

---

**PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *COMIC LIFE* PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Martiya Nurni Khairita<sup>1)</sup>**

**Ayu Soraya<sup>2)</sup>**

**Dwi Asmara<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

<sup>1)</sup> Email author: [ayuuuusoraya427@gmail.com](mailto:ayuuuusoraya427@gmail.com)

**ABSTRAK:** Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Comic life*. Penelitian menggunakan *Research and Development* yang memiliki lima harapan, yakni: Analisis Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Jenis data yang diambil pada penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, wawancara. Validitas, praktikalitas dan efektivitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Analisis yang digunakan menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas. Hasil penelitian media komik yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase rata-rata 86,5% pada kategori sangat valid maka media komik animasi layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media komik pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar memperoleh hasil persentase rata-rata 83,7 % pada kategori sangat praktis maka media komik dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Efektivitas yang di nilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata ketuntasan klasikal 93,4 % pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan media komik dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**Kata kunci :** *Comic life*, Media, Pendidikan.

**ABSTRACT:** *Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process, so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and the skills needed by themselves and society. In this study, the authors are interested in developing Comic life learning media. Research uses Research and Development which has five expectations, namely: Design Analysis, Development, Implementation, and Evaluation. The types of data taken in this study are qualitative and quantitative data types. The development of the instruments used are observation sheets, interviews. Validity, practicality and effectiveness. Data collection techniques using observation and interview techniques. The analysis used using validity, practicality and effectiveness. The results of the research on comic media that were developed obtained an average percentage of 86.5% in the very valid category, so animated comic media is suitable for use by educators and students in learning. The practicality assessed from the results of the analysis of the teacher's response questionnaire and the student response questionnaire showed that comic media in the science subjects of grade IV elementary schools obtained an average percentage result of 83.7% in the very practical category, comic media can make it easier for educators and students to learning. The effectiveness assessed from the*

*results of the students' test questions obtained the percentage of the average classical completeness score of 93.4% in the very effective category, so using comic media can help students achieve learning goals.*

**Keywords :** *Comic life, Media, Education.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan menjadi sarana penting dalam menumbuhkan kembangkan generasi masa depan yang unggul, berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Pendidik harus mampu untuk memahami bahwa kemampuan setiap peserta didik itu berbeda-beda, ada beberapa peserta didik yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga peserta didik yang menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik (Haryanto et al., 2019).

Fungsi dan tujuan pendidikan yang tak lain adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari fungsi yang diuraikan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nasional Indonesia lebih mengedepankan akan pembangunan sikap, karakter, dan transformasi nilai-nilai filosofis Negara Indonesia (Widya et al., 2019) Namun, karena adanya wabah Covid-19 pendidikan di Indonesia menjadi tantangan terbesar untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, disaat semua peserta didik Indonesia mengalami pasang surut menghadapi berbagai macam masalah pendidikan.

Permasalahan pendidikan tersebut seperti bahan ajar yang masih sedikit, biaya pendidikan yang mahal, ketersediaan dana pendidikan yang kurang hal tersebut menjadi factor terbesar rendahnya kualitas pendidikan saat ini. Apalagi di zaman modern ini, kita mengalami perubahan kurikulum, komponen-komponen Pendidikan antara lain guru, peserta didik, lingkungan sekolah, isi Pendidikan, metode dan media pendidikan. Hal ini tentu patut mendapat perhatian khusus bagi bangsa Indonesia. Karena kualitas manusia yang dihasilkan sangat bergantung pada kualitas pendidikan itu sendiri (Gannika & Sembiring, 2020)

Kurikulum merupakan seperangkat rencana yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sopi Nursyaadah, 2019). Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan kebijakan terkait kurikulum merdeka sebagai perkembangan daripada kurikulum 2013. Kurikulum merdeka

---

dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama kita hadapi, dan menjadi semakin parah karena pandemi. Kurikulum merdeka ini sesuai dengan cita-cita tokoh nasional Pendidikan Ki Hajar Dewantara, di mana berfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif (Fitriyah & Wardani, 2022). Kurikulum merdeka ini bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik (Adisti et al., 2020).

*Comic life* merupakan aplikasi digital untuk membuat *comic* dengan foto, sebagai bahan utamanya dan lembar kerja *Comig Life* disusun dengan sederhana untuk memudahkan dalam memahami isi materi. Sehingga program *Comic life* ini banyak digunakan karena memiliki sejumlah peralatan yang memudahkan dalam membuat *Comic life*. Pemanfaatan *Comic life* dalam proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, dengan menggunakan media ini peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya dan tidak merasa jenuh di dalam kelas. *Comic life* yakni sebuah media yang dijalankan dengan perangkat computer serta, digunaka oleh pendidik, berupa gambar, kombinasi warna dan diperjelas dengan tulisan balon percakapan yang memuat sebuah cerita baik materi pembelajaran maupun lainnya (Malinda et al., 2022)

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga sebagai alat peraga dalam penyampaian materi dari seorang pendidik terhadap peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Maklonia, 2019).Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran *comic* sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic life*. Media *Comic life* ini dapat menarik minat belajar, memotivasi, memperjelas materi yang dipelajari dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk menggunakan media *Comic life* pada pembelajaran IPAS karena dapat memperjelas materi yang ingin disampaikan karena dengan menggunakan media *Comic life* dapat menjelaskan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi secara nyata.

Peneliti juga mewawancarai wali kelas IV SDN 15 Koto Baru, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran IPAS pendidik menggunakan media kartu, media lap book, dan memanfaatkan media yang ada didalam kelas. Media yang digunakan pendidik kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga masih banyak peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran. Pendidik perlu adanya langkah perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Terutama dalam pembelajaran IPAS menjadi sasaran utama yang perlu ditingkatkan karena hasil belajar peserta didik yang belum maksimal. Hasil belajar peserta didik di kelas IV pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di

bumi masih banyak belum mencapai KKM, oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat, dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Komik bukanlah hal baru di Indonesia, komik muncul dengan menyusung tema-tema local ataupun digital, lahirnya komik ini merupakan reaksi atas terbitnya komik-komik dengan pengaruh nilai-nilai barat yang mulai populer pada masa-masa pasca kemerdekaan. Salah satu usaha untuk membebaskan diri dari pengaruh nilai-nilai barat tersebut adalah dengan menegaskan kepribadian nasional Indonesia. Mahabharata dan Ramayana yang telah hidup berabad-abad di Indonesia, merupakan cerminan sejati dari gagasan dan mentalitas Jawa dan Sunda, sehingga mampu menjawab tuntutan tersebut (Ariesta & Minawati, 2013)

Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki peran penting, karena penyajian komik membawa siswa kedalam suasana yang penuh kegembiraan. Kegembiraan dalam belajar merupakan luapan emosi yang mengaktifkan syaraf otak untuk dapat merekam pelajaran dengan lebih mudah. Pada saat usia sekolah dasar (SD) kebanyakan siswa masih memiliki gaya belajar visual yang lebih cenderung mengaktifkan ingatan melalui gambar yang ditangkap oleh mata. Sekaligus juga bisa di tanamkan nilai-nilai karakter dengan pesan-pesan bergambar yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (SD) (Khairi, 2016)

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah Research and Development (R&D). Memiliki lima harapan, yakni: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Jenis data yang diambil pada penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, wawancara. Validitas, praktikalitas dan efektivitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Analisis yang digunakan menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Developments. Pada bab ini memperlihatkan hasil pengembangan media *comic* pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi di kelas IV di UPT Sekolah Dasar 15 Koto Baru dengan model pengembangan ADDIE, berikut tahapan pengembangan yang dipakai pada penelitian, yaitu:

### **Tahap Analisis (*Analyze*)**

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

---

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada pendidik dan peserta didik di SD Negeri 15 Koto Baru bahwa dalam proses pembelajaran masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan peserta didik hanya menggunakan LKS yang tidak berwarna dan buku paket saja dan kurangnya gambar. Pada proses pembelajaran pendidik belum pernah menggunakan media komik yang berbasis *Comic life*. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik didapatkan bahwa media komik ini dibutuhkan pada kelas IV. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berupa media komik ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta media komik ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis karakteristik Peserta didik


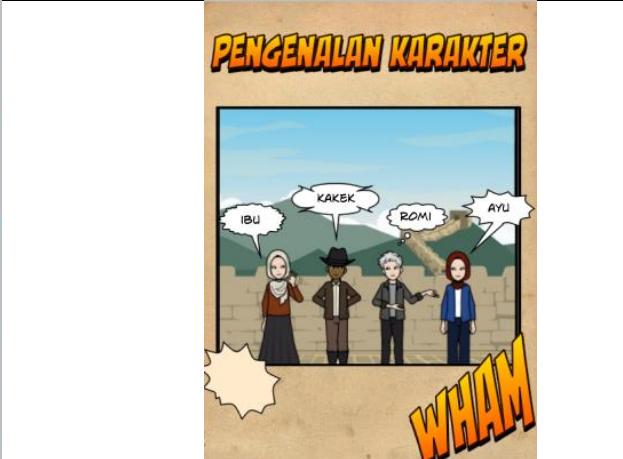
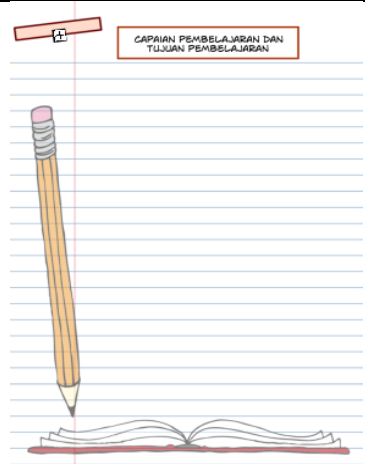
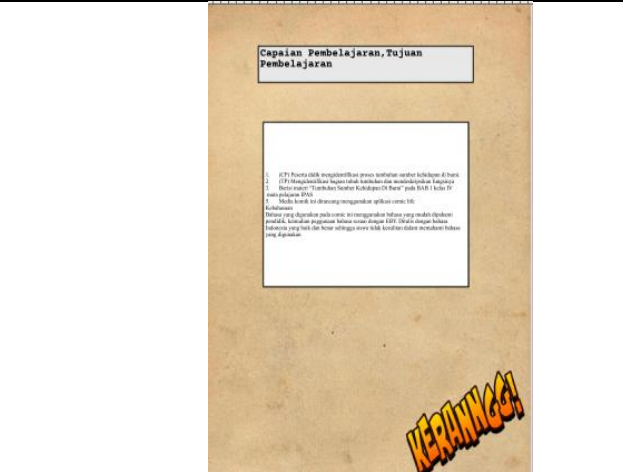


Pada tahap analisis ini berkaitan dengan beberapa hal yang berhubungan dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dalam satu kelas, seperti halnya peserta didik kelas IV SD, peserta didik memiliki sifat yang beranekaagam. Hasil analisis peserta didik di SDN 15 Koto Baru kelas IV diketahui peserta didiknya berjumlah 16 orang yang terdiri dari 9 laki-lai dan 7 perempuan. Mayoritas peserta didik kelas IV berasal dari suku jawa dan suku minang. Bahasa yang digunakan bahasa jawa dan Indonesia, sedangkan kepada pendidik peserta didik menggunakan bahasa Indonesia. Berdasarkan tersebut maka karakteristik kelas IV SD yaitu memiliki rasa ingin tahu, karakter, sifat dan gaya belajar yang berbeda pada umumnya peserta didik cenderung senang belaja hall baru seperti belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis *Comic life* yang terdapat banyak gambar yang membuat rasa ingin tahu peserta didik meningkat dan meningkatnya minat membaca peserta didik.

c. Analisis Materi

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan kurikulum yang digunakan disekolah dasar negeri 15 Koto Baru adalah kurikulum merdeka dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang belum tercapai diantaranya pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan dibumi.

Tahap perancangan (*Design*)  
 Tahapan perancangan media *Comic life*

Table 1. Kerangka Komik Pembelajaran IPAS

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Tidak menggunakan gambar kartun</p>	 <p>Menggunakan gambar kartun</p>
2.	 <p>Belum ada TP dan CP</p>	 <p>Menggunakan TP dan CP</p>
3.	 <p>Materi yang tercantum didalam komik belum jelas</p>	 <p>Materi yang ada di didalam komik sudah jelas</p>

---

### Tahap pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media komik berbasis *Comic life* pada mata pelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media komik ini melihat dengan penulisan, isi materi didalam media komik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran. Media komik ini dikembangkan di SD Negeri 15 Koto Baru. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Berikut ini adalah penyajian data hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas media komik yang dikembangkan.

Tabel 2. Data Validitas Media Komik

No	Validator	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Sonia Yulia Friska, M.Pd	Validator Isi	$V = \frac{38}{44} \times 100\%$ $V = 86\%$	Sangat valid
2.	Sri Wahyuni, S.Pd	Validator Isi	$V = \frac{39}{40} \times 100\%$ $V = 97\%$	Sangat valid
3.	Ahmad Ilham Asmariyadi, M.Pd	Validator Kegrafikan	$V = \frac{22}{24} \times 100\%$ $V = 91\%$	Sangat valid
4.	Aprimadedi, M.Pd	Validator Bahasa	$V = \frac{18}{20} \times 100\%$ $V = 90\%$	Sangat valid
	Rata-rata		91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada table 2. Hasil validitas yang dilakukan oleh empat validator yaitu, validator kelayakan isi dari Ibu Sonia Yulia Friska, M.Pd, didapatkan skor 86% sedangkan kelayakan isi dari ibu Sri Wahyuni, S.Pd, didapatkan skor 97% validator kelayakan kegrafisan dari bapak Ilham Ahmad Asmariyadi, M.Pd, didapat skor 91% dan validator kelayakan bahasa dari bapak Aprimadedi, M.Pd didapat skor 90%, jadi didapatkan skor rata-rata 91 %, yang diategorikan sangat valid. Media komik berbasis *Comic life* pada mata pelajaran IPAS Materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi di kelas IV SD tersebut dapat diuji cobakan kepada peserta didik karena isi dan format media komik telah sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi, sehingga bisa diterapkan di SD.

**Tabel 3. Data Hasil Validitas Modul oleh Dosen dan Pendidik**

No	Validator	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Sonia Yulia Friska, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{39}{44} \times 100\%$ $V = 89\%$	Sangat Valid
2.	Sri Wahyuni, M.Pd	Guru SDN 15 Koto baru	$V = \frac{41}{44} \times 100\%$ $V = 93\%$	Sangat Valid
Rata-rata			91%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dari ibu Sonia Yulia Friska, M.Pd didapatkan skor 89% Dikategorikan sangat valid, dan dari ibu Sri Wahyuni, S.Pd didapatkan skor 93% dikategorikan sangat valid. Jadi dapat disimpulkan persentase hasil validitas modul dari kedua validator didapatkan skor rata-rata 91% Dengan kategori sangat valid.

**Table 4. Hasil Praktikalitas Media Komik**

No	Praktis	Penilaian	Kategori
1.	Pendidik kelas IV	97 %	Sangat Praktis
2.	Peserta didik kelas IV	86,25%	Sangat Praktis
3.	Rata-rata	91,62%	Sangat Praktis

Dari tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas IV dengan skor 97,5% Dikategorikan sangat praktis, karena media komik berbasis *Comic life* ini yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media komik yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan skor rata-rata 97,87% Dengan kategori sangat praktis. Sehingga media komik ini tepat digunakan dan bias diterapkan di SD.

**Tabel 5. Data Uji Efektifitas Media Komik di Kelas IV**

No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	persen
1.	Tuntas	14 orang	87,5%
2.	Tidal Tuntas	2 orang	12,5%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 71. Peserta didik yang mencapai KKM didapatkan 14 orang dengan rata-rata 87,5% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan yang tidak mencapai KKM didapatkan 2 orang peserta didik dengan rata-rata 12,5%.

#### **Tahap implementasi (*implementation*)**

Setelah komik pembelajaran IPAS di Validasi oleh validator, maka komik pembelajaran IPAS dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali komik pembelajaran IPAS yang dikembangkan.



---

Uji coba komik pembelajaran IPAS ini diuji cobakan di UPT SDN 15 Koto Baru. Hasil Uji tersebut menggunakan uji praktikalitas hasil uji tersebut dapat di lihat di tabel 4.

### **Tahap evaluasi**

Tahapan ini adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahapan evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui data hasil penilaian yang telah diperoleh dari tim validator (para ahli) melalui analisis kevalidan media Komik. Analisis kepraktisan media komik dapat dilihat dari lembar angket respon pendidik dan peserta didik dan analisis efektifitas dapat dilihat pada lembar tes hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media komik pada kelas IV di SDN 15 Koto Baru.

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media komik, maka didapatkan media komik dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Berdasarkan hasil validitas media komik diisi oleh tiga validator yang terdiri dari tiga aspek yang mana ketiga aspek tersebut mencakup 38 Pertanyaan, kemudian setelah dianalisis menghasilkan yakni: hasil dari aspek konstruk mempunyai kategori sangat valid dengan skor 91,6% Dan hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori valid dengan skor sangat valid dengan skor 90% Rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor 89,3% dengan kategori sangat valid. Komik yang dikembangkan dikatakan sangat valid dilihat dari hasil penilaian yang meliputi tiga aspek yaitu kesesuaian isi/materi, konstruk, dan bahasa maka komik pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi di kelas IV mempunyai persentase penilaian 89,3% Maka termasuk kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validitas modul diisi oleh tiga validator yang terdiri dari tiga aspek yang mana ketiga aspek tersebut mencakup 14 pertanyaan, kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor 91% dengan kategori sangat valid. Modul dikatakan sangat valid berdasarkan penilaian validator bahwa modul sudah sesuai dengan kelayakan isi, modul sudah sesuai dengan kelayakan konstruksi, modul sudah sesuai dengan kelayakan bahasa

Instrument praktikalitas sudah dikategorikan sangat valid berdasarkan penilaian validator yaitu keterkaitan antara instrument praktikalitas dengan tujuan pembelajaran kesesuaian pernyataan instrument praktikalitas dengan tujuan dan Bahasa yang digunakan dalam instrument praktikalitas sederhana. Praktikalitas Komik. Hasil analisis angket respon pendidik yaitu dengan rata-rata 97,5% Dikategorikan sangat praktis dan hasil analisis angket respon peserta didik yaitu dari kelas IV dengan rata-rata 87,5% dikataegorkan sangat praktis. Maka dari persentase praktikalitas tersebut media komik pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dikategorikan sangat praktis. Praktis berarti kemudahan dalam pemakaian media komik sehingga waktu yang digunakan dalam pembelajaran dengan media komik efisien.

Efektifitas Komik hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 15 Koto Baru dengan uji coba kelompok kecil diketahui peserta didik yang tuntas (mencapai KKM

71) sebanyak 14 orang dengan persentase 87,5% dikategorikan sangat efektif dan yang tidak tuntas (belum mencapai KKM 71) dengan persentase 12,5%. Dikategorikan tidak efektif. Maka dari persentase efektifitas tersebut media komik pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dikategorikan sangat efektif. Efektif berarti penggunaan media komik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan Dalam penelitian ini telah dirancang media pembelajaran berupa media pembelajaran komik berbasis comic life pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase rata-rata 86,5% pada kategori sangat valid maka media komik animasi layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media komik pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar memperoleh hasil persentase rata-rata 83,7 % pada kategori sangat praktis maka media komik dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Efektivitas yang di nilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata ketuntasan klasikal 93,4 % pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan media komik dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan, penulis menyarankan hal-hal, yaitu diharapkan pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis comic life pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar sebagai media selanjutnya, semoga komik berbasis *comic life* ini bias dikembangkan lebih sempurna lagi dengan menggunakan aplikasi yang lain.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Adisti, A. R., Yuliasri, I., Hartono, R., & Fitriati, S. W. (2020). *Pengembangan Literasi Digital Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini dalam Menyambut Kurikulum Merdeka*. 111–119.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ariesta, A., & Minawati, R. (2013). Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 1(1), 1–17.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN

- 
- Sukorejo 2 Kota .... *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 671–680.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Gannika, L., & Sembiring, E. E. (2020). Tingkat pengetahuan dan perilaku pencegahan coronavirus disease 2019 (COVID-19) pada masyarakat sulawesi utara. *NERS: Jurnal Keperawatan*, 16(2), 83–89.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(1), 98–110.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Malinda, D. E. A., Hilmiyati, F., Mastoah, I., Sultan, U. I. N., Hasanuddin, M., Sultan, U. I. N., & Hasanuddin, M. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS COMIC LIFE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA Development Of Comic Life Based Comic Media to Improve Reading Skills in Indonesian Alumni Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, . 9(2), 165–176.
- Marlina, T. (2022). URGENSI DAN IMPLIKASI PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA PADA SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH. *STAI AL-Fithrah Surabaya*, 1(1), 67–72.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sari, Y. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2134>
- Seminar, P., Pendidikan, N., Pascasarjana, P., & Pgri, U. (2019). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 03 mei 2019*. 628–638.
- Sopi Nursyaadah. (2019). Makalah kurikulum sekolah. *Stkip Muhammadiyah Bogor*, 17.
- Ujang Cepi Barlian, Siti Solekah, P. R. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *Journal Of Educational and Language Research*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Widya, A. D. I., Pendidikan, J., & Volume, D. (2019). *No Title*. April, 29–39.
-