

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI DAERAH KU
KEBANGGANKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V SD**

Ma'isyatus Salimi¹, Ery Rahmawati², Endang Wahyu Andjariani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Delta

¹maisyatussalimi@gmail.com, ²eryrahmawati521@gmail.com,

³endang.wahyu1818@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the problem, namely the use of media that still does not attract students' interest in learning, causing low student learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes by developing interesting learning media in the form of comics. The subjects of this study were grade V elementary school students. The method used in this study is using the Research and Development method based on the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research techniques used are validation and testing. Research findings show that the feasibility rate of learning media that has been validated by media experts is 95.2% and is included in the very feasible category. Analysis of learning outcomes used the validity of the questions with a score of 92.3% and was included in the decent category, and the learning outcomes of students with the N-Gain test obtained a score of 0.721 so that they were included in the High category. Based on the results of development research, the development of comic learning media in science subjects is my proud area to improve the learning outcomes of grade V elementary school students.

Keywords: comic media; science learning; learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah yaitu penggunaan media yang masih kurang menarik minat siswa dalam belajar, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang tergolong rendah. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang berupa komik. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu menggunakan metode Research and Development yang didasarkan pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik penelitian yang dipakai adalah validasi serta pengujian. Temuan penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli media sebesar 95,2% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Analisis hasil belajar menggunakan validitas soal dengan skor 92,3% dan termasuk dalam kategori layak, dan hasil belajar siswa dengan uji *N-Gain* memperoleh skor 0,721 sehingga masuk pada kategori Tinggi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan maka dilakukan pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPAS materi daerahku kebangganku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media komik, pembelajaran IPAS, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang penting dalam kehidupan setiap orang. Bahkan di negara-negara maju, pendidikan akan menjadi hal yang paling diprioritaskan pada setiap pengembangannya, karena jika kualitas pendidikan di suatu negara itu baik, maka dari semua aspek akan menjadi baik pula. Di negara Indonesia mulai berbenah pada kualitas pendidikannya yaitu dengan membuat UUD yang mewajibkan setiap warga negaranya untuk mengenyam pendidikan minimal 6 tahun, dan tidak hanya itu pemerintah juga mengadakan program bantuan pada warga yang kurang mampu agar bisa terus melanjutkan pendidikan sampai ke jenjang akhir.

Menurut Irham (2013) pendidikan adalah suatu usaha dalam proses pendewasaan serta menjadikan individu yang mandiri melalui beberapa kegiatan yang tersusun melalui kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik dan guru. Sedangkan menurut Amaliyyah (2022) pendidikan adalah proses mengembangkan suatu keterampilan dan membangkitkan tingkah laku seseorang sebagai individu atau

kelompok agar dapat mencapai kemajuan melalui pendidikan dan pelatihan. Menurut Risma, Rahmawati, & Dewi (2022) pendidikan adalah proses mengajar agar siswa dapat mencapai pembelajaran yang efektif dan memaksimalkan potensi mereka untuk memiliki kualitas seperti pengendalian diri, kekuatan spiritual, rasa iman yang kuat, ketabahan, kedewasaan, dan keterampilan yang diperlukan dalam diri mereka sendiri, komunitas mereka, negara mereka, serta dunia.

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas haruslah ada pengajar dan orang yang akan diajar sehingga hasil dari proses belajar mengajar sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan dan lancar. Pendidikan di Indonesia ini haruslah bisa menjadi lebih baik dari negara-negara lain agar kualitas SDM juga baik yang nantinya menjadikan Indonesia menjadi negara yang lebih maju

Dalam pendidikan di sekolah dasar ada satu mata pembelajaran yang memiliki hubungan kuat dengan kehidupan sehari-hari yaitu mata pelajaran IPAS. Dimana mata pelajaran ini memberikan pengajaran tentang keterampilan sosial dan

intelektual kepada anak, sehingga kelak akan menjadi bekal peserta didik dalam menjadi warga negara yang kompeten dan memiliki kepedulian sosial, kesadaran sosial yang tinggi serta sebagai SDM yang berkualitas.

IPAS merupakan mata pelajaran yang selalu dikaitkan dengan kehidupan manusia, berkaitan dengan segala kebutuhan dan perilaku. Tujuan pembelajaran sosial menurut Susanto (2014) adalah menjadi warga negara yang berkopeten tinggi dan baik, membentuk kemampuan berpikir yang matang dalam memecahkan masalah sosial, mewarisi serta melestarikan warisan budaya bangsa.

Dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran, pendidik harus mampu menggunakan dan merancang materi pembelajaran kreatif, sekaligus mengedepankan keaktifan peserta didik dalam proses pemahaman materi, konsep, serta kemampuan pemecahan masalah. permasalahan siswa yang diajukan oleh guru dan pada akhirnya tujuan yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Amaliyyah (2022) hasil belajar yaitu kemampuan yang ditunjukkan peserta didik

sesudah memperoleh ilmu yang disahkan melalui evaluasi pada akhir proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (dalam Ariesta & Kusumayati (2018)), hasil belajar siswa di kelas pada hakikatnya merupakan suatu transformasi pembelajaran yang dirumuskan lebih rinci dalam kajian hubungan antara keterampilan kognitif, efektif, serta psikomotorik. Dari beberapa pengertian dapat ditarik kesimpulan, hasil belajar merupakan perubahan signifikan yang terjadi selama proses pembelajaran sesudah mengalami suatu kegiatan pembelajaran.

Secara umum permasalahan siswa pada pembelajaran IPAS di kelas antara lain: 1) adanya perilaku disruptif pada siswa, khususnya perilaku negatif baik fisik maupun non fisik seperti marah, menuntut perhatian, pembangkangan, pembalasan., melakukan perilaku agresif yang bisa membahayakan orang lain bahkan dirinya sendiri, mencuri, berbohong, dan beberapa perilaku yang mengganggu lainnya, 2) minimnya penyediaan sarana fisik dan prasarana dalam pembelajaran, 3) pendidik kurang menguasai materi yang disampaikan, 4) metode

pembelajaran yang digunakan kurang menarik serta beragam.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Oktober 2023 di kelas V SDN Karangpuri 2 Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, peneliti mendapatkan beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran IPAS diantaranya 1) media yang digunakan masih kurang menarik minat siswa untuk belajar, 2) ketika pembelajaran berlangsung siswa masih kurang fokus dalam pembelajaran yang disampaikan pendidik, 3) hasil belajar siswa yang masih rendah dengan pembuktian wawancara pada wali kelas V SDN Karangpuri 2 skor nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik yaitu 60, sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut pada materi IPAS yaitu 75. Dari hasil data yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 45% dari 24 siswa. Tidak hanya itu, berdasarkan angket pendapat siswa tentang buku siswa mata pelajaran IPAS, diperoleh beberapa masalah diantaranya: 1) siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi dalam buku belajar siswa secara mandiri; 2) buku siswa didominasi dengan tulisan; 3) bahasa

yang digunakan dalam buku siswa sulit untuk dipahami. Dari pernyataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya proses pembelajaran di kelas kurang menarik serta minimnya motivasi belajar mengajar pada siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penemuan didalam pembelajaran IPAS tersebut, kondisi ini belum bisa menghadirkan proses pembelajaran yang bermakna serta menarik minat belajar siswa, dikarenakan pendidik belum menggunakan dan memanfaatkan media pengajaran yang bisa menginspirasi siswa pada proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan materi pendidikan sesuai pada kebutuhan siswa kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Saputra (2020) faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa bisa diklasifikasikan dalam dua jenis: diantaranya faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, a) faktor fiologi, seperti kondisi panca indra serta kondisi fisik, b) faktor psikologi, seperti kognisi, motivasi, kecerdasan, dan bakat. Dan yang ke dua faktor eksternal atau yang biasa disebut sebagai faktor

yang bersumber dari luar diri peserta didik yang terdiri dari a) faktor lingkungan, seperti sosial serta alam, dan b) faktor instrumental, seperti sarana prasarana, fasilitas, bahan ajar/kurikulum, dan administrasi/manajemen.

Menurut Hariani, Wibowo, & Nurhayati (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat pengajaran yang membantu guru melakukan komunikasi dengan siswa secara lebih efektif. Media hendaknya lebih diperhatikan agar siswa lebih mau untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media juga seharusnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menarik dan materi dapat dipahami dengan mudah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winda Annisha Bertiliya (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik mendapat respon baik dengan skor 91,24%, menunjukkan bahwa itu layak dan menarik.

Penelitian yang dilakukan Ikhwatul Mujahadah, Alman & Mukhlas Triono (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan ada peningkatan hasil

belajar sebesar 56,25% dari total 31,25% sebelum menggunakan media komik matematika menjadi 87,5%.

Komik adalah salah satu sumber pembelajaran yang bisa memotivasi serta membangkitkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS khususnya pada siswa sekolah dasar. Komik adalah karya sastra berupa cerita yang disajikan dalam bentuk grafis, dan didalamnya memuat beberapa tokoh utama. Buku komik biasanya menggunakan jenis cerita fiksi, seperti karya sastra lainnya. Wahyuningsih (dalam Kurniawarsih & Rusmana (2020)) mengungkapkan bahwa komik secara umum bukan sekedar cerita visual yang dimaksudkan untuk membuat orang terhibur. Namun, komik lebih dari itu, secara spesifik komik adalah salah satu jenis komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara jelas dan ringkas.

Media komik memiliki nilai edukasi yang tidak diragukan lagi dalam proses pembelajaran. Wahyuningsih (dalam Kurniawarsih & Rusmana (2020)) menyatakan bahwa media komik mempunyai kekuatan untuk meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan rasa antusiasme.

Tidak hanya itu, ada banyak manfaat lain yang dimiliki komik dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah dapat membantu perkembangan motorik pada anak, bisa berimajinasi untuk menyampaikan pendapatnya sendiri, dan bisa mengenal lebih banyak jenis warna. Media komik bisa kita hubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang selaras pada mata pelajaran IPAS untuk mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi IPAS dengan sangat baik.

IPAS adalah percampuran dari dua mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, dimana mata pelajaran tersebut diajarkan di sekolah dasar. IPAS mencakup semua mata pelajaran sosial dan ilmiah, termasuk biologi, fisika, ekologi, geografi, sejarah, dan antropologi (Suhelayanti, 2023). IPAS sendiri merupakan mata pelajaran yang banyak menyajikan teori dan tulisan, sehingga siswa merasa kebingungan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan penjelasan yang disajikan pada setiap buku pembelajaran membingungkan siswa dalam proses pemahaman materi, dan saat ini siswa lebih tertarik pada

media pembelajaran yang memiliki unsur tertulis, visual, dan berwarna. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berupa buku komik.

Diharapkan pengembangan buku komik ini akan membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS., menghindari kebosanan peserta didik terhadap media yang kurang bervariasi pada proses belajar secara mandiri. Sebuah media pembelajaran haruslah mencakup beberapa persyaratan baik dalam segi isi, penampilan, kemudahan penggunaan, dan mampu membuat peserta didik lebih mahir dalam pemahaman konsep materi. Oleh karena itu, pada pengembangan media pembelajaran komik ini peneliti memilih Mata Pelajaran IPS kelas V SD pada Bab V tentang “Daerahku Kebangganku” untuk dipelajari siswa lebih mendalam.

Media pembelajaran komik terkhusus pada Mata Pelajaran IPAS dapat menghadirkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, beragam, informatif sekaligus mempermudah peserta didik memahami mata pelajaran IPAS

dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan oleh seorang pendidik.

Tujuan pada penelitian ini sendiri yaitu untuk mengetahui kelayakan media komik materi daerahku kebangganku pada siswa kelas V SD, serta untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD setelah menggunakan media komik pada materi daerahku kebangganku.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode penelitian Ressearch and Development (R&D), atau biasa disebut dengan penelitian pengembangan. Menurut Mulyatiningsih (dalam Rusmayana, Taufik, 2021) pada penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangn Model ADDIE dikembaangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran.

Jenis model penelitian ini dipilih karena sesuai dengan analisis kebutuhan yaitu pengembangan produk pembelajaran yang berupa komik. Sesuai dengan tahapan penelitian yang ADDIE yang pertama

yaitu *Analysis*. Dalam tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yang berupa analisis kebutuhan, bertujuan untuk mengetahui beberapa permasalahan yang timbul di lapangan dengan cara wawancara, sebar angket, dan observasi awal di SDN Karangpuri 2 Wonoayu, analisis kurikulum yang bertujuan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengna beberapa syarat kurikulum yang berlaku, dan yang terakhir melakukan analisis karakteristik pada peserta didik bertujuan agar pengembangan yang dilakukan bisa sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ingin dikembangkan.

Tahap yang ke dua yaitu *Design* pada penelitian ini peneliti merancang media pembelajaran yang berupa komik dengan mengacu pada analisis kebutuhan yang mencakup materi beserta isinya, penggunaan bahasa, dan desain media komik yang akan dipakai.

Selanjutnya pada tahap ini dikembangkan pada tahap penelitian yang ke tiga yaitu *Development*. Dalam tahap ini media komik yang sudah di kembangkan akan di uji kevaliditasan media pembelajaran

komik yang bertujuan untuk melengkapi beberapa sumber data penelitian yang akan digunakan, dimana uji validitas akan di lakukan oleh ahli media yaitu dosen dan wali kelas V SDN Karangpuri 2 Wonoayu.

Tahap yang ke empat yaitu *Implementation* dalam tahap ini peneliti menerapkan kepraktisan dari media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli serta praktisi pendidikan. Tujuan pada tahap ini yaitu untuk menguji kevalidan, efektivitas penggunaan, dan kemanfaatan media komik dalam peningkatan hasil belajar. pada tahap ini peneliti juga memberikan tes kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk mengukur seberapa jauh keefektifan media pembelajaran tersebut.

Dan pada tahap yang terakhir yaitu *Evaluation* tahap penelitian atau evaluasi terhadap keberhasilan implementasi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran. Pada evaluasi ini melibatkan analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah masih ada kelemahan atau kekurangan dalam mengimplementasikan media. Jika tidak ada revisi yang diperluksn, maka

media pembelajaran tersebut sudah layak untuk digunakan.

Penelitian ini dilakukan pada hari selasa tanggal 27 Februari 2024 dan pada hari kamis tanggal 1 Maret 2024 yang bertempat di SDN Karangpuri 2 Sidoarjo, dengan memakai subjek penelitian pada kelas V yang berjumlah 24 siswa.

Instrument pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut: 1) Lembar validasi ahli terdiri dari dua jenis yaitu lembar validasi ahli materi serta lembar validasi ahli media. lembar tersebut akan diisi oleh validator. Mulai dari segi desain, diajukan pertanyaan mengenai desain atau produk, dan dilakukan validasi bahan untuk mengetahui kesesuaian produk. 2) Lembar tes, dimana lebar tes soal berupa tes tertulis dengan dua macam yaitu pilihan ganda dan esay yang ditunjukkan kepada peserta didik kelas V di SDN Karangpuri 2 Wonoayu, penelitian ini dilaksanakan pada suatu keas yang terdiri dari 24 peserta didik, dengan menggunakan indikator mulai C1-C6. 3) Dokumentasi yang dilakukan untuk mendokumentasikan pada saat uji coba produk dengan pengambilan video atau foto.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data validasi ahli media dan soal dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase yang dicari (kelayakan)

$\sum x$ = skor diperoleh

$\sum xi$ = skor tertinggi

100 = bilang konstan

Teknik analisis hasil belajar menggunakan uji validitas dan N-Gain yang dihitung menggunakan SPSS versi 25 dalam mengetahui peningkatan hasil belajar siswa

$$N - gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Komik Daerahku Kebanggaanku

Pengembangan media pembelajaran komik daerahku kebangganku merupakan media pembelajaran yang tercipta karena beberapa masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar di kelas. Adapun permasalahan di dalam kelas

tersebut yaitu: 1) media yang digunakan masih kurang menarik minat siswa untuk belajar, 2) ketika pembelajaran berlangsung siswa masih blum bisa fokus pada pembelajaran yang disampaikan pendidik, 3) hasil belajar siswa yang masih rendah dibuktikan dengan wawancara dengan wali kelas V SDN Karangpuri 2 skor nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 60, sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut pada materi IPAS yaitu 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% dari 24 siswa memenuhi kriteria pengetahuan minimal (KKM). Tidak hanya itu, berdasarkan angket yang diberikan siswa tentang buku ajar IPAS mereka, muncul beberapa masalah sebagai berikut: 1) peserta didik kesulitan dalam pemahaman materi dalam buku siswa dengan mandiri; 2) buku siswa didominasi dengan tulisan; 3) bahasa yang digunakan dalam buku siswa sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, berakibat pada penurunan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran komik bertujuan untuk membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan materi, serta bisa membantu siswa dalam pelaksanaan

Gambar 3 Cover Komik Sesudah Revisi



Gambar 4 Isi Komik Sesudah Revisi



Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan ahli media terdapat perubahan diantaranya : 1) adanya penambahan variasi pada gambar, 2) penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, 3) perbaikan pada penggunaan huruf yang kurang.

2. Kevalidan Media Pembelajaran Komik

Dalam setiap penelitian pengembangan tentunya akan melakukan uji kevalidasi Untuk menentukan apakah suatu produk sudah layak untuk implementasi atau apakah itu memerlukan perbaikan. Berikut merupakan kriteria uji

kevalidan pada pengembangan media komik materi daerahku kebanggaanku. Tingkat kevalidan pada media komik ini bertujuan untuk mengukur hasil dari uji kevalidan oleh ahli media.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media

Prenrase (%)	Tingkat Validasi	Kriteria Kelayakan
90-100	sangat Valid	Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi
75-89	Valid	Layak, Tidak Perlu Revisi
65-74	Cukup Valid	Cukup Layak, Perlu Revisi
55-64	Kurang Valid	Kurang Layak, Perlu Revisi
0-54	Sangat Tidak Layak	Tidak Layak, Revisi Total

Sumber: Sugiyono (2019)

Berikut ini merupakan uji kelayakan media yang telah dilaksanakan:

Tabel 2 Uji Kelayakan Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Tulisan	28
2	Tampilan Gambar	23
3	Aspek Kelayakan Kebahasaan	23
4	Fungsi Media Komik	13
5	Manfaat Media	13
Jumlah		100

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{100}{105} \times 100 = 95,2\%$$

Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 95,2% dan masuk dalam kategori sangat layak.

3. Hasil Belajar Siswa

Dari data hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh skor kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi daerahku kebangganku dengan menggunakan media komik. Sebelum dilakukan uji coba maka dilakukan uji kelayakan soal untuk mengukur apakah soal itu layak untuk disebar kepada siswa untuk melakukan *Pretest* dan *Posttest*, uji validasi ini dilakukan oleh validator yaitu guru kelas V SDN Karangpuri 2 Wonoayu, berikut uji validasi soal tes yang telah dilakukan:

Tabel 3 Validasi Soal

No	Indikator	Skor
1	Penilaian Isi Konten	18
2	Konstruksi	23
3	Bahasa	19
Jumlah		60

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{60}{65} \times 100 = 92,3\%$$

Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 92,3% dan masuk dalam kategori sangat layak.

Setelah dilakukan validitas ahli soal maka selanjutnya uji coba

lapangan dengan menggunakan media komik dan melakukan tes yang berupa *Pretest* dan *Posttest*. Berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* yang dikumpulkan pada saat uji coba, maka data tersebut dianalisis menggunakan rumus *n-gain* yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Table 4. Data Peningkatan (N-Gain) Descriptive Statistics

	N	Mini mu m	Maxi mu m	Mea n	Std. Deviat ion
Pretest	24	8.00	76.0 0	37.5 000	17.35 562
Posttest	24	77.0 0	94.0 0	83.1 250	4.702 57
NGain	24	-.87	-.51	- .721 7	.0797 3
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil analisis Tabel 2, bahwa terdapat peningkatan kognitif pada peserta didik kelas V SDN Karangpuri 2 Wonoayu yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Gain per siswa memperoleh rata-rata indeks sebesar 0,721. Menurut interpretasi Hake

(1998) tergolong pada kriteria "Tinggi". Menurut rumus *N-Gain*, perolehan belajar siswa meningkat ketika perolehan normalisasi memenuhi kriteria minimal ($\geq 0,7$). Jadi hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran komik daerahku kebangganku.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut: 1) hasil media pembelajaran IPAS yang berupa komik pada kelas V SD bab 7 "Daerahku Kebangganku yang terbagi menjadi 6 bagian, diantaranya ada kata pengantar, daftar isi, unsur-unsur pada komik, pengenalan tokoh, 3 sub materi pokok, dan soal evaluasi. Media pembelajaran komik daerahku kebangganku dengan uji kelayakan diperoleh skor sebesar 91,4% dan masuk dalam kriteria sangat layak untuk diimplementasikan. 2) hasil belajar siswa kelas V SDN Karangpuri 2 Wonoayu yang berjumlah 24 dengan menggunakan validitas soal yang memperoleh skor sebesar 93,8% masuk dalam kriteria sangat layak, selanjutnya dilakukan analisis uji *N-Gain* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SDN Karangpuri

2 Wonoayu pada pembelajaran IPAS dengan perolehan skor sebesar 0,721 dengan kriteria "Tinggi". Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran komik daerahku kebangganku.

Saran dari hasil penelitian selanjutnya sebaiknya dalam penggunaan media komik dilakukan untuk individu bukan berkelompok, karena jika dilakukan secara berkelompok maka pembelajaran yang dilakukan didalam kelas kurang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyyah, E. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 67.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 24. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>
- Hariani, N. D., Wibowo, S., & Nurhayati, E. (2022).

- Pengembangan Media miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1089–1103.
<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224>
- Irham, M. (2013). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *LEBESGUE*, 1(1), 39–48.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- Risma, F. A., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengembangan Buku Cergamatik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 597.
<https://doi.org/10.58258/jjime.v8i1.2753>
- Saputra, A. D. (2020). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Kelas V SDN 1 Sumbang* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro). Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung. Retrieved from <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3362/1/ARIFIN%20DWI%20SAPUTRA%201601050095.pdf>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alan dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Utami, D. S., & Asri Hardini, A. T. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218.
<https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20162>