalam memberikan informasi yang mendidik, menghibur, dan mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Selanjutnya, Daryanto (2013) juga mengatakan bahwa komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak. Waluyanto dalam (Ani & Anti, 2015) menjelaskan bahwa media komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan dalam menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti karena terdiri dari tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga mudah dipahami Sejalan dengan itu, Ambaryani dan Airlanda (2017) menjelaskan bahwa komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Rahmati (2020) juga mendefinisikan komik sebagai kartun yang mengungkapkan suatu tokoh yang memainkan cerita dan merupakan suatu bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan terkadang lucu. Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh gambar dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan belajar siswa, mengaktifkan proses belajar mengajar. Pada pembelajaran tematik terpadu, siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang

mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam indra maupun antar mata pelajaran. Pendekatan tematik terpadu tampak lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

Berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi serta meningkatkan minat belajar siswa. Bacaan komik mampu memotivasi siswa dalam membaca serta dapat memberikan inspirasi imajinasi siswa. Kelebihan komik yang menyajikan gambar-gambar yang menarik yang menampilkan suatu alur cerita sehingga mudah dipahami. Komik juga mampu menyampaikan materi ataupun tujuan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang berupa komik pembelajaran tema sehat itu penting di kelas V SD.

Pelaksanaan pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan Kemendikbud 2013. Kurikulum 2013 mempunyai buku guru dan buku siswa yang merupakan salah satu sarana implementasinya untuk proses pembelajaran. Buku guru merupakan pedoman bagi guru dan buku siswa merupakan buku sumber belajar bagi siswa. Pada buku siswa kelas V semester 1 terdapat 5 tema salah satunya yaitu tema 4 sehat itu penting. Pada tema sehat itu penting terdapat 3 subtema yang memuat mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP. Pada tema sehat itu penting dalam mata pelajaran IPA memaparkan materi peredaran darah manusia. Peredaran darah manusia perlu dijaga keketannya karena peredaran darah diperlukan untuk menyediakan seluruh organ dan sel tubuh dengan oksigen. Bila organ peredaran tubuh terganggu, maka tubuh akan kekurangan oksigen yang menyebabkan pusing, pingsan, dan sakit. Upaya untuk mencerdaskan dan memotivasi siswa untuk mengembangkan potensi masih belum terlaksana dengan maksimal. Masih terdapat permasalahan-permasalahan yang dialami guru maupun siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis temukan di SD Negeri 027/III Lolo Kecil, pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran tematik masih kurang menarik dan variatif dari segi media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan konvensional dimana siswa lebih banyak mendengar penjelasan guru, sehingga aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh guru. Masih terdapat siswa yang tidak termotivasi oleh penjelasan guru karena kurangnya media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Pada materi peredaran darah manusia sudah berisi gambar-gambar tentang organ-organ peredaran darah namun masih kurang menarik. Media komik bisa membantu guru maupun siswa, karena media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat mengganti posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Oleh sebab itu, peneliti membuat media pembelajaran tentang materi organ-organ peredaran darah manusia disajikan dalam bentuk komik, karena siswa lebih suka membaca buku yang bergambar.

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan komik sebagai media pembelajaran diantaranya penelitian yang dilakukan Ambaryani & Airlanda (2017) yang mengembangkan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan di kelas 4 SD. Penelitian Dhita & Tri (2018) yang mengembangkan media komik matematika materi pecahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, penelitian ini dilakukan untuk menghilangkan kesan yang bersifat kaku pada pembelajaran matematika yang biasa hanya berpaku pada buku ajar. Penelitian Freddy (2018) yang mengembangkan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar. Penelitian Akmal & Yurmianti (2021) yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas komik ditinjau dari validitas dan kepraktisan. Penelitian Nursina & Tursina (2021) mengembangkan media komik bermuatan IPA berbasis model inquiri terbimbing dalam meningkatkan motivasi siswa Sekolah Dasar. Hubungan penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut adalah menghasilkan komik sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Pengembangan komik tersebut dinilai berdasarkan kevalidan komik yang mencakup kevalidan materi, kevalidan media, dan kevalidan

bahasa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada materi pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan komik sebagai media pembelajaran tema 4 sehat itu pening, subtema 1 peredaran darah sehat khusus mata pelajaran IPA dengan materi peredaran darah manusia.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan komik sebagai media pembelajaran yang valid serta membantu memudahkan siswa mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Media komik pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu contoh dari media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran komik ini dapat menumbuhkan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2013) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain model pengembangan 4-D (*four D models*). Menurut Sugiyono (2013) tahap-tahap model 4-D antara lain: 1) pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh guru, analisis karakteristik siswa, analisis struktur isi, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan; 2) perancangan (*design*), pada tahap ini merancang materi untuk media pembelajaran, membuat plot cerita, karakter, dan isi pada media komik secara terperinci ; 3) pengembangan (*develop*), pada tahap ini, setelah melakukan pengembangan medi pembelajaran berupa komik, maka akan dilakukan uji kelayakan oleh para ahli (*validator*) yang telah ditentukan untuk memvalidasi; dan 4) penyebaran (*disseminate*), tahap ini merupakan tahap penggunaan prodak yang berupa komik pembelajaran yang bertujuan untuk menguji keefektifitas media komik yang telah dikembangkan. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk pendidikan atau pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam belajar, mutu pembelajaran meningkat dan prestasi siswa juga meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 027/III Lolo Kecil Kecamatan Bukit Kerman Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 22 orang. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diambil dari hasil angket yang diberikan kepada subjek ahli desain dan ahli materi. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator instrumen, ahli konten (materi), ahli desain, praktis (pemakaian). Saran yang diberikan terhadap produk diberikan dan deskripsikan keterlaksanaan uji coba produk. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik yang telah dirancang valid atau tidak. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis hasil uji kelayakan dan analisis respon siswa. Analisis uji kelayakan terdiri dari analisis uji kelayakan materi, analisis uji kelayakan media, dan analisis uji kelayakan bahasa. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus persentase deskriptif. Hasil skor persentase diinterpretasikan dengan kriteria kualifikasi menurut Hariadi (2019).

Tabel 1. Kriteria Hasil Uji Kelayakan dan Respon Siswa

Kriteria	Persentase
Tidak Layak	<55%
Kurang Layak	55%-74%
Layak	75%-84%
Sangat Layak	85%-100%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan komik materi peredaran darah manusia sebagai media pembelajaran IPA yang diuraikan merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013) sebagai berikut:

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

(a) analisis kurikulum, media komik pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan diperoleh dari analisis kurikulum berupa standar kompetensi dan Kompetensi Dasar. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui cakupan materi, tujuan pembelajaran yang sesuai sebagai landasan untuk mengembangkan media komik pembelajaran. Pada tahap analisis kurikulum, analisis SK dan KD dikhususkan pada pembelajaran IPA materi peredaran darah manusia di kelas V SD; (b) analisis karakter siswa, tahap ini diketahui dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 027/III Lolo Kecil, yaitu masih banyak siswa yang tidak mau membaca buku paket yang digunakan; (c) analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema, subtema, dan materi utama yang perlu di ajarkan, maka dalam hal ini peneliti memilih tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darah ku sehat dan embelajaran 1, 2, dan 3 pada mata pelajaran IPA materi peredaran darah manusia; (d) merumuskan tujuan, produk atau media pembelajaran yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan Siswa Kelas V SDN 027/III Lolo Kecil yaitu tersedianya media yang menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan tujuan yang akan dicapai, maka media bisa menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia yang harus dipahami oleh siswa.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu merancang media pembelajaran berbentuk komik. Setelah tahap pendefinisian diolah, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dan penyajian media pembelajaran berbentuk komik yang menarik.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Desin produk Berdasarkan materi yang sudah diketahui, peneliti merancang tokoh yang akan digunakan pada komik. Peneliti mencari tokoh terlebih dulu di internet. Dipotong bagian gambar yang tidak diperlukan, perwarnaan dan pemberian teks pada dialog. Media dibuat berbagai warna agar lebih menarik serta media dapat dibaca kapanpun dan dimanapun siswa berada, termasuk digunakan untuk belajar mandiri oleh siswa di luar kelas. Validasi desain pengembangan media komik pembelajaran di uji oleh 3 ahli, yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli bahasa.

Tabel 2: Data Hasil Validasi Materi

Uraian	Kelayakan Isi	
	Skor	Keterangan
Skor yang diperoleh	27	
Skor maksimal	28	
Persentase	96,4%	
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2, diperoleh skor hasil validasi materi pada aspek kelayakan isi adalah 27 dengan skor maksimal 28 dengan persentase 96,4% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media komik pembelajaran ini telah layak untuk digunakan.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Media

Aspek penilaian	Skor per Aspek	Skor Maks	Skor %	kategori
Aspek kualitas	11	12	91,7%	Sangat Layak
Aspek efektivitas	14	16	87,5%	Sangat Layak
Aspek grafika	10	12	83,3%	Layak
Aspek penyajian	18	20	90%	Sangat layak
Jumlah total			53	
Skor Maksimal			60	
Persentase			88,3%	
Kriteria				Sangat Layak

Dari data yang ditampilkan pada tabel 3, diperoleh hasil validasi media pada aspek kualitas adalah 11 dengan skor maksimal 12 dengan persentase 91,7%, aspek efektivitas memperoleh jumlah 14 dengan skor

maksimal 16 dengan persentase 87,5%, aspek grafika memperoleh jumlah 10 dengan skor maksimal 12 dengan persentase 83,3%, aspek penyajian memperoleh jumlah 18 dengan skor maksimal 20 dengan persentase 90%. Berdasarkan persentase keseluruhan diperoleh skor 53 dengan rata-rata 88,3% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4: Data Hasil Validasi Bahasa

Kebahasaan	
Uraian	Keterangan
Skor yang diperoleh	23
Skor maksimal	24
Persentase	95,8%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, diperoleh skor hasil validasi bahasa adalah 23 dengan skor maksimal 24 dengan persentase 95,8% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba, produk tersebut diimplementasikan pada siswa, kemudian dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yaitu menarik minat siswa untuk belajar dengan media baru yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada 22 Siswa Kelas V SDN 027/III Lolo Kecil dengan membagikan media pembelajaran berbentuk komik kepada seluruh siswa untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penilaian respon siswa terhadap media mencakup aspek tampilan, media, isi materi, bahasa dan kemanfaatan.

Tabel 5: Data Hasil Respon Siswa

Respon Siswa	
Uraian	Keterangan
Skor keseluruhan	1560
Skor maksimal	1600
Persentase	97,5%
Kategori respon	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa persentase hasil respon siswa terhadap media komik pembelajaran diperoleh 97,5% dengan kategori sangat positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa kelas V SDN 027/III Lolo Kecil Kecamatan Bukit Kerman Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis uji kelayakan dari segi materi yang memperoleh persentase sebesar 96,4% dengan kategori sangat layak., dari segi media memperoleh persentase sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak, dari segi bahasa memperoleh persentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat layak, dan analisis respon siswa memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat positif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hariadi (2019) yang mengatakan bahwa persentase kelayakan dengan rentang 85%-100% diinterpretasikan dengan kriteria sangat layak. Kelayakan komik untuk digunakan sebagai media pembelajaran didukung oleh respon positif siswa yang lebih mudah memahami materi, dengan menggunakan media komik siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Kaitan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menghasilkan prodak yang berupa media komik pembelajaran untuk memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa yang valid. Media komik pembelajaran telah melalui uji kelayakan yang divalidasi oleh validator serta mendapat respon positif dari siswa, sehingga media komik pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hubungan lainnya yaitu penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media komik pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar.

## KESIMPULAN

Pengembangan media komik yang telah dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yaitu media komik setelah melalui proses validasi dan revisi, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan saat pembelajaran Tema 4 sehat itu penting, subtema 1 peredaran darah ku sehat khususnya pada pembelajaran IPA di kelas V SD. Hasil yang telah dilakukan oleh validator diperoleh dengan hasil validasinya dari aspek materi 93% (sangat layak), dari aspek media 88,5% (sangat layak), dari aspek bahasa 92% (sangat layak), dan respon siswa 97,5% (sangat positif). Maka dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5 (2).
- Ahmad, R. M & Khurin'In, R. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Anuladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01 (02), 100-109.
- Akmal, R & Yurmianti. (2021). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Carubon: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 (2), 79-90.
- Ambaryani & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3 (1), 19-28.
- Ani, W & Anti, K. P. (2015). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1 (1), 24-35.
- Aprida, P & Muhammad, D. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dhita, A. P & Tri, N. Y. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5 (1), 79-90.
- Fani, O & Rifda, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education Studies*, 3 (2), 542-549.
- Freddy, W. A. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33.
- Hariadi, S. (2019). *Best Practive Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Jawa Berbasis Blended Learning pada Siswa Kelas VIII*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ifan, J. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3 (2), 19-25.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3 (2), 312-325.
- Maharsi, I. (2020). *Komik Kreatif tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Nursina, S & Tursina, R. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inquiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 6185-6195.
- Rahmati, R. (2020). Application Of Comic Media To Improve Learning Outcomes And Educational Affective Students On Straight Motion Material In Class Viii Smp Negeri 1 Darul Imarah Aceh Besar. *Jurnal Phi; Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapan*, 1(2), 27-36.
- Sudjana, N & Ahmad, R. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 5 (1), 18-27.