

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS MATERI EKOSISTEM HARMONIS SISWA KELAS V SDK ST.
YOSEPH 4 KOTA KUPANG**

Dewi Candra Grasia Letik¹, Yulsy Marselina Nitte², Chintia M.P. Ati³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

¹letikdewicandra@gmail.com, ²yulsynitte9@gmail.com,

³chintiaati2603@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of IPAS Harmonious Ecosystem material and the limited use of interesting and contextual teaching materials in the learning process. The purpose of this research is to develop teaching materials in the form of comics that are feasible, practical, and effective in improving the learning outcomes of social studies students in grade V of SDK St. Joseph 4 Kupang City. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of grade V students as well as validators of material experts, media experts, and classroom teachers. Data collection techniques are carried out through observation, questionnaires, interviews, and learning outcome tests. Data were analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results of the study show that the comic teaching materials developed obtained a very feasible category based on the results of validation of material experts and media experts. In addition, the results of the trial show that comic teaching materials are practically used in learning and are able to improve student learning outcomes in the Harmonious Ecosystem material. Thus, the comic teaching materials developed can be used as an alternative, interesting, interactive, and effective learning media to support IPAS learning in elementary schools.

Keywords: comic teaching materials, IPAS learning outcomes, harmonious ecosystem.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Ekosistem Harmonis serta terbatasnya penggunaan bahan ajar yang menarik dan kontekstual dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk komik yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V serta validator ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Teknik pengumpulan

data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar komik praktis digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Ekosistem Harmonis. Dengan demikian, bahan ajar komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: bahan ajar komik, hasil belajar IPAS, ekosistem harmonis.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sebagai bekal menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, termasuk hubungan antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS sering kali masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional yang kurang menarik sehingga

menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem harmonis masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekosistem karena materi yang bersifat abstrak dan penyampaian pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang termotivasi untuk belajar, dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Sementara itu, teori pembelajaran multimedia dari Mayer menjelaskan bahwa penggunaan kombinasi teks dan gambar dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih efektif dibandingkan penggunaan teks saja. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan bahan ajar berbentuk komik. Komik merupakan media pembelajaran visual yang memadukan gambar, cerita, dan dialog sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa. Melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, komik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan komik dalam pembelajaran juga

memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai bahan ajar mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Komik pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar komik pada materi ekosistem harmonis diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar komik yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem harmonis serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar komik yang valid, praktis, dan efektif serta mengetahui

peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Adapun manfaat penelitian ini adalah memberikan alternatif bahan ajar yang inovatif bagi guru, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar komik pada mata pelajaran IPAS materi Ekosistem Harmonis yang layak digunakan serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang.

Pada tahap analisis (analysis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru serta analisis karakteristik peserta didik. Tahap perancangan (design) dilakukan dengan menyusun

alur cerita, desain tokoh, materi, dan tampilan komik yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (development), bahan ajar komik disusun dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk memperoleh masukan terkait kelayakan produk. Setelah direvisi sesuai saran validator, produk diimplementasikan pada siswa kelas V. Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluation) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas bahan ajar komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi, respons siswa, serta nilai pretest dan posttest, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator serta hasil wawancara. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tingkat efektivitas bahan ajar komik ditentukan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest serta perhitungan

nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar komik pada materi Ekosistem Harmonis, diperoleh data pretest, posttest, dan N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 65,2 dan meningkat menjadi 82,4 pada saat posttest. Selisih peningkatan tersebut menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,49 yang termasuk dalam kategori sedang. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar komik mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar komik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ekosistem secara lebih mudah dan menarik. Komik memiliki keunggulan berupa perpaduan antara gambar dan teks yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut teori pembelajaran multimedia, informasi yang disajikan

melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan penyajian teks semata. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai bahan ajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta kemampuan memahami konsep-konsep sains yang bersifat abstrak. Melalui ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga memudahkan siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki.

Nilai N-Gain sebesar 0,49 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar komik memberikan kontribusi yang cukup efektif terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa bahan ajar komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar komik pada materi Ekosistem Harmonis tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan terpusat pada peserta didik.

Karena nilai N-Gain sebesar 0,49, maka peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar komik termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain

Kelas Eksperimen			
N	Pretest	Postest	N-Gain
25	$\bar{x}$ 65,2	$\bar{x}$ 82,4	$\bar{x}$ 0,49

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Ekosistem Harmonis siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota Kupang, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar komik mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretes sebesar 65,2 menjadi postes sebesar 82,4 setelah penggunaan bahan ajar komik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,49 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Ekosistem Harmonis. Dengan demikian, bahan ajar komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Disarankan untuk memanfaatkan bahan ajar komik sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan bahan ajar berbasis komik maupun media pembelajaran kreatif lainnya dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai bagi guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Disarankan untuk mengembangkan bahan ajar komik pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah siswa sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3 (1), 171–187.

Putri, DA, & Nugroho, AA (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11 (2), 120–129.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widyawati, A., & Prodjosantoso, AK (2021). Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5 (1), 45–53.

Yusuf, M., & Kurniawan, D. (2022). Efektivitas bahan ajar berbasis komik terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 6578–6587.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayer, RE (2021). *Pembelajaran multimedia (edisi ke-3)*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-*