

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MODEL STAD PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 32 LUBUKLINGGAU

Hidayaturrokhman¹, Anna Fauziah², Akmal Rijal³,

¹PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, ²Program Studi
Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Silampari, ³PGSD, Ilmu Sosial dan
Humaniora, Universitas PGRI Silampari,

[¹hidayaturokhman611@gmail.com](mailto:hidayaturokhman611@gmail.com), [²annafauziah21@yahoo.com](mailto:annafauziah21@yahoo.com),
[³akmalrijal@unpari.ac.id](mailto:akmalrijal@unpari.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the low interest and learning outcomes of students in Natural and Social Science (IPAS) learning due to the limited use of innovative learning media. The purpose of this study was to develop a comic-based learning media integrated with the Student Teams Achievement Division (STAD) model that is valid, practical, and effective for fifth-grade students of SD Negeri 32 Lubuklinggau. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through interviews, questionnaires, and learning outcome tests. Product validity was assessed by language experts, media experts, and material experts using Aiken's V index. The results indicated that the validity scores were 0.96 from language experts, 0.88 from media experts, and 0.91 from material experts, with an average validity score of 0.92 categorized as highly valid. Practicality results showed percentages of 98% from teachers, 94.67% from one-to-one evaluation, and 94% from small group evaluation, with an average practicality score of 95.56%, categorized as highly practical. Effectiveness testing showed an average pre-test score of 43.48 and a post-test score of 84.92, resulting in an N-Gain score of 0.73 categorized as high. Therefore, the comic-based STAD learning media is considered highly valid, highly practical, and effective for use in elementary school IPAS learning.

Keywords: *Comic Media, Student Teams Achievement Division (STAD), IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Validitas produk diperoleh melalui penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi menggunakan indeks *Aiken's V*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis STAD memperoleh nilai validitas dari ahli bahasa sebesar 0,96, ahli media sebesar 0,88,

dan ahli materi sebesar 0,91 dengan rata-rata validitas sebesar 0,92 yang termasuk kategori sangat valid. Hasil kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 98% pada guru, 94,67% pada uji *one to one*, dan 94% pada uji *small group* dengan rata-rata sebesar 95,56% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil keefektifan menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 43,48 dan *post-test* sebesar 84,92 dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis model STAD pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Komik, *Student Teams Achievement Division* (STAD), IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan prosedur yang dimaksudkan guna meningkatkan semua kemampuan siswa, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memainkan peran penting dalam perkembangan karakter dan kemampuan berpikir anak. Menurut Refdinal (2022:6), pendidikan merupakan dukungan yang disampaikan dengan guru agar siswa mendapatkan pemahaman dan kemahiran, memiliki kemampuan serta kebiasaan, serta membentuk perilaku serta keyakinan. Melalui makna berbeda, pendidikan merupakan prosedur guna membentuk siswa agar dapat berlatih dengan baik.

Peran guru sangat penting untuk keberhasilan siswa di dalam pendidikan. Guru bukan cuma

memberikan kabar, namun serta membantu siswa membuat pengalaman belajar sendiri. Media pembelajaran, menurut Suhana (2014:6), adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu murid belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Oleh karena itu, suatu media harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa. Guru dapat memilih media ini untuk diterapkan pada tindakan berlatih mendidik, paling utama pada pendidikan IPAS.

Perolehan pengamatan serta tanya jawab pada tingkat Va yang dilaksanakan di SD Negeri 32 Lubuklinggau menunjukkan bahwa ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPAS kelas Va. Guru mengatakan bahwa sebagian besar siswa tidak antusias saat pelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang tidak terlibat dalam tanya jawab, tidak terlibat dalam diskusi, dan

tidak dapat mengingat materi setelah pelajaran selesai. Selain itu, guru menyatakan bahwa pembelajaran IPAS tetap dilakukan melalui pendekatan ceramah interaktif dari pada menggunakan media visual yang menarik seperti komik, video, atau media kontekstual lainnya. Akibatnya, murid bukan mampu mencerna gagasan IPAS yang abstrak. Perolehan pengamatan melalui peserta didik juga menunjukkan bahwasannya banyak murid mengalami pendidikan IPAS sulit dimengerti karena materi yang disampaikan tidak disertai dengan gambar atau cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Karena itu, siswa merasa lebih nyaman ketika guru menggunakan media berwarna, tokoh, dan alur cerita yang berwarna, dan mereka merasa lebih mudah mendapatkan informasi melalui media visual.

Minat dan motivasi belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar yang ikut rendah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ferania & Wardani (2022:491) bahwa media komik mampu menarik minat siswa, mendorong minat belajar. Media komik tidak hanya digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia atau

literasi. Komik dapat digunakan dalam semua muatan pembelajaran. Namun penggunaan media visual saja belum cukup jika siswa tidak diberi ruang untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam memahami materi. Menurut Ramafrizal (2018:136), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* digunakan dalam kelas. Pembelajaran dilaksanakan pada kumpulan beragam bersama empat sampai lima murid per kumpulan. Selain itu, penggunaan media yang tepat akan memaksimalkan pemahaman siswa tentang pelajaran.

Dengan menggabungkan media komik dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division*, masalah pembelajaran IPAS di SD Negeri 32 Lubuklinggau dapat diselesaikan. Konsep IPAS dapat disampaikan melalui media komik dalam bentuk kisah yang menarik. Di sisi lain, *Student Teams Achievement Division* membantu siswa bekerja sama dalam memahami konten komik dan menyelesaikan tugas kelompok. Oleh karena itu, pengembangan media komik yang didasarkan pada model *Student Teams Achievement Division* adalah pilihan yang tepat. Diharapkan bahwa media ini akan

membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan interaksi siswa dalam kelompok, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini di dukung oleh studi sebelumnya yang dilaksanakan dengan Hannyva & Mawardi (2022:258), yang memperlihatkan bahwa media pendidikan KOMPA (Komik IPA) berbasis model *Student Teams Achievement Division* adalah layak, efektif, dan praktis untuk diterapkan pada pendidikan IPA di kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah Pengembangan Media Komik Berbasis Model *Student Teams Achievement Division*. Media ini diharapkan mampu menggabungkan unsur visual, teks, dan dialog percakapan sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar serta mendukung kurikulum merdeka.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan yang diterapkan guna mengembangkan media komik berbasis *Student Teams Achievement Division* pada pembelajaran IPAS menggunakan

model ADDIE. Menurut Judijanto et al (2024:1), *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada. Konsep ini melibatkan berbagai metode penelitian yang diterapkan guna menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifannya.

Menurut Siregar dkk (2022:68), salah satu model yang banyak diterapkan pada pengembangan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990. Model pengembangan tersebut terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 42 siswa, terdiri atas 23 siswa kelas Va dan 19 siswa kelas Vb. Menurut Sugiyono (2024:81), sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Oleh karena itu, setiap

kelas dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* melalui metode pengundian. Berdasarkan hasil pengundian, kelas Va yang berjumlah 23 siswa dipilih sebagai sampel penelitian dan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media komik berbasis model STAD.

Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi tiga orang validator yang terdiri atas ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Uji coba kepraktisan dilakukan bersama guru kelas Vb. Uji coba perorangan (*one to one evaluation*) dilakukan terhadap 3 peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah kepada siswa kelas Vb. Uji kelompok kecil (*small group evaluation*) dilakukan terhadap 6 peserta didik yang terdiri atas 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah kepada siswa kelas Vb. Selanjutnya, uji kelompok besar dilakukan terhadap 23 siswa kelas Va SD Negeri 32 Lubuklinggau untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: (1) instrumen studi pendahuluan berupa observasi, wawancara, dan angket kebutuhan; (2) angket validasi ahli yang meliputi validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk; (3) angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media; serta (4) tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas media komik berbasis model STAD terhadap hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Data kevalidan dianalisis menggunakan indeks *Aiken's V* untuk menentukan tingkat validitas media berdasarkan penilaian para ahli. Data kepraktisan dianalisis menggunakan persentase skor angket guru dan siswa. Sementara itu, data keefektifan dianalisis menggunakan skor *N-Gain* yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada studi ini berupa buku komik yang dikembangkan dengan memakai model ADDIE. Model ini diambil sebab penerapannya relatif sederhana, mudah digunakan, serta memiliki tahapan yang tertata secara terstruktur serta dilengkapi dengan proses evaluasi dalam setiap tahap. Pelaksanaan penelitian mengikuti alur pengembangan ADDIE yang meliputi langkah *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (pelaksanaan), serta *Evaluation* (evaluasi), dengan tujuan menghasilkan komik yang melengkapi kriteria valid serta praktis. Berikut ini disajikan uraian mengenai tahapan yang ditempuh peneliti dalam proses pengembangan komik tersebut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan tahap analisis (*Analyze*), diperoleh hasil bahwa pengembangan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division*. sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS di kelas Va SDN 32 Lubuklinggau. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka

yang berorientasi pada penguatan literasi memerlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam kegiatan membaca. Analisis karakteristik siswa mengungkapkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa beragam, namun minat baca masih tergolong rendah sehingga diperlukan media visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil analisis model pembelajaran menunjukkan bahwa model STAD dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna melalui kegiatan kelompok yang terstruktur. Sementara itu, analisis produk menghasilkan berbagai aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan komik, meliputi desain visual, isi materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media komik berbasis model STAD dinilai berpotensi menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat baca, partisipasi belajar, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan ini ditujukan guna membuat sarana komik yang bisa mendorong berkembangnya budaya literasi siswa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, dilakukan beberapa langkah, yaitu:

- a. menentukan bahan yang akan digunakan dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan dan produksi media komik;
- b. mencari sumber yang relevan sebagai dasar materi yang akan disajikan dalam komik;
- c. menyusun naskah cerita berdasarkan sumber yang telah diperoleh;
- d. menetapkan karakter atau tokoh sekaligus merancang alur cerita yang akan dituangkan dalam komik;
- e. membuat desain ilustrasi serta memilih karakter menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan kebutuhan;
- f. mencetak media komik yang telah selesai dengan menyesuaikan standar dan karakteristik siswa kelas V, yaitu menggunakan kertas ukuran A4

kemudian di laminating untuk sampul, dan HVS untuk isi; serta g. menyusun instrumen penelitian pengembangan berupa lembar validasi materi, bahasa, serta media, dan angket evaluasi kepraktisan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap perancangan yang bertujuan menghasilkan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk menggunakan aplikasi Canva, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta direvisi berdasarkan saran validator. Produk yang dikembangkan dicetak menggunakan kertas HVS ukuran A4 dengan sampul yang dilaminasi. Hasil tahap ini berupa media komik berbasis STAD yang telah melalui proses penilaian dan perbaikan sehingga layak untuk divalidasi dan diuji coba pada tahap selanjutnya.

Halaman depan atau sampul dirancang dengan perpaduan warna yang seimbang, ilustrasi yang tertata rapi, serta tema yang

menarik perhatian. Latar belakang yang digunakan merepresentasikan sistem pencernaan manusia, dilengkapi dengan elemen makanan dan karakter tokoh untuk memperkuat visualisasi yang terlihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Halaman Depan Komik

Berdasarkan gambar 1 merupakan bagian depan atau cover komik yang telah dibuat oleh penulis dengan menarik.



Gambar 2 Kata Pengantar Komik



Gambar 3 Indikator Kompetensi



Gambar 4 Halaman Pertama



Gambar 5 Halaman Kedua



Gambar 6 Halaman Ketiga



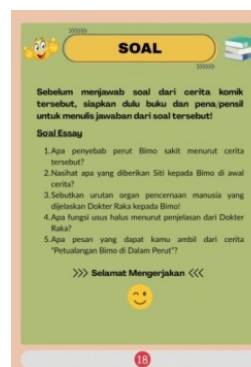
Gambar 7 Halaman Keempat



Gambar 8 Halaman Kelima



Gambar 9 Halaman Keenam



Gambar 10 Halaman Ketujuh



Gambar 11 Halaman Kedelapan

Gambar 10
Halaman
Ketujuh



Gambar 12 Tampilan Produk Akhir

Media komik yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian, yaitu kata pengantar, indikator kompetensi yang disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), isi cerita komik, soal evaluasi, biodata penulis, dan sampul belakang. Isi komik disajikan dalam bentuk cerita tentang Bimo yang mengalami sakit perut akibat mengonsumsi makanan pedas, kemudian memperoleh penjelasan dari dokter mengenai organ dan fungsi sistem pencernaan manusia. Cerita dilengkapi dengan kesimpulan materi serta soal esai yang dikerjakan secara berkelompok sesuai dengan penerapan model *Student Teams Achievement Division*. Selain itu, komik juga memuat biodata penulis dan

Gambar 11
Halaman
Kedelapan

tampilan sampul belakang yang dirancang berbeda dari sampul depan agar lebih menarik bagi siswa.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah direvisi berdasarkan masukan para validator, media komik dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Tahap implementasi dilakukan kepada 23 siswa kelas Va SDN 32 Lubuklinggau. Uji coba kelompok kecil (*small group*) dan *one to one* dilaksanakan pada 10 Maret 2026 dengan melibatkan siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi untuk mengetahui respons serta kepraktisan media melalui pengisian angket setelah membaca komik. Selain itu, uji kepraktisan juga dilakukan oleh guru wali kelas Vb, pada 9 Maret 2026 melalui angket respons guru. Untuk mengukur efektivitas media, *pre-test* diberikan kepada 23 siswa pada 11 Maret 2026 guna mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* dilaksanakan pada 1 April 2026 setelah penggunaan media komik berbasis model *Student Teams*

Achievement Division untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap penelitian dengan bimbingan dosen pembimbing melalui pemberian masukan dan perbaikan selama proses pengembangan. Setelah tahap implementasi, evaluasi dilaksanakan terhadap hasil uji coba media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* pada siswa kelas Va SDN 32 Lubuklinggau untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

a. Penilaian Seluruh Validator

hasil penilaian kevalidan terhadap sarana yang dikembangkan, diperoleh rekapitulasi penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, serta ahli media. Rincian hasil penilaian tersebut dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi
Penilaian Validator

No.	Nama Ahli	Skor yang diperoleh		
		Bahasa	Materi	Media
1.	Ahli Bahasa	0,96	-	-
2.	Ahli Media	-	-	0,88
3.	Ahli Materi	-	0,91	-

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pada tabel 1, media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* memperoleh nilai dari ahli bahasa sebesar 0,96, ahli materi 0,91, dan ahli media 0,88, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Uji Coba Kepraktisan Guru

Penilaian kepraktisan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* dilakukan oleh guru kelas Vb SDN 32 Lubuklinggau, dengan menggunakan angket skala *Likert* yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh skor total 49 dari skor maksimum 50, sehingga tingkat kepraktisannya mencapai 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Uji Kepraktisan Siswa

Uji coba kepraktisan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* dilakukan di kelas Vb dengan melibatkan 6 peserta didik pada tahap *small group* yang dipilih berdasarkan hasil angket minat baca serta 3 peserta didik pada tahap *one to one*. Pada kedua tahap tersebut, siswa diminta membaca komik yang telah dikembangkan, kemudian mengisi angket respon untuk memberikan penilaian terhadap media yang digunakan. Instrumen yang digunakan berupa angket skala *Likert* yang terdiri atas 10 butir pertanyaan. Data hasil pengisian angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division*, yang hasilnya disajikan pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2 Hasil Uji *One To One*

N o	Peserta Didik	Hasil Skor	Persentase	Kategori
1.	Subjek 1	45	90%	Sangat Praktis
2.	Subjek 2	49	98%	Sangat Praktis
3.	Subjek 3	48	96%	Sangat Praktis
Jumlah		142	94,67%	Sangat Praktis

Tabel 3 Hasil Uji *Small Group*

N o	Peserta Didik	Hasil Skor	Persentase	Kategori
1.	Subjek 1	47	94%	Sangat Praktis
2.	Subjek 2	48	96%	Sangat Praktis
3.	Subjek 3	48	96%	Sangat Praktis
4.	Subjek 4	48	96%	Sangat Praktis
5.	Subjek 5	44	88%	Sangat Praktis
6.	Subjek 6	47	94%	Sangat Praktis
Jumlah		282	94,67%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, reaksi peserta didik terhadap produk yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 94,67% serta tergolong pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* dinilai praktis guna diterapkan dalam proses pendidikan.

d. Uji Keefektifan

Uji keefektifan media dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada seluruh siswa kelas Va SDN 32 Lubuklinggau pada tanggal 11 Maret 2026 dan 1 April 2026. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 43,48, dengan 21 siswa belum tuntas dan 2 siswa tuntas.

Setelah pembelajaran menggunakan media komik, hasil *post-test* meningkat menjadi rata-rata 84,92, dengan 18 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 5 siswa belum tuntas, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media komik. Berdasarkan hasil *pre-test* serta *post-test*, didapat skor *N-Gain* sebesar 0,73 yang termasuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sarana komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* untuk menumbuhkan budaya literasi. Tujuannya adalah membantu siswa dan pendidik pada proses pendidikan maka dari itu tercipta kondisi belajar yang makin aktif, sekaligus mendorong peningkatan kemampuan literasi siswa secara menyenangkan dan mendukung perkembangan berpikir kritis. Media komik ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan unsur warna, karakter, bahasa, serta latar yang

sesuai. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sarana komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* yang diperluaskan memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif. Pengumpulan data dilaksanakan melewati angket kevalidan, angket respon siswa, serta lembar penilaian. Hasil validasi media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,88 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat dinyatakan sangat valid. Selanjutnya, uji kepraktisan media memperoleh skor rerata sebanyak 98% yang juga berada pada klasifikasi tinggi, sehingga dinilai sangat praktis. Namun, uji keefektifan membuktikan skor *N-Gain* sebanyak 0,73 berdasarkan perbandingan skor rerata *pre-test* serta *post-test*, yang tergolong pada klasifikasi tinggi.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian serta didukung oleh Hevria, (2021:4) menyatakan bahwa banyak anak-anak menyukai komik, jadi tidak salah jika kesukaan mereka dimasukkan ke dalam kelas untuk membantu belajar. Komik cocok untuk membantu belajar sains karena ceritanya dekat dengan dunia anak-anak, membuatnya mudah dipahami, sedangkan menurut Muhaimin (2023:399) sarana pendidikan komik

adalah salah satu bentuk sarana yang menyajikan cerita serta dialog antar tokoh untuk menyampaikan pesan yang bermakna maupun materi pembelajaran. Oleh karena itu, media komik dapat digunakan pada berbagai jenis muatan atau mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa sarana komik menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efektif serta menarik pada kegiatan belajar mengajar. Penyajian komik yang dekat dengan kehidupan anak, mudah dimengerti, serta dilengkapi cerita dan dialog mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu penyampaian materi secara lebih bermakna. Oleh karena itu, sarana komik bisa dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media komik berbasis model *Student Teams Achievement Division* pada materi Organ Pencernaan Manusia kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau dinyatakan valid, praktis, dan efektif

untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Kevalidan media komik yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 0,96, ahli media sebesar 0,88, dan ahli materi sebesar 0,91 dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media komik memperoleh persentase respon guru sebesar 98% dan hasil uji kelompok kecil (*small group*) sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis model STAD mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 43,48 menjadi 84,92 pada *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media komik berbasis model STAD layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu,

guru disarankan untuk memanfaatkan media komik sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, sedangkan peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media komik pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh produk pembelajaran yang lebih variatif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489-499.
- Hannyva, A. L., & Mawardi, M., (2022). Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 258-268.
- Hevria, S., (2021), *Pembelajaran Menggunakan Komik*, Padang, UNP Press.
- Judijanto Dkk, (2024). *Metodologi Research and Development (teori dan penerapan metodologi RnD)*, Jambi, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399-405.
- Ramafrizal, Y., & Julia, T. (2018). Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar Akuntansi. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 133-145.
- Refdinal., (2022), *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran*, Depok, Pt Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, cucu, (2014), *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Wahyuningtias, S., Rijal, A., & Kuswanto, R. T. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Siswa Kelas 1 Muzdalifah SDIT Insan Kamil Bandar Jaya. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 53-66.