

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V
DI SEKOLAH DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**



UNIVERSITAS Islam NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Arin Iradatul Awalayah
NIM. 201101040031

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V
DI SEKOLAH DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan IlmuKeguruan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Oleh:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Arin Iradatul Awaliyah

NIM. 201101040031

JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V
DI SEKOLAH DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan IlmuKeguruan

Oleh:

Arin Iradatul Awaliyah
NIM. 201101040031

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Disetujui Pembimbing
J E M B E R



Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I
NIP. 198610022015031003

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V
DI SEKOLA DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

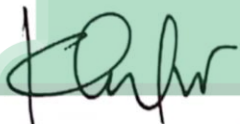
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Khairul Umam M.Pd.

NIP. 198011122015031003


Najibul Khair, M. Ag.

NIP. 198702202019031002

Anggota :

1. Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd. I
2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



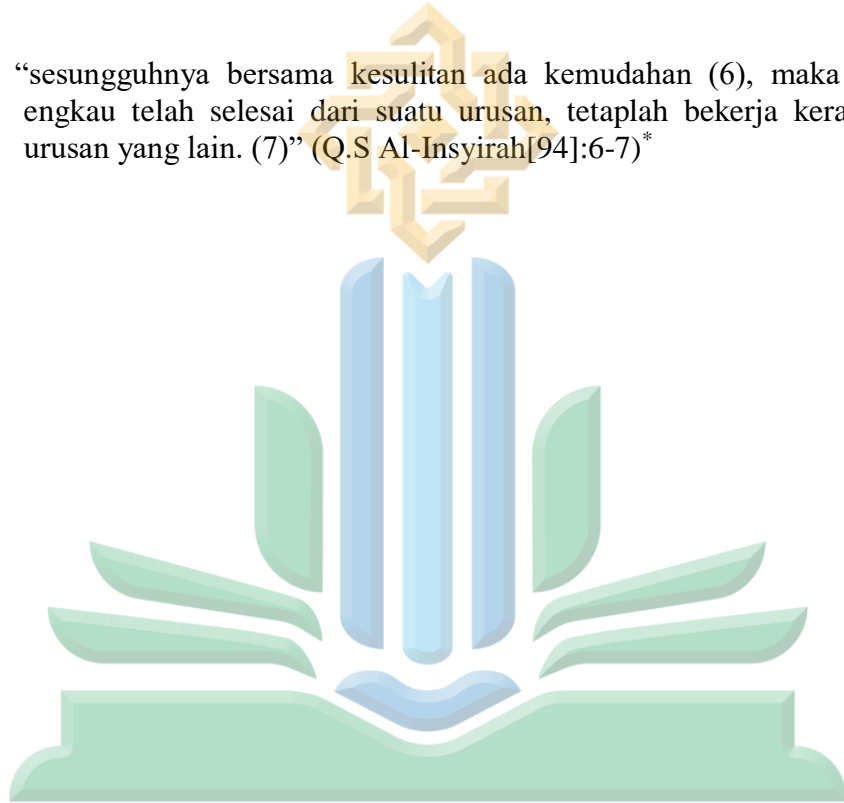
Dr. D. Abdul Muhsin, S.Ag., M.Si

NIP. 1973042420000310005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۚ

Artinya: “sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (6), maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain. (7)” (Q.S Al-Insyirah[94]:6-7)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran Dan Terjemah (Bandung:Cipadung, 2009), 593.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang dan Shholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya hingga akhir saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Dengan terselesaikannya skripsi ini maka saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tercinta:

1. Mama saya tercinta Sunartik, perempuan hebat dan luar biasa yang telah melahirkan, merawat, mendidik, dan selalu memberi saya dukungan dan materi serta selalu mengusahakan yang terbaik untuk saya hingga saya ada di titik ini. Terimakasih atas segala doa, perjuangan, cinta, serta kasih sayangnya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda saya tercinta Samsul Mu'arib, yang telah bekerja keras dan mengusahakan yang terbaik serta banyak mengajarkan arti kehidupan kepada saya, sehingga menjadikan saya anak yang kuat dan selalu berusaha untuk melewati banyak hal-hal sulit yang pada akhirnya sampai pada titik ini.
3. Keluarga besar Bani Sunoko, yang selalu memberikan dukungan serta selalu mendoakan saya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih atas doa dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Skripsi ini dapat terselesaikan oleh peneliti karena adanya banyak dukungan yang telah diberikan oleh banyak orang tertentu. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni S.Ag., M.M, Selaku Rektor Universitas islam negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan sarana dan prasarana yang memadai selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag.,M.Si, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas islam negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan dilingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.

5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, waktu, tenaga, dan pikiran, serta arahan untuk melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli media serta dosen pembimbing akademik yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
7. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli bahasa yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
8. Ibu Laila Khusnah, M.Pd., Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
9. Segenap Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini
10. Bapak Hizbullah Muhib, SE. MM., Selaku Kepala Sekolah Sekolah dasar Al-Baitul Amien 02 Jember, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan fasilitas terkait penelitian.
11. Ibu Nur Koyum S.Pd, selaku Guru kelas V D Sekolah dasar Al-Baitul Amien 02 Jember yang telah bersedia memberikan arahan selama melakukan penelitian.

12. Peserta didik kelas V D Sekolah dasar Al-Baitul Amien 02 Jember yang bersedia menjadi objek dalam penelitian.

13. Kakak, Adik, dan sahabat lama penulis, Selly, Rama dan Nada yang selalu setia menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka dan tiada henti untuk memberikan motivasi, bantuan, dan doa untuk terus semangat bagi penulis.

14. Sahabat seperjuangan penulis, dari awal masuk kampus hingga sekarang Dila, Nida, Inay, Zulpi, Anin, Farida, yang selalu memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi bagi penulis.

15. Seluruh teman teman KKN Posko 93 dan teman teman D1 PGMI angkatan 2020 yang telah memberikan semangat dan doa bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Selain do'a dan ucapan terimakasih tiada kata yang dapat terucap dari penulis. Semoga Allah SWT berikan balasan yang lebih atas segala semua

jasa yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik

dan saran sangat diharapkan oleh penulis untuk menyempurnakan. Semoga

skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Jember, 8 Maret 2024

Penulis

ABSTRAK

Arin Iradatul Awaliyah, 2024: *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi organ Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien 02 Jember*

Kata Kunci : Media, Komik Digital, Pembelajaran IPAS

Membaca sangat diperlukan pada kegiatan pembelajaran, terlebih pada pembelajaran yang memiliki beberapa materi yang terbilang cukup sulit dipahami. Maka dari itu pada setiap sekolah sudah mulai diterapkan sistem 15 menit membaca sebelum pelajaran dimulai. Tapi hal ini masih tidak berjalan efektif pada semua sekolah. Karena memang kegiatan membaca terdengar sebagai hal yang mudah untuk dilakukan, namun faktanya masih banyak para peserta didik yang enggan untuk melakukannya. Dengan alasan mereka merasa bosan, jenuh, dan apa yang mereka baca dirasa kurang menarik. Maka dari itu perlu adanya sebuah strategi untuk menjadikan kegiatan membaca lebih menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media. Media komik digital merupakan media yang dapat diterapkan pada pembelajaran dikelas V D Sekolah Dasar Al-Baitul Amien 02 Jember.

Pada pengembangan media komik digital memiliki beberapa rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?, (2) Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?

Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah (1) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember, (2) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas di SD Al-Baitul Amien 02 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE, yang mana pada model ini memiliki lima tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Untuk teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (kuisisioner).

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan yaitu (1) pada pengembangan ini produk yang dihasilkan yaitu media komik digital yang digunakan pada pembelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia di Kelas V Sekolah Dasar Al-Baitul Amien 02 Jember yang dikembangkan menggunakan metode R&D. (2) berdasarkan uji validasi kelayakan media, hasil dari kelayakan media ini yaitu validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Dan terakhir validasi dari ahli Bahasa yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya penelitian Pengembangan.....	8
F. Asumsi Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian terdahulu.....	14
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	32
A. Model Penelitian dan Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk.....	37
D. Desain Uji Coba	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Profil SD Al Baitul Amien 02 Jember	47
B. Penyajian Data Hasil Uji Coba	51
C. Analisis Data	73
D. Revisi Produk.....	76
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	79
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	79
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Lebih Lanjut	88
C. Kesimpulan	89
DAFTAR PUSTAKA	92

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

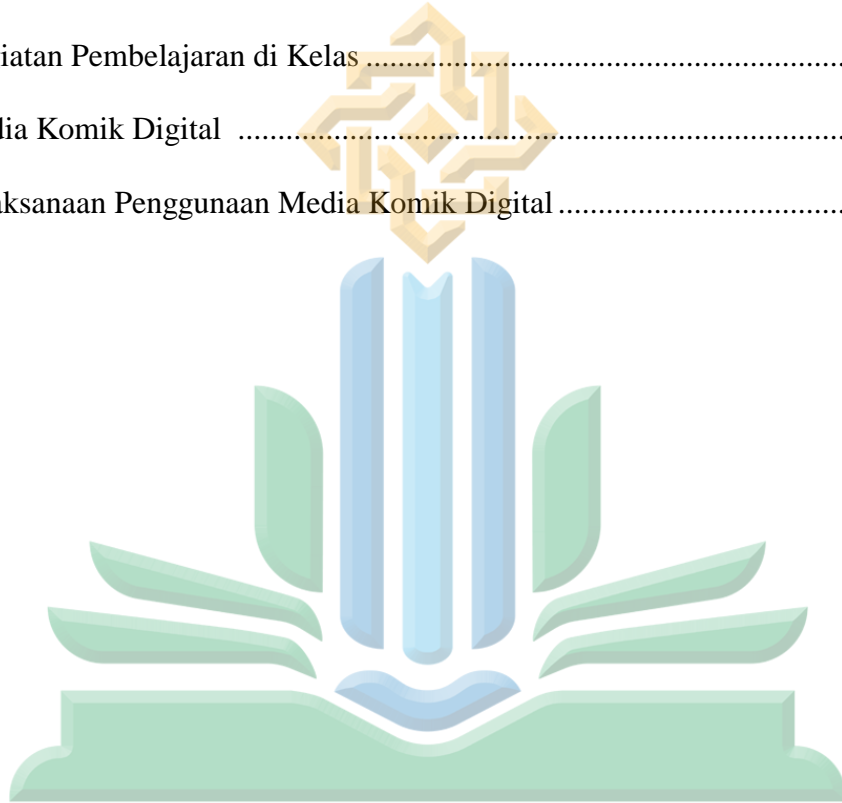
No	Uraian	Hal
2. 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	17
3. 1	Hasil Validasi Ahli Media.....	45
3. 2	Kriteria Kelayakan	45
4. 1	Daftar Peserta Didik.....	48
4. 2	Hasil Validasi Ahli Media.....	66
4. 3	Hasil Validasi Ahli Bahasa	67
4. 4	Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4. 5	Tabel hasil responen peserta didik.....	71
Tabel 4. 6	Contoh angket respon peserta didik.....	75
Tabel 4. 7	Revisi Produk.....	77



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
4. 1	Wawancara Bersama Wali Kelas	54
4. 2	Kegiatan Pembelajaran di Kelas	55
4. 3	Media Komik Digital	63
4. 4	Pelaksanaan Penggunaan Media Komik Digital	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam lingkungan pendidikan, kita sering berinteraksi dengan apa yang disebut sebagai media pembelajaran. Ini merujuk pada berbagai objek atau instrumen yang difungsikan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif.¹ Seperti yang telah disampaikan oleh susanto media pembelajaran adalah perangkat yang dipakai untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kelancaran dan memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efisien.²

Membicarakan tentang penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, komik adalah salah satu pilihan yang diminati oleh anak-anak dan juga dapat membantu mengatasi tantangan minat membaca dalam program literasi. Komik dianggap sebagai media yang ringan, sederhana dalam penggunaannya, serta menghibur, sehingga mampu menarik minat siswa untuk membaca dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Hal ini telah dikaji dalam berbagai penelitian

¹Muhammad Hasan et al, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27-28.

² Maulana Arafat L, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), 150.

sebelumnya, yang menjadi alasan mengapa para peneliti memilih komik sebagai media pembelajaran.³

Aktivitas membaca memiliki efek yang signifikan pada transformasi individu. Melalui membaca, seseorang dapat meraih berbagai keuntungan, seperti peningkatan pengetahuan, penguatan kemampuan berpikir, perbaikan daya ingat, serta perluasan cakrawala pemahaman.⁴ Oleh karena itu, saat ini upaya meningkatkan literasi membaca dalam konteks pendidikan Indonesia telah menjadi topik pembicaraan yang menarik. Aktivitas literasi membaca dianggap memiliki potensi untuk mengubah landscape pendidikan di Indonesia menuju arah yang lebih positif, terutama melalui partisipasi generasi muda yang saat ini sedang mengejar ilmu.

Seperti yang tercantum dalam regulasi Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pembentukan Karakter, salah satu fokusnya adalah memperkenalkan serangkaian praktek yang harus dijalankan oleh siswa, guru, dan staf pendidikan. Tujuan dari praktek ini adalah untuk menanamkan kebiasaan positif serta membentuk generasi yang memiliki karakter yang baik.⁵ Salah satu strategi yang dijalankan oleh pemerintah adalah melalui implementasi Gerakan Literasi Sekolah, yang bertujuan

³Lili Armina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 5.

⁴ Silvia, "Membangun Budaya Literasi Membaca Dengan pemanfaatan Media Jurnal Baca Harian", *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, (2020): 127. <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7167>.

⁵ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 23 Tahun 2015.

untuk mengajak siswa agar terbiasa membaca dengan harapan dapat mengembangkan kemampuan literasi yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran, kemampuan membaca menjadi sangat penting, terutama saat menghadapi materi-materi yang kompleks. Oleh karena itu, banyak sekolah mulai menerapkan kebijakan membaca selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Namun, implementasi kebijakan ini belum optimal di semua sekolah. Hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa membaca adalah hal yang mudah dilakukan, padahal masih banyak siswa yang kurang antusias karena merasa bosan atau tidak tertarik dengan materi yang disajikan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang efektif untuk membuat kegiatan membaca lebih menarik, salah satunya adalah dengan memanfaatkan berbagai media sebagai sarana pembelajaran.

Media komik memiliki potensi besar untuk merangsang minat baca siswa, selain itu juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Komik adalah representasi visual dalam bentuk gambar dan teks dialog yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi. Umumnya, komik berisi narasi singkat yang menggambarkan konsep atau gagasan tertentu dan bertujuan untuk memikat perhatian pembaca.⁶ Namun, berkat perkembangan teknologi, komik tidak lagi terbatas pada format gambar yang tercetak di atas kertas, melainkan telah diadaptasi ke dalam bentuk komik digital interaktif yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

⁶ Ester, "Model Discovery Learning Berbantu Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar", (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 23-24.

Dalam proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peran guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pengelola media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dari pencapaian tujuan pendidikan nasional. Salah satu strategi untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menginspirasi semangat belajar pada siswa. Ada beberapa metode untuk merangsang semangat belajar siswa, salah satunya adalah melalui pendekatan partisipatif, di mana siswa diberi peran aktif dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa akan lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

Dalam berbagai tingkat pendidikan, terdapat beragam mata pelajaran yang diajarkan, dan salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA memfokuskan pada pemahaman tentang lingkungan alam, termasuk benda-benda yang ada di dalamnya serta peristiwa dan fenomena alam yang terjadi. Materi-materi dalam IPA memiliki keterkaitan yang erat dan saling memengaruhi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang penting dan diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA pada tingkat ini menitikberatkan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam memahami dan menyelidiki alam secara sistematis.⁷

⁷ Siti Muvidah, et al, *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 59.

Di tingkat sekolah dasar, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, salah satu topik yang dipelajari adalah sistem pencernaan manusia. Materi ini mencakup penjelasan mengenai organ-organ yang terdapat dalam sistem pencernaan manusia serta langkah-langkah untuk merawat dan menjaga kesehatannya. Hal ini sejalan dengan penciptaan manusia oleh Allah SWT dalam bentuk yang sangat sempurna, memungkinkan mereka untuk menjalani kegiatan sehari-hari dengan lancar. Konsep ini terdokumentasikan dalam Al-Quran, Surat Al-Infithaar:7.

الَّذِي خَلَقَكَ فَسَوَّاكَ فَعَدَلَكَ

Artinya: Yang telah menciptakan kamu lalu menyempurnakan kejadianmu dan menjadikan (susunan tubuh) mu seimbang.⁸

Ayat tersebut adalah salah satu contoh dari banyak ayat dalam Al-Quran yang menunjukkan kesempurnaan penciptaan manusia oleh Allah. Allah telah menciptakan tubuh manusia dengan susunan yang sempurna, termasuk dalam proses pencernaan yang berlangsung dengan nyaman.

Berdasarkan pada pelaksanaan observasi tahap awal yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di SD Al-Baitul Amien 02 Jember, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka. Dimana materi organ system pencernaan pada manusia termasuk pada pembelajaran IPAS. Pada saat kegiatan wawancara, ibu koyum yaitu wali kelas dari kelas VD sebagai narasumber menjelaskan bahwa pada saat

⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran Dan Terjemah (Bandung:Cipadung, 2009) 36

kegiatan pembelajaran IPAS media yang sering digunakan yaitu adalah buku dan proyektor. Ibu Koyum juga menjelaskan bahwa sebelum kegiatan pembelajaran biasanya diterapkan pembiasaan literasi membaca, yaitu peserta didik di beri waktu 5 menit untuk membaca sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu saat wawancara ibu koyum juga menjelaskan beliau belum pernah menggunakan media komik digital saat pembelajaran.⁹

Kegiatan pembiasaan literasi membaca yang di beri waktu 5 menit setiap sebelum pembelajaran dimulai apabila digunakan untuk membaca materi mengenai organ system pencernaan akan dirasa kurang bagi peserta didik. Selain itu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi organ system pencernaan manusia juga diperlukan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan komik digital interaktif. Dimana dengan adanya komik ini kegiatan pembelajaran dan kegiatan literasi membaca dapat di kolaborasikan.

Mengapa demikian, karena didalam komik tersebut nantinya tidak hanya memuat bacaan mengenai pembelajaran saja tetapi juga memuat gambar gambar organ pencernaan yang akan membantu peserta didik lebih mudah memahami dan dapat menarik minat pada peserta didik.

Alasan peneliti memilih media komik digital yaitu sebagai alat bantu yang bertujuan untuk membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi organ system pencernaan manusia, karena komik digital

⁹ Interview wali kelas V-D (Ibu Koyum) di SD Al Baitul Amien 02 Jember Pada tanggal 21 Agustus 2023.

ini dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam pembelajaran serta mengurangi rasa bosan pada peserta didik dan bisa menumbuhkan rasa penasaran akan hal baru. Selain itu dengan lengkapnya sarana dan prasarana yang difasilitasi oleh pihak sekolah maka harus dimanfaatkan dengan baik, salah satu caranya adalah dengan membuat inovasi baru dalam media pembelajaran.

Dengan dasar tersebut, peneliti memilih untuk mengadakan studi dengan judul "Pembuatan Komik Digital sebagai Alat Bantu Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V, di Sekolah Dasar AL Baitul Amien 02 Jember".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?
2. Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember

2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas di SD Al-Baitul Amien 02 Jember

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital, yang difungsikan untuk menghadirkan materi tentang organ pencernaan manusia dalam format digital. Berikut adalah rincian spesifikasi dari produk media pembelajaran ini:

1. Media ini di buat sesuai dengan pembelajaran IPAS siswa kelas V, yaitu materi organ pencernaan manusia
2. Media komik ini memiliki alur cerita tentang proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan diluar kelas yaitu mengunjungi rumah pencernaan, dimana tokohnya ada ibu guru dan beberapa peserta didik
3. Didalam media komik digital ini nantinya akan ada materi bacaan mengenai tentang materi organ pencernaan manusia
4. Didalam media komik digital ini juga akan terdapat gambar gambar yang berkaitan dengan organ pencernaan manusia yang nantinya akan membantu pemahaman peserta didik
5. Adapun aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan komik digital ini yaitu menggunakan aplikasi canva, dan heyzine flipbook.
6. Media ini dapat diakses melalui computer ataupun handphone.

E. Pentingnya penelitian Pengembangan

Manfaat teoritis

Dengan adanya kurikulum merdeka ini diharapkan peserta didik dapat lebih optimal dalam belajar dan menguatkan kompetensi dengan cara banyak melibatkan mereka dalam pembelajaran. Maka dari itu manfaat teoritis dalam pengembangan media pembelajaran komik digital ini yaitu diharapkan dapat menjadi salah satu alat pembelajaran yang bisa mereka manfaatkan untuk belajar sendiri, baik di rumah maupun di sekolah. Selain itu, diharapkan media ini juga dapat menjadi salah satu alat bantu yang bisa meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan membaca. Manfaat teoritis lainnya dalam pengembangan media ini yaitu agar dapat memberikan inovasi dan inspirasi baru terhadap para guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik
 - a. Diharapkan dengan adanya media ini dapat memunculkan rasa minat pada peserta didik untuk membaca
 - b. Dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi organ sistem pencernaan pada manusia

- c. Membangkitkan rasa semangat yang tinggi pada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran

2. Bagi guru

- a. Media komik ini akan sebagai tambahan yang berguna bagi para guru sebagai alternatif dalam merancang media pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
- b. Media ini dapat diharapkan dapat menjadikan pembelajaran dapat lebih efektif

3. Bagi lembaga pendidikan sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan sekolah bisa mengevaluasi mengenai pembelajaran pada setiap kelas dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai inovasi baru dalam penerapan penggunaan media pembelajaran sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih berkualitas.

4. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memperoleh pemahaman baru dan pengalaman tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya komik digital interaktif, yang dapat bermanfaat untuk proses pembelajaran di sekolah.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai bantuan penambahan pengetahuan dan pemahaman pada objek yang akan diteliti dan membantu menyempurnakan studi yang dijadwalkan untuk masa depan.

F. Asumsi Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

- a. Media pembelajaran dapat diakses menggunakan handphone, laptop, maupun computer
- b. Media pembelajaran yang di buat diharap bisa mempermudah guru maupun siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.
- c. Produk ini dapat membantu menumbuhkan rasa tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran pada peserta didik
- d. Produk ini dapat mengkolaborasikan kegiatan literasi membaca dan kegiatan pembelajaran menjadi satu waktu
- e. Sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media yang dikembangkan hanya di uji cobakan pada satu sekolah dan satu kelas saja
- b. Waktu pembuatan media cukup lama dikarenakan butuh ketelatenan dan ketelitian saat proses mengeditnya
- c. Produk ini membutuhkan kuota internet agar dapat di akses
- d. Media yang dikembangkan hanya diterapkan pada mata pelajaran IPAS saja.

G. Definisi Istilah

1. Komik Digital

Komik adalah sebuah bacaan yang didalamnya memuat cerita dan dipadukan dengan karya seni gambar, dimana gambar tersebut dirangkai dan disusun dalam satu bingkai menjadi alur cerita yang urut dan jelas, yang nantinya akan dicetak menggunakan kertas.¹⁰ Digital sendiri yaitu sebuah bentuk perubahan yang telah terjadi melalui kecanggihan teknologi. Sedangkan interaktif sendiri yaitu suatu sifat yang saling melakukan aksi dimana didalamnya memiliki ketrikatan atau memiliki hubungan yang saling aktif.¹¹

Berdasarkan uraian diatas maka komik digital disini yaitu sebuah alur cerita yang dipadukan dengan karya seni gambar, dimana didalam cerita tersebut berisi tentang materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital sehingga nantinya dapat digunakan oleh peserta didik

sebagai media pembelajaran. Komik digital ini akan dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi yang bernama canva. Nantinya komik ini akan ditampilkan dalam bentuk soft file.

2. Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung kegiatan belajar-mengajar, digunakan di dalam atau di luar kelas, untuk membantu guru menyampaikan materi dan informasi kepada siswa

¹⁰ Lili, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 22.

¹¹ Kurweni dan Budi, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta; PT. Alex Media Komputindo, 2017), 11.

dengan lebih mudah selama proses pembelajaran.¹² Isi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berfokus pada penjelasan tentang sistem pencernaan manusia. Sistem pencernaan manusia melibatkan berbagai organ, seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar (rektum), dan anus, yang masing-masing memiliki peran dan fungsi khusus dalam proses pencernaan makanan.

Dari penjelasan tersebut, tujuan dari judul penelitian tentang media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah menciptakan alat bantu berupa komik digital yang berguna bagi guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS. Fokus penelitian ini terutama pada Ilmu Pengetahuan Alam dengan pembahasan materi sistem pencernaan manusia. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengajaran bagi guru serta memudahkan pemahaman bagi siswa, yang akan diterapkan di kelas V Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

¹² Rani Parera, "Pengembangan Media Komik Berbasis digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021), 16-17.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Di bawah ini, terdapat sejumlah studi sebelumnya yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi yang relevan dengan penelitian ini:

1. Studi ini dilaksanakan oleh Rani Parera dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Aspek Moral pada Siswa Kelas IV SD/MI".¹⁴

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kegunaan

komik sebagai alat pembelajaran dan untuk mengukur tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap komik yang digunakan sebagai

sarana untuk mempromosikan perkembangan moral siswa. Penelitian

ini menggunakan pendekatan R&D dengan model pengembangan Borg

& Gall. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diisi oleh para

ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta pendidik di

MIN 3 dan di AL-Khairiyah Kangkung. Data yang diperoleh adalah data

¹⁴ Rani Parera, Pengembangan Media Komik Berbasis digital, 3.

kualitatif yang dianalisis untuk mengevaluasi kualitas komik yang dikembangkan.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada penggunaan media, yaitu komik digital. Selain itu, keduanya sama-sama menggunakan pendekatan penelitian R&D. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada materi yang diteliti, kelas yang menjadi subjek, sekolah yang terlibat, dan model R&D yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Borg & Gall, sementara saya menggunakan metode ADDIE.

2. Studi ini dilakukan oleh Lara Julizawati, dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”.¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai alat bantu dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development, dengan model ADDIE sebagai pendekatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik yang digunakan sebagai media pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan dan efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca.

Perbandingan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada penggunaan media, di mana keduanya menggunakan komik sebagai

¹⁵ Lara Julizawati, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru” (Skripsi, UIN SUSKA Riau, 2023).

media. Selain itu, keduanya juga menggunakan pendekatan penelitian R&D dan model ADDIE. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada materi penelitian, kelas yang menjadi subjek, dan sekolah yang terlibat.

3. Studi ini dilaksanakan oleh Rizka Wandini dan rekan-rekan. Studi tersebut berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbentuk Serial Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV di MIN Kota Medan".¹⁶

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi minat membaca siswa selama pembelajaran tematik di tengah pandemi. Penelitian ini mengadopsi model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap: pengumpulan data, analisis produk, pengembangan produk awal, validasi oleh ahli dengan revisi, uji coba kecil di lapangan dengan revisi produk, dan uji coba besar di lapangan dengan produk final. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis serial komik dinilai valid dengan kategori sangat layak.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada penggunaan media, yang merupakan komik digital. Selain itu, keduanya sama-sama menggunakan pendekatan penelitian R&D. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada materi penelitian, kelas, sekolah, dan metode R&D yang digunakan. Penelitian

¹⁶ Rizka W. Bay et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Berseri Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV di MIN Kota Medan", *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, Volume 11, No. 01 (2022): 13, <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13084>.

ini menggunakan metode Borg & Gall, sedangkan saya menggunakan metode ADDIE.

4. Studi ini dikerjakan oleh Wahyu Eky Mulya, dan berjudul "Pengembangan Media Komik Digital untuk Materi Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar".¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan komik digital sebagai alat pembelajaran sejarah, khususnya dalam materi mengenali peninggalan sejarah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami tanggapan peserta didik terhadap komik digital yang telah dikembangkan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital telah terbukti sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada penggunaan media, di mana keduanya menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Selain itu, keduanya juga menggunakan jenis penelitian R&D dan model ADDIE. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian saya terletak pada materi penelitian dan sekolah yang menjadi subjek penelitian.

tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
----	------	------------------	-----------	-----------

¹⁷ Wahyu Eky M, "Pengembangan Media Komik Digital pada materi IPA Sekolah Dasar Kelas V" (Skripsi, UIN Raden Intan, Lampung, 2022).

1.	Rani Parera	Pengembangan media komik berbasis digital untuk meningkatkan perkembangan moral pada peserta didik kelas IV SD/MI	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media komik digital - Menggunakan jenis penelitian <i>R&D</i> - Jenjang SD/MI 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian kelas IV - Materi meningkatkan perkembangan moral - model pengembangan Borg & Gall
2.	Lara Julizawati	Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekabaru	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media komik digital - Menggunakan jenis penelitian <i>R&D</i> - Model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian jenjang SMP - Guna untuk meningkatkan keterampilan membaca
3.	Rizka Wandini	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Berseri Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV di MIN Kota Medan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media komik digital - Menggunakan jenis penelitian <i>R&D</i> - Jenjang SD/MI 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian kelas IV - Digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa - Model pengembangan Borg & Gall
4.	Wahyu Eky Mulya	Pengembangan Media Komik Digital pada materi IPA Sekolah Dasar Kelas V	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media komik digital - Menggunakan jenis penelitian <i>R&D</i> - Menggunakan model pengembangan ADDIE - Sama sama kelas V 	<ul style="list-style-type: none"> - Berbeda pada letak sekolah - Materi IPS

Dengan merujuk pada temuan penelitian sebelumnya, fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai organ pencernaan manusia di kelas V berbantu media komik digital. Penelitian pengembangan media komik ini memang sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun masih belum terlalu

banyak yang mengambil penelitian pada materi organ pencernaan manusia di kelas V dengan menggunakan media komik digital.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan agar lebih mudah dilakukan. Asal-usul kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu "medium," yang mengacu pada perantara. Perantara ini berfungsi sebagai penghubung pesan antara pengirim dan penerima.¹⁸ Di era kemajuan yang semakin pesat ini kini sudah terdapat banyak alat bantu pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan proses belajar-mengajar, mengingat dampak besar yang dimiliki oleh media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan berpengaruh karena pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan ketika suasana kelas dirasakan santai oleh peserta didik. Selain peserta didik juga dibuat merasa nyaman dan sebebas mungkin agar tidak merasa tertekan, pembelajaran juga harus dibuat semenarik mungkin, dan dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik supaya lebih berkonsentrasi.¹⁹

Menurut National Education Association (NEA), media adalah segala objek yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dan

¹⁸ Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7.

¹⁹ Liza Anna. ,”Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”, Skripsi IAIN Bengkulu (2020).

dibicarakan, yang dilengkapi dengan alat untuk mendukung suatu kegiatan.²⁰

Dalam ranah pendidikan, penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses belajar-mengajar, karena memiliki peran krusial dalam aktivitas tersebut. Nurfadhillah menyatakan bahwa media pembelajaran adalah elemen integral dari proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu yang mendorong pikiran, perhatian, dan keterampilan peserta didik selama proses belajar.²¹

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mendukung proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mempermudah mereka untuk menguasai pelajaran.

Jenis media pembelajaran bisa beragam, seperti buku, materi ajar, atau perangkat elektronik yang digunakan dalam kelas.

b. Fungsi dan Manfaat media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Ini karena media pembelajaran telah menjadi bagian integral yang memberikan pengalaman yang berarti selama pembelajaran.

²⁰ Septy Nurfadhillah, *Media pembelajaran*, 7.

²¹ Siti Muvidah, et al. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*, 3.

Berbagai fungsi dapat diidentifikasi dari media pembelajaran dalam konteks pembelajaran. Pertama, media pembelajaran berperan dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Selanjutnya, media tersebut membantu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Terakhir, media pembelajaran berkontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran.²²

Selain tiga peran yang telah disebutkan, media pembelajaran juga membawa sejumlah manfaat bagi proses pembelajaran. Beberapa manfaatnya meliputi standarisasi penyampaian materi pembelajaran, peningkatan daya tarik dan kejelasan proses pembelajaran, serta peningkatan interaktivitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermutu.²³

Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Kehadirannya meningkatkan efisiensi dan mutu pembelajaran secara keseluruhan. Namun, penting untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran dengan cermat agar dampaknya optimal dan hasil pembelajaran mencapai potensi maksimal.

c. Jenis jenis media pembelajaran

²² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, 34.

²³ Maulana, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD/MI*, 164.

Media pembelajaran merupakan elemen integral dalam proses belajar-mengajar yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini karena peran pentingnya dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran memiliki variasi dalam jenisnya, yang dapat dibagi menjadi tiga kategori utama:

1) Media visual

Media visual merujuk pada alat atau sumber pembelajaran yang menyampaikan pesan dan informasi melalui elemen visual. Media ini dirancang secara menarik dan kreatif untuk membawa materi pembelajaran kepada para pembelajar, dengan penekanan pada panca indera penglihatan. Beberapa contoh media visual meliputi gambar, foto, poster, peta, globe, komik, dan berbagai jenis lainnya.

2) Media audio

Media audio merupakan alat pembelajaran yang menyampaikan pesan dan informasi tentang materi pembelajaran, namun berbeda dari media visual, media ini disampaikan dalam bentuk suara. Dengan demikian, penggunaan media audio hanya memanfaatkan panca indera pendengaran.²⁴ Contoh dari media audio adalah radio, alat perekam, dan lain lain.

3) Media audio visual

²⁴ Syonia Aiza, 25.

Media audio visual adalah suatu perangkat atau alat pembelajaran yang mengandung informasi atau pesan tentang materi pembelajaran, tetapi presentasinya melibatkan penggunaan gambar dan suara sehingga dapat dinikmati melalui pendengaran dan penglihatan.²⁵ Adapun contohnya yaitu televisi, video, film, dan masih banyak sebagainya.

Berdasarkan uraian tentang berbagai jenis media pembelajaran yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Oleh karena itu, para pendidik perlu dapat mengadaptasi penggunaan media pembelajaran sesuai dengan konteks pembelajaran agar manfaatnya dapat dioptimalkan.

2. Media Komik

a. Pengertian komik

Komik adalah selembur kertas berisikan gambar berbentuk kartun yang memiliki karakter dan peran dalam suatu cerita yang disusun secara urut dan di lengkapi dengan kalimat kalimat singkat, jelas, dan padat untuk memahami alur cerita tersebut.²⁶ Bonnet juga menjelaskan bahwa komik merupakan suatu karya sastra yang mana didalamnya berisi susunan gambar serta kata dengan tujuan untuk

²⁵ Syonia Aiza, 26.

²⁶ Maulana., *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD/MI*, 162.

menyampaikan informasi pada para pembacanya.²⁷ Dalam sebuah komik biasanya terdapat beberapa tokoh yang nantinya akan memerankan karakter dari masing masing orang dalam cerita tersebut.

Secara umum komik juga dapat didefinisikan sebagai media visual berisi cerita bergambar atau majalah yang mudah dicerna atau dipahami dan bersifat lucu.²⁸ Jika awalnya komik dibuat hanya untuk sebuah hiburan bagi para pembaca dengan adanya kemajuan kini sudah banyak komik komik yang sebagai media pembelajaran. Namun dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran ada beberapa hal yang berbeda dari komik biasanya, yaitu isi dari komik tersebut. Apabila komik digunakan sebagai media pembelajaran maka isinya tidak hanya sekedar cerita tetapi juga diisi dengan materi materi pelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa komik adalah serangkaian gambar yang menyajikan sebuah cerita serta materi pembelajaran, lengkap dengan karakteristik unik pada setiap tokoh, dengan maksud untuk menarik minat peserta didik sehingga mereka lebih antusias dalam membaca dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

b. Kelebihan komik

²⁷ Syamsuri, et al, *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2023), 209

²⁸ Syamsuri, et al, 209-210

Sebagai media pembelajaran, tentunya komik di pilih sebagai salah satu media pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan. Salah satunya yaitu komik merupakan media baca yang menarik bagi para peserta didik. Berikut merupakan beberapa kelebihan lain yang dimiliki komik sebagai media pembelajaran:²⁹

- 1) Dalam penyajiannya komik memiliki sifat sederhana.
- 2) Membantu peserta didik dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar.
- 3) Memberikan dukungan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan kemampuan berbahasa.
- 4) Dalam mengingat materi peserta didik akan lebih mudah apabila menggunakan media komik
- 5) Dengan adanya komik sebagai media akan lebih

memudahkan peserta didik dalam memahami materi

c. Jenis jenis komik

Jenis pada komik tidak hanya satu, ada beberapa jenis yang terdapat pada komik. Berikut adalah jenis jenis komik dengan perbedaan masing masing.³⁰

- 1) Komik berbasis kertas

²⁹ Syamsuri, et al, 220-221

³⁰ Syamsuri, et al, 215-216

Jenis komik yang paling lama digunakan dan sampai sekarang masih tetap digunakan dan tetap eksis yaitu adalah komik kertas. Contoh contoh dari komik kertas sendiri yaitu seperti komik strip, buku komik, atau komik komik yang ada dimajalah.

2) Komik digital

Berbeda dengan komik kertas bentuk dari komik digital sendiri berbentuk format digital atau non kertas. Dimana komik ini lebih memiliki keunggulan dari pada komik kertas. Komik digital sendiri memiliki 3 jenis kategori yaitu komik online, *mobile comic*, dan media baru (*New Media*)

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS, yang merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial, merujuk pada bidang studi yang memperhatikan interaksi antara makhluk hidup, objek mati, dan fenomena alam.

Selain itu, bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial juga meneliti bagaimana manusia berinteraksi sebagai individu dan anggota masyarakat dengan lingkungan sekitarnya.³¹

Dalam Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS. Ini sebenarnya mirip

³¹ Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati., “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun”. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. Vol. 9. No. 2 (2023). Hal 6231, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>.

dengan kurikulum sebelumnya, tetapi dalam Kurikulum Merdeka, buku untuk kedua mata pelajaran digabungkan menjadi satu, meskipun ada perbedaan dalam topik atau subyek yang diajarkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan kombinasi pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran ini mencakup studi tentang makhluk hidup, masyarakat, alam semesta, dan interaksi di antara mereka.

b. Materi Ilmu Pengetahuan Alam dalam pembelajaran IPAS

IPA merupakan studi yang mengeksplorasi fenomena dan kejadian yang terjadi di alam. Seperti yang dijelaskan oleh Powler, Ilmu Pengetahuan Alam adalah bidang pengetahuan yang menyelidiki dan menggali hubungan antara fenomena alam dan entitas yang ada di alam, yang telah diatur secara terstruktur dan

sistematis.³²

Memberikan dan mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam kepada semua siswa adalah suatu hal yang sangat penting. Hal ini juga berlaku untuk siswa di tingkat sekolah dasar. Tujuannya adalah agar mereka memiliki pengetahuan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan manusia dan membantu mereka dalam mengatasi tantangan yang mungkin mereka hadapi.³³

³² Siti Muvidah, et al, *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*, 59.

³³ Siti Muvidah, et al, *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*, 59.

Isu yang dianggap signifikan dan diajarkan kepada murid kelas lima di tingkat sekolah dasar adalah topik seputar organ pencernaan manusia. Di bawah ini, akan diuraikan materi tentang sistem pencernaan manusia:

1) Pengertian sistem pencernaan

Proses transformasi dan absorpsi nutrisi dalam tubuh manusia, yang diperlukan untuk kesehatan tubuh, disebut sebagai sistem pencernaan. Dalam sistem ini, terjadi proses pemecahan molekul makanan dari yang awalnya kompleks menjadi lebih sederhana, dengan bantuan enzim untuk memfasilitasi pencernaan oleh tubuh.³⁴

2) Organ organ pencernaan beserta fungsinya

a) Mulut

Organ pertama dalam sistem pencernaan manusia adalah

mulut. Di dalam mulut, terdapat beberapa komponen penting seperti rongga mulut, lidah, gigi, dan kelenjar ludah, yang berperan dalam proses pencernaan. Fungsi-

fungsi utama mulut dalam sistem pencernaan meliputi penghancuran makanan, yang terbantu oleh gigi, pencernaan makanan, pengecapan rasa makanan, dan menelan makanan dengan bantuan lidah. Proses

³⁴ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku? (Sistem Pencernaan Manusia)*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemendikbud, 2020), 6.

pencernaan di mulut terdiri dari pencernaan mekanis, yang dilakukan oleh gigi dan lidah, serta pencernaan kimiawi, yang melibatkan ludah yang mengandung enzim ptialin.³⁵

b) Kerongkongan

Esofagus, yang juga dikenal sebagai kerongkongan, merupakan bagian dari sistem pencernaan yang menghubungkan mulut dengan lambung. Strukturnya berbentuk tabung dan dilengkapi dengan otot yang berfungsi sebagai penggerak makanan dari mulut ke lambung melalui gerakan peristaltik. Peristaltik adalah gerakan yang terjadi dari kontraksi otot di saluran pencernaan.³⁶

c) Lambung

Lambung, sebuah organ pencernaan, bertanggung jawab dalam mencerna berbagai jenis makanan. Terletak di bawah diafragma, lambung menjalankan proses pencernaan kimiawi yang melibatkan enzim seperti pepsin, renin, lipase, dan asam amino.³⁷

d) Usus Halus

³⁵ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku?*, 6.

³⁶ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku*, 6.

³⁷ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku*, 7.

Usus halus, bagian dari sistem pencernaan, berperan penting sebagai lokasi penyerapan nutrisi dari makanan serta sebagai tempat terjadinya proses pencernaan yang paling luas. Usus halus terdiri dari beberapa bagian, termasuk usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerap.³⁸

e) Usus Besar

Setelah nutrisi diserap di usus halus, sisa-sisa makanan yang tidak dicerna, seperti serat dan lendir, dialirkan ke usus besar untuk kemudian diekskresikan sebagai feses.

Usus besar merupakan tempat di mana bakteri *Escherichia coli* (*E. coli*) berperan. Bakteri ini memiliki peran dalam proses dekomposisi sisa makanan untuk membentuk feses. Selain itu, *E. coli* juga menghasilkan

vitamin K, yang berperan penting dalam pembekuan darah.³⁹

f) Anus

Anus, sebagai bagian terakhir dari sistem pencernaan, memiliki peran sebagai lubang untuk pembuangan feses dari tubuh. Sebelum dikeluarkan melalui anus, feses disimpan dalam rektum. Ketika feses siap untuk

³⁸ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku?*, 7.

³⁹ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku?*, 7.

dikeluarkan, otot sphincter di sekitar anus mengatur proses pembukaan dan penutupan.⁴⁰

Di tingkat sekolah dasar, materi tentang organ pencernaan diberikan dengan maksud agar peserta didik memahami bagaimana tubuh mereka mencerna makanan. Selain itu, tujuannya juga untuk mengajarkan peserta didik cara menjaga kesehatan organ pencernaan dengan memperhatikan pola makan dan mengonsumsi makanan yang sehat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian integral dari pembelajaran IPAS yang mencakup materi tentang makhluk hidup dan alam sekitar. Tujuan dari pembelajaran ini antara lain adalah membantu peserta

didik untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Salah satu topik yang dipelajari dalam Ilmu Pengetahuan Alam adalah organ pencernaan manusia.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI LACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁰ Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku?*, 7.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Didalam penelitian ini metode yang dipakai oleh peneliti merupakan metode berjenis penelitian dan pengembangan, yang dimana notabennya lebih sering disebut dengan *Research And Development* (R&D). metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau hal baru. Tidak hanya untuk mengasilkan hal baru, jenis metode penelitian dan pengembangan sering pula digunakan oleh para peneliti untuk menguji sebuah keefektifan produk yang telah diciptakan.⁴¹

Metode R&D atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan adalah suatu langkah langkah atau mekanisme yang dapat dipakai untuk mengembangkan sebuah produk keluaran terbaru atau bisa juga untuk menyempurnakan produk produk yang telah ada dimana pengembangan ini nantinya dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sendiri yaitu berupa alat bantu pembelajaran berbentuk media komik digital pembelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia kelas V di Sekolah Dasar AL Baitul Amien Jember. Banyak usaha dan proses belajar yang peneliti lakukan pada penelitian ini dengan tujuan peneliti dapat menghasilkan sebuah produk berupa komik digital. Pada penelitian ini diharapkan nantinya media ini dapat menjadi media yang mampu memotivasi dan mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam proses belajar, serta mampu menjadi media yang

⁴¹ Lili Armina, Pengembangan Media Pembelajaran, 39.

mengkolaborasikan kegiatan pembelajaran dan literasi membaca dalam satu waktu. Pada metode penelitian dan pengembangan ini sendiri memuat beberapa butir butir pembahasan yaitu: adapun yang pertama yaitu mengenai model penelitian dan pengembangan, yang kedua adalah prosedur pengembangan, lalu yang ketiga uji coba produk, dan desain uji coba.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam sebuah penelitian ada beberapa model yang dapat dipakai oleh para peneliti pada penelitian metode penelitian dan pengembangan ini, yaitu seperti model KEMP, model Dick And Carrey, Model Asure, Model ADDIE, dan masih ada beberapa model yang lainnya. Sedangkan pada penelitian ini sendiri model yang dipakai oleh peneliti yaitu metode ADDIE. Pengertian dari ADDIE sendiri yaitu suatu kerangka kerja yang cukup sederhana dimana kerangka kerja ini berfungsi sebagai perancang suatu pembelajaran yang nantinya prosedurnya dapat diimplementasikan dalam berbagai pengaturan.⁴²

Pada penelitian ini sendiri alasan peneliti dalam memakai model ADDIE ini karena dirasa jenis model ini dianggap mempunyai keunggulan pada tahapan kerja yang sistematis. Selain itu model pengembangan ini memiliki keunggulan yaitu pada setiap fasenya selalu dilakukan pertimbangan atau evaluasi dan juga perbaikan dengan tujuan

⁴² Amir Hamzah,. *Metode penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi 2019). 39.

agar nantinya produk yang diciptakan akan menjadi sebuah produk yang valid.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada model ADDIE ini ada 5 tahap prosedur yang akan dilakukan, yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan yang terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini rincian pada setiap tahapnya:

1. *Analysis* (analisis)

Pada kegiatan analisis ini sendiri ada beberapa hal yang perlu dianalisis. Yang pertama yaitu analisis mengenai masalah dasar yang ada pada kegiatan pembelajaran. Yang kedua yaitu analisis terhadap karakteristik siswa baik berdasarkan pengetahuan maupun ketrampilannya. Setelah itu lanjut pada analisis yang ketiga yaitu menganalisis fakta, konsep, dan prosedur materi pembelajaran. Hal

ini dilakukan agar nantinya pengembangan media pembelajaran dapat relevan sesuai dengan materi pembelajaran. Dan analisis yang terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran, yang mana hal ini adalah suatu langkah yang diperlukan guna untuk menentukan suatu keunggulan ataupun kemampuan para peserta didik.⁴³

⁴³ Nilam R. Bay et al., "Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV", *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 10, No. 01 (Juli, 2019): 63, <https://doi.org/1026877/aks.v10i1.3741>.

2. *Design (Desain/Perancangan)*

Didalam tahap desain ini mencakup sebagian dari perancangan pengembangan terhadap media pembelajaran. Adapun diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Merancang materi pembelajaran.

Pada sesi proses merancang materi pembelajaran ini, ada sejumlah hal yang perlu dilakukan yaitu seperti Menentukan Capaian pembelajaran tentang materi organ pencernaan manusia, merumuskan tujuan pembelajaran, Memilih dan mengembangkan materi⁴⁴

b. Merancang desain media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

Pada tahap ini peneliti melakukan desain awal yaitu seperti Mendesign panel panel dan rancangan dasar pada komik, menentukan alur cerita yang akan dimasukkan kedalam komik,

menentukan animasi animasi sebagai tokoh dalam komik tersebut, mengumpulkan materi materi yang akan dimasukkan

dalam komik tersebut⁴⁵

3. *Development (pengembangan)*

Pada model ADDIE proses pengembangan yaitu berisi mengenai sebuah kegiatan mewujudkan produk yang sebelumnya sudah dirancang atau didesain. Pada penelitian ini sendiri yaitu

⁴⁴ Nilam R. Bay et al., "Pengembangan Media Komik, 64, <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>.

⁴⁵ Cahyadi., "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Halaqa: Islamic Education Journal*. Vol. 3. No. 1 (2019). 35.

berisi kegiatan mewujudkan produk komik digital yang telah dirancang sebelumnya dan siap untuk diimplementasikan. Namun sebelum tahap implementasi, produk tersebut akan diuji terlebih dahulu.⁴⁶

4. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi pada prosedur penelitian ini yaitu proses dimana media pembelajaran yang sudah dirancang diimplementasikan atau dikembangkan pada situasi kelas yang nyata. Tujuan dari implementasi ini sendiri yaitu: 1) untuk membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, 2) dapat mengatasi dan menjadi pemecah masalah terhadap permasalahan yang telah dialami peserta didik sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran.

5. *Evaluation (evaluasi)*

Pada model ADDIE evaluasi merupakan tahap langkah terakhir pada proses pengembangan. Evaluasi sendiri disini yaitu suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan akan memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran yang berupa komik digital tersebut dalam pembelajaran.⁴⁷ Adapun beberapa hal yang dapat menjadi tolak ukur sebagai evaluasi yaitu seperti sikap para peserta didik terhadap proses kegiatan pembelajaran,

⁴⁶ Cahyadi, 36.

⁴⁷ Cahyadi, 37.

peningkatan kemampuan peserta didik pada kegiatan pembelajaran, manfaat yang bisa didapatkan oleh pihak lembaga pendidikan dengan adanya pengembangan media komik digital tersebut dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk disini dilakukan dengan tujuan supaya produk dapat mencapai kriteria pembelajaran. Adapun kriterianya mencakup kelayakan yaitu efisiensi, dan produk dapat menghasilkan daya tarik. Selain itu produk yang dihasilkan juga harus menunjukkan kevalidan produk tersebut.

Pada bagian ini uji coba produk yang dimaksud adalah kegiatan mengelompokkan data yang nantinya bisa dipakai untuk dasar memutuskan perihal kelayakan, efisiensi, dan daya tarik pada produk yang diciptakan.⁴⁸

D. Desain Uji Coba

Pada prosedur ini ada proses pengukuran yang dilakukan, dimana proses pengukuran disini pelaksanaannya meliputi beberapa tahap. Yang pertama yaitu tahap uji oleh para ahli . Untuk pengujian tahap ahli terdapat beberapa penguji. Diantaranya yaitu ada satu ahli materi, satu ahli media, dan juga satu ahli pendidikan IPA yang diwakilkan oleh guru yang nantinya melaksanakan evaluasi terhadap produk yang sudah

⁴⁸ Tim Penyusun, 'Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2021', Buku, 2021

dibuat. Untuk tim ahli sendiri tidak dapat sembarang orang yang menjadi validator tetapi harus pada orang yang benar benar ahli pada bidangnya. Peneliti sendiri melakukan uji ahli terhadap para dosen yang memenuhi kriteria untuk menjadi ahli validasi. Setelah melakukan tahap penilaian baik melalui angket ataupun kritik dan saran peneliti selanjutnya melakukan revisi terhadap produk yang akan diterapkan agar produk tersebut layak diterapkan pada proses selanjutnya.

Tahap setelah revisi sendiri yaitu uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini sendiri dilakukan oleh peserta didik kelas V, dimana sasaran dari dilakukannya uji coba ini untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media komik digital tersebut.

1. Subjek uji coba

Pada prosedur pengembangan, media ini sendiri terdapat beberapa subjek uji coba. Adapun sebagai berikut:

a. Subjek validasi para ahli:

1) Ahli media

Pada bagian ini ahli media berperan sebagai pengembang media dalam media pembelajaran. peneliti sendiri melakukan beberapa pertimbangan dalam memilih ahli media. Yaitu seperti memastikan bahwa ahli media merupakan seorang yang memang sudah paham betul pada bidang media. Peneliti memilih bapak Dr. Nino Indrianto M,Pd. sebagai ahli media, karena

bapak nino merupakan dosen media pembelajaran di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, sehingga beliau memiliki pemahaman mengenai media pembelajaran.

2) Ahli materi

Sebagai ahli materi, pada pengembangan ini peneliti memilih ibu Laila Khusna M.Pd. peneliti memilih ibu Laila sebagai ahli materi karena beliau adalah dosen IPA pada UIN KHAS Jember. Dan pastinya peneliti juga sudah memastikan bahwa beliau merupakan ahli dalam bidang materi IPA.

3) Ahli Bahasa

Sebagai ahli Bahasa peneliti memilih bapak Dr. Hartono M. Pd. sebagai ahli Bahasa dikarenakan sudah dipertimbangkan bahwa beliau merupakan ahli dalam bidang Bahasa karena beliau merupakan dosen yang mengajar Bahasa Indonesia di UIN KHAS Jember.

b. Subjek uji coba produk

1) Guru

Guru disini merupakan ahli pembelajaran yaitu adalah wali kelas dari kelas V D dengan tujuan untuk mengetahui respon serta saran mengenai produk yang peneliti kembangkan.

2) Peserta didik

Pada bagian ini subjek uji coba produk yaitu berupa kuisioner respon tanggapan peserta didik kelas V SD Al-Baitul Amien 02 Jember. Tanggapan yang peserta didik berikan yaitu berupa tanggapan terhadap media komik digital yang telah peneliti buat. Jumlah dari total subjek uji coba ini sendiri yaitu berjumlah 22 responden.

2. Jenis data

Jenis data yang peneliti pakai yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif sendiri peneliti dapatkan dari hasil kuisioner yang telah diberikan oleh para validator atau para ahli. Lebih dari itu data kuantitatif juga didapatkan dari hasil kuisioner respon yang telah diisi oleh peserta didik. Untuk data kualitatif sendiri didapatkan dari hasil observasi, dokumentasi,

wawancara, dan juga kritik maupun saran pada produk melalui uraian deskriptif yang diberikan oleh para validator.

3. Instrument pengumpulan data

Dalam pengembangan media ini terdapat 4 instrumen yang dipakai untuk pengumpulan data. Yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket penilaian dan soal tes.

a. Obsevasi

Observasi adalah suatu mekanisme yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data,

dengan cara mengamati suatu situasi dan kondisi pada kegiatan yang sedang berjalan. Observasi dilakukan dengan cara sengaja dan sistematis, biasanya setelah dilakukan pengamatan lalu dilakukan pencatatan agar nantinya dapat memperoleh sebuah data.⁴⁹

b. Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan guna untuk mendapatkan data mengenai materi organ pencernaan manusia, penggunaan media pembelajaran, jumlah sarana dan prasarana, dan juga mengenai jumlah peserta didik pada kelas 5.

c. Angket

Angket pada penelitian ini berisi pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik dan ahli

validasi untuk dijawab guna menentukan kelayakan media⁵⁰

Fungsi dari angket ini sendiri yaitu guna untuk mendapatkan

informasi kualitas media pembelajaran sesuai dengan

penilaian para validator ahli.

Dalam proses validasi media komik digital interaktif

ini peneliti menggunakan skala pengukuran likert. Skala

likert sendiri merupakan skala yang biasa dipakai untuk

⁴⁹ Lili Armina, Pengembangan Media Pembelajaran, 50.

⁵⁰ Syonia Aiza, Pengembangan Media Komik Digital, 61.

mengukur suatu pendapat, sikap, persepsi seseorang atau sekelompok kejadian.⁵¹

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data langsung yang didapat dari tempat penelitian. Pada data ini berisi foto kegiatan wawancara dengan guru, foto dokumentasi pembelajaran menggunakan media komik digital, dan dokumen dokumen lainnya yang dikumpulkan sebagai bukti yang memperkuat data penelitian.

4. Teknik analisis data

Didalam pengembangan ini, yang dimaksud teknik analisis data adalah sesuatu yang menjabarkan satu persatu mengenai saran, fikiran, dan persepsi atau komentar validator yang

diperoleh dari lembar penilaian.⁵² Analisis data ini berfungsi untuk menentukan suatu kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan media komik tersebut.

Didalam penelitian ini peneliti memakai dua mekanisme analisis. Yang pertama yaitu analisis deskriptif terhadap data

⁵¹ Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa., “Sistem Informasi Angket Pengukuran skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert”. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* Vol 1. No. 2 (2016). 2.

⁵² Lili Armina, Pengembangan Media Pembelajaran, 52.

kualitatif dan analisis kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media komik digital materi organ pencernaan manusia.

a. Analisis data kualitatif

Penyajian data pada data kualitatif ini disajikan dengan cara naratif. Data yang telah didapat oleh peneliti lalu diolah dengan menggunakan kreatifitas peneliti yang disajikan dalam bentuk narasi. Pada penelitian ini sendiri data kualitatif didapatkan dari observasi dan wawancara.

Yang menjadi narasumber wawancara pada penelitian ini yaitu adalah bagian kurikulum dan juga wali kelas 5 di SD Al-Baitul Amien 02 Jember. Selain dari wawancara dan

observasi data kualitatif ini juga didapatkan melalui kritik dan saran yang telah diberikan validator.

b. Analisis data kuantitatif

Berbeda dengan kualitatif, kuantitatif adalah data yang ditampilkan dengan bentuk angka. Untuk penelitian ini sendiri peneliti mendapatkan data dari hasil validasi media, validasi materi, dan juga validasi Bahasa. Selain itu peneliti juga mendapatkan data kuantitatif dari

kuisisioner respon peserta didik. Dimana yang menjadi validator adalah dosen dari UIN KHAS Jember, dan yang menjadi responden yaitu peserta didik kelas V-D SD Al-Baitul Amien 02 Jember.

1) Analisis data kuantitatif hasil dari validasi

Kuisisioner validasi media, validasi materi, dan validasi Bahasa yang telah diisi oleh para validator selanjutnya dihitung menggunakan teknik olah data kuantitatif. Adapun teknik perhitungannya yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah : validasi ahli

Tse : Jumlah skor yang diberikan alidator

Tsh : Jumlah skor tertinggi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Untuk penilaian kelayakan produknya sendiri pada lembar angket atau kuisisioner peneliti memakai skala likert. Adapun skala likert yang dipakai adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Kemudian pada setiap skala tersebut diberikan skor

dari 1 sampai 5 dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (CS), skor 2 (TS), dan yang terendah yaitu 1 (STS).

Tabel 3. 1
Skala Likert

Interval skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Sukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Setelah hasil kuisioner dari para validator atau para ahli dihitung menggunakan rumus V-ah selanjutnya hasil dari jumlah tersebut akan mendapatkan nilai kelayakan menggunakan presentase kelayakan media, materi, dan Bahasa sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Kriteria Kelayakan

Interval skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

2) Analisis data kuantitatif hasil respon peserta didik

Hasil respon peserta didik didapatkan dari data kuisioner tanggapan peserta didik yang berjumlah 22 peserta didik mengenai produk yang

dikembangkan oleh peneliti. Kuisisioner ini dibagikan guna untuk mengetajui respon peserta didik terhadap kelayakan dan keterlaksanaan pengembangan media komik digital ini.

Adapun teknik perhitungan pada data ini menggunakan rumus antara lain sebagai berikut:⁵³

$$TP = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TP : Presentase skor tanggapan peserta didik

Tse : Jumlah skor yang diperoleh

TSh : Jumlah skor maksimal yang diharapkan

Sedangkan untuk kriteria kelayakan sama seperti yang sudah dicantumkan pada tabel 3.2.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵³ Sri Setyowati, "Pengembangan Alat Peraga Domino Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan di Sekolah Dasar" (Srikripsi, IAIN Bengkulu, 2020), 56-58

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil SD Al Baitul Amien 02 Jember

Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar swasta yang letaknya ada di kota jember. Yang mana Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember ini berada dibawah naungan yayasan, yaitu yayasan Al Baitul amien yang diketuai oleh PLT Misrawi. SD Al Baitul Amien 02 Jember terletak di JL. Imam Bonjol Nomor 45 A.

Akreditasi sekolah yang dimiliki oleh Sekolah Dasar Al Baitul 02 adalah akreditasi A. sedangkan untuk status sekolah yaitu adalah sekolah dasar swasta. Amien 02 Jember merupakan sekolah dasar swasta yang memiliki akreditasi A. Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember ini berada dibawah kepemimpinan bapak Hizbullah Muhib, SE. MM. Adapun visi dan misi dari Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember yaitu sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Visi “Terwujudnya siswa yang unggul dan rujukan nasional dalam pembentukan lulusan yang sholeh dan cerdas”
- 2) Misi “Menyelenggarakan pembelajaran intrakulikuler dan kulikuler bidang keistimewaan peserta didik.

⁵⁴ SD Al Baitul Amien 02 Jember, “profil SD Al Baitul Amien 02 Jember”, 10 Januari 2024.

1. Data Guru

Pada proses pelaksanaan pendidikan SD Al Baitul Amien 02 Jember memiliki tenaga pendidik yang berperan penting pada proses kegiatan belajar mengajar. SD Al Amien 02 Jember memiliki guru sebagai tenaga pendidik sebanyak 58 guru. Dari 58 guru tersebut ada 55 guru yang memiliki gelar S1, 32 guru berstatus GTY (Guru Tetap Yayasan), dan 5 guru sebagai guru honorer.

Sedangkan penelitian ini sendiri peneliti didampingi oleh Ibu Nur Koyum, S. Pd. selaku wali kelas dari kelas V-D dengan jenjang pendidikan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

2. Data peserta didik

Pada proses penelitian peneliti menemukan data peserta didik didalam kelas V D. sebagaimana peneliti menemukan jumlah dan nama nama dari peserta didik kelas V D. Adapun data dari peserta didik dikelas

V D Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember yaitu sebagai berikut:⁵⁵

Tabel 4. 1
Daftar Peserta Didik

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Aiesha Khayla	P
2.	Aisha Nataneila Bakhitah Herjayanti	P
3.	Althafunissa Kirana Putri Pribadi	P
4.	Alya Nur Zahira Maulidiyah	P
5.	Alya Permata Budy	P
6.	Ayudhia Dhefina Airin	P
7.	Betari Kamila Anindita Sidarta	P
8.	Carla Azzahra Andryan	P
9.	Dhiyaul Auliyah	P

⁵⁵ SD Al Baitul Amien 02 Jember, "profil SD Al Baitul Amien 02 Jember", 10 Januari 2024.

10.	Dramalia Melody Yudha	P
11.	Fidela Evania Ghaly Putri Raharjo	P
12.	Key Shapphire Maharani	P
13.	Louise Priscilla Hidayat	P
14.	Nadia Filza Arrafi	P
15.	Nadira Filza Arrafi	P
16.	Nafidza Nur Aqtharia	P
17.	Najwa Aqilah	P
18.	Nasya Qaireen Syafiqa Setiawan	P
19.	Naura Quinsa Wibowo	P
20.	Naura Zilfani Abidin	P
21.	Raesa Ramadhani Purnama	P
22.	Ratu Anindya Triloka	P
23.	Sequeena Arcelia Alaysha	P
24.	Ulyaa Adiebah Hady	P

Dengan adanya data yang tercantum diatas dapat dinyatakan bahwa jumlah siswa yaitu sebanyak 24 peserta didik. Sedangkan untuk satuan kelasnya terpisah antara laki laki dan perempuan. Dikarenakan peneliti hanya fokus terhadap 1 kelas maka data yang diambil hanya data dari kelas V D yaitu dengan kelas yang peserta didiknya hanya berisi perempuan.

3. Data Sarana dan Prasarana

Sesuai dengan SK Pendirian Sekolah Nomor 421.2/3118/413/2016

bahwa SD Al Baitul Amien 02 Jember berdiri pada tanggal 08 Agustus 2016.⁵⁶ Salah satu alasan peneliti melakukan penelitian di SD Al Baitul

Amien 02 Jember dikarenakan sekolah mempunyai fasilitas sarana dan prasarana yang memadai yang disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan. Adapun fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia yaitu 2 ruang guru, 24 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 2 ruang Tata Usaha

⁵⁶ SD Al Baitul Amien 02 Jember, "profil SD Al Baitul Amien 02 Jember", 10 Januari 2024.

(TU), 1 perpustakaan, 1 aula, masjid 2 lantai, 23 kamar mandi, 1 laboratorium komputer, dan 1 laboratorium IPA.

Sedangkan untuk penelitian ini sendiri peneliti menggunakan sarana dan prasarana yang telah difasilitasi oleh sekolah yaitu menggunakan laboratorium komputer. Didalam laboratorium komputer ini terdapat sekitar 30 komputer, CPU, dan mouse yang aktif dan berfungsi yang disediakan untuk proses kegiatan pembelajaran peserta didik di laboratorium komputer. Selain itu juga tersedia dua komputer yang bisa digunakan oleh guru sebagai operator yang mengkoordinir selama pembelajaran berlangsung. Didalam laboratorium sendiri juga disediakan fasilitas lain seperti meja, kursi, AC, proyektor, dan LCD.

4. Program Sekolah

Setelah melakukan observasi awal dan wawancara peneliti mendapatkan data mengenai program di SD Al Baitul Amien 02 Jember.

Adapun aktivitas yang ada di sekolah yaitu dimulai dari jam 07.30 masuk sekolah dan diawali dengan kegiatan sholat dhuha yang dilaksanakan setiap hari. Baru peserta didik masuk ke dalam kelas mereka masing masing untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain sholat dhuha di sekolah peserta didik juga melakukan sholat dhuhur dan sholat ashar berjamaah. Selain itu sekolah juga menyediakan ekstrakurikuler diluar jam pembelajaran yang dapat diikuti oleh peserta didik dengan tujuan menambah dan mengasah kemampuan peserta didik. Adapun macam macam dari ekstrakurikulernya yaitu seperti PMR, tari, basket, futsal, tata boga, bulu tangkis, silat,

taekwondo, Bahasa Inggris, jurnalistik, menganyam, panahan, olimpiade matematika, pidato, tahfidz, tartil, Bahasa Arab, sains, pramuka, hadroh, dan menyanyi.

B. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Penelitian yang peneliti lakukan ini adalah penelitian berjenis *Research and Development (R&D)*, penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah produk pengembangan yang valid dan layak. Dengan adanya penelitian ini dilakukan, nantinya akan ada produk yang dihasilkan. Produk yang diciptakan dalam penelitian ini nantinya berwujud komik yang berbentuk digital, dimana didalam komik ini tidak hanya berisi alur cerita tetapi juga memuat materi pembelajaran tentang organ pencernaan pada manusia. Komik digital ini bertujuan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih aktif dan terasa lebih seru, selain untuk menjadikan pembelajaran lebih terasa menyenangkan media ini juga bertujuan untuk mengkolaborasi antara kegiatan pembelajaran dan juga kegiatan literasi membaca didalam kelas supaya para peserta didik atau siswa lebih mudah saat memahami semua materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Pada penelitian ini, peneliti memilih memakai model pengembangan *ADDIE*. Alasan peneliti memakai pengembangan *ADDIE* ini karena bagi peneliti pengembangan *ADDIE* mempunyai mekanisme pengembangan yang jelas dan terstruktur.

Adapun hasil dari pengembangan media komik digital ini didapatkan melalui 5 prosedur pengembangan yang ada pada model pengembangan ADDIE, yaitu yang pertama adalah analisa (*analysis*), kedua perencanaan (*design*), ketiga pengembangan (*development*), keempat implementasi (*implementation*), dan yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*).

1. Hasil analisis (*analysis*)

Pada proses pengembangan, analisis adalah prosedur awal yang perlu dilakukan. Maksud dari dilakukannya tahap analisis ini yaitu guna menemukan permasalahan dasar yang timbul pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran IPAS khususnya pada materi organ pencernaan manusia. Selain itu analisis ini juga dilakukan bertujuan guna untuk menganalisis karakteristik pada setiap siswa dan juga untuk menganalisis fakta, konsep, dan prosedur dalam kegiatan pembelajaran. Dimana dari hasil analisis ini nantinya dapat

dikaji dan dapat dicarikan solusi untuk membantu memecahkan dan maencarikan solusi atas permasalahan yang terjadi. Prosedur awal yang dilakukan pada proses analisis ini sendiri adalah melakukan wawancara dan observasi, sehingga setelah melakukan kegiatan tersebut peneliti mendapatkan informasi mengenai apa yang nantinya dapat dikembangkan dan mendapatkan dijadikan sebagai acuan selama proses pengembangan komik digital tersebut nantinya.

Adapun hasil dari analisis tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Hasil wawancara wali kelas V-D Sekolah Dasar Al- Baitul Amien 02 Jember.

Atas dasar dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas V-D ibu Nur Koyum S.Pd. menjelaskan bahwa pada kegiatan pembelajaran beliau menggunakan media pembelajaran yaitu buku. Dan saat ditanya oleh peneliti apakah ibu koyum pada kegiatan pembelajaran pernah menggunakan media komik digital beliau menjelaskan bahwa beliau belum pernah menggunakan. Ibu koyum juga menjelaskan bahwa dikelas beliau juga menerapkan kegiatan literasi membaca 5 menit diawal pembelajaran, namun pada materi organ pencernaan waktu 5 menit apabila digunakan untuk membaca dan memahami materi dirasa masih kurang. Terlebih apabila pembelajaran tidak menggunakan media dirasa akan mengakibatkan peserta didik kesusahan untuk mencerna dan memahami materi organ pencernaan yang mana isinya terdapat beberapa organ yang perlu dipahami. Selain itu saat proses wawancara ibu koyum juga menjelaskan bahwa peserta didiknya rata rata memiliki minat literasi yang tinggi.⁵⁷

⁵⁷ Interview wali kelas V-D (Ibu Koyum) di SD Al Baitul Amien 02 Jember Pada tanggal 21 Agustus 2023 (Lampiran 12).



Gambar 4. 1
Wawancara Bersama Wali Kelas

Dengan adanya pemaparan tersebut maka peneliti memilih untuk mengembangkan media komik digital karena peneliti merasa bahwa dengan adanya komik tersebut dapat mengkolaborasikan kegiatan literasi membaca dan kegiatan pembelajaran dalam waktu yang bersamaan.

b. Hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran

Atas dasar dari hasil kegiatan observasi di kelas V-D SD Al Baitul Amien Jember yang dilakukan oleh peneliti, bahwa guru ketika kegiatan pembelajaran didalam kelas menggunakan menggunakan buku bacaan. Sedangkan untuk metode pembelajarannya guru menggunakan metode ceramah. Biasanya setelah memaparkan penjelasan mengenai materi yang dipelajari, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dikelas dengan melakukan tanya jawab dengan para siswa lalu dilanjut dengan mengerjakan LKPD. Namun

meski guru sudah memaparkan materi dengan sangat rinci dan jelas tidak menutup kemungkinan saat sesi tanya jawab peserta didik masih sering lupa dalam hal mengingat terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, dan biasanya mereka masih perlu membuka buku materi lagi.

Selain melakukan observasi didalam kelas peneliti juga melakukan evaluasi diluar kelas yang bersangkutan dengan sarana dan prasaran yang dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran. salah satunya yaitu bahwa di SD Al-Baitul Amien 02 Jember memiliki lab computer yang dapat digunakan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.⁵⁸



Gambar 4. 2
Kegiatan Pembelajaran di Kelas

⁵⁸ File note terdapat pada lampiran 13

Maka dengan demikian peneliti ingin membuat komik digital untuk media pembelajaran karena media ini diharap bisa menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, dikarenakan dalam komik ini dilengkapi oleh gambar gambar organ pencernaan dan penjelasannya sehingga memudahkan peserta didik memahami satu persatu organ pencernaan dan mudah diingat. Selain itu media ini dapat diakses dimana saja karena berbentuk digital sehingga para peserta didik bisa belajar dan membacanya dimanapun.

2. Hasil Perencanaan (*design*)

Pada mekanisme perencanaan ini, ada beberapa prosedur yang dilaksanakan dengan tujuan agar dapat merumuskan tujuan pembelajaran dan juga dapat merancang produk yang akan

dikembangkan oleh peneliti. Dibawah ini merupakan langkah langkah yang dilaksanakan oleh peneliti:

a. Merancang materi pembelajaran

didalam tahap merancang materi pembelajaran ini ada beberapa hal yang dilaksanakan. Yang pertama yaitu Capaian Pembelajaran (CP) yang berkaitan dengan materi organ pencernaan manusia. Setelah selesai menentukan capaian pembelajaran selanjutnya hal yang dilakukan yaitu merumuskan

tujuan pembelajaran. dan tahap terakhir yaitu mengembangkan materi.

Adapun isi dari Capaian Pembelajaran yang ditulis oleh peneliti sudah sesuai dengan kurikulum yang telah berlaku yaitu kurikulum merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan oleh peneliti yaitu CP yang sudah tertera pada kurikulum merdeka. Isi capaian pembelajaran ini ditulis sesuai dengan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial yang membahas organ pencernaan manusia. Sedangkan untuk merumuskan tujuan pembelajarannya, peneliti membuat tujuan pembelajaran tersebut selaras dengan dengan karakteristik dan juga keperluan peserta didik.

b. Merancang desain media pembelajaran

Pada proses desain, media komik digital ini dirancang dan

didesain memakai bantuan aplikasi canva. Beberapa hal yang dilakukan pada proses ini sendiri yaitu sebagai berikut:

1) Mendesain panel dan latar belakang

Dalam proses desain hal yang pertama dilakukan yaitu adalah mendesain panel panel dan rancangan dasar pada komik. Selain itu peneliti juga juga mendesain latar pada setiap halamannya.

2) Menentukan alur cerita

Pada bagian ini peneliti menentukan alur cerita yang nantinya akan dimasukkan ke dalam komik digital tersebut. Adapun alur cerita yang diambil oleh peneliti yaitu cerita mengenai siswa disuatu kelas yang nantinya akan diajak study tour oleh gurunya yaitu mengunjungi sebuah rumah pencernaan yang didalam rumah pencernaan itu sendiri nanti terdapat banyak hal yang dapat peserta didik pelajari.

3) Menentukan animasi tokoh dalam komik

pada setiap komik biasanya pasti ada tokoh yang terdapat dalam sebuah alur cerita tersebut. Begitupun pada komik digital ini juga memiliki tokoh tokoh didalam ceritanya. Tokoh tokoh itu sendiri yaitu terdiri dari guru dan siswa.

Disini peneliti juga menentukan animasi yang nantinya akan dimasukkan sebagai tokoh guru dan murid

4) mengumpulkan materi

Ditahap terakhir pada proses desain sendiri yaitu adalah mengumpulkan materi yang nantinya akan dimasukkan kedalam komik. Peneliti mengambil materi sesuai dengan apa yang telah terdapat pada buku pembelajaran milik peserta didik. Selain itu materi yang dimasukkan juga telah mengambil dari refrensi yang telah diterbitkan oleh

direktorat sekolah dasar milik kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi.

3. Hasil pengembangan (*development*)

Tahap selanjutnya setelah desain yaitu adalah tahap pengembangan. Rancangan rancangan yang telah disiapkan pada tahap desain selanjutnya akan ditindak lanjuti pada tahap pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti akan menguraikan mengenai beberapa hal yang perlu dibahas, berikut ini adalah uraian pembahasan dari hasil pengembangan :

a. Pembuatan komik digital Ilmu Pengetahuan Alam

Pada proses ini rancangan rancangan yang telah disiapkan oleh peneliti ditahap desain akan direalisasikan. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi yang dipakai oleh peneliti untuk mengedit komik selain itu peneliti juga menggunakan aplikasi

flipbook. Berikut ini merupakan langkah langkah pembuatan media komik digital.

- 1) Pada tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu adalah membuat bagian cover atau bagian sampul.
- 2) Lalu apabila sampul telah selesai maka peneliti lanjut pada halaman pertama, pada halaman pertama ini terdapat tentang petunjuk pemakaian media dan juga tujuan pembelajaran.
- 3) baru pada halaman kedua sampai pada halaman kelima belas berisi tentang alur cerita dan materi pelajaran yang akan

disampaikan pada komik tersebut. Pada pembuatan komik ini pemilihan kata dan animasi animasi ini maupun animasi tambahan sangat diperhatikan oleh peneliti hal ini dikarenakan agar nantinya komik ini dapat menarik minat peserta didik dalam membaca dan mempelajarinya.

- 4) Setiap halamannya diedit dan diisi oleh animasi sesuai situasi yang ada. Contohnya, apabila pada alur cerita tersebut berada pada ruangan kelas maka peneliti membuat komik tersebut sebisa mungkin menyerupai kelas yang sebenarnya, dengan cara menambahkan gambar papan tulis, kursi dan meja belajar, gambar gambar hiasan yang ada di kelas. Begitupun apabila alur tersebut sedang berada diluar kelas maka peneliti juga menambahkan animasi animasi yang menyesuaikan keadaan tersebut.

- 5) Setelah semua alur cerita sudah masuk dan selesai sampai akhir cerita pada halaman akhir atau sampul belakang peneliti memasukkan biografi peneliti, dimana biografi tersebut digunakan sebagai tanda atau identitas dari pengarang komik tersebut.

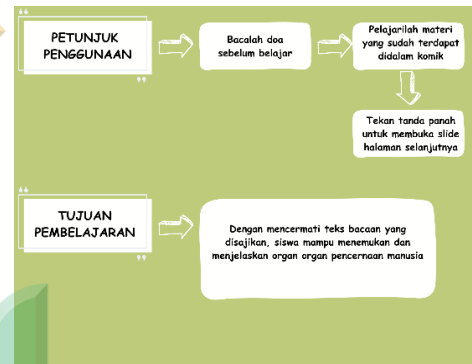
- 6) Setelah semua halaman selesai diedit pada tahap terakhir yaitu adalah memasukkan hasil editan komik yang semula dari aplikasi canva dipindah pada aplikasi heyzine flipbook, hal ini dilakukan agar nantinya komik bisa menjadi flipbook

dan bisa menyerupai buku asli saat dibaca dengan cara dibuka setiap lembarnya. Berikut merupakan bentuk dari media komik digital perhalaman yang sudah jadi.

Halaman cover



Halaman ke-1



Halaman ke-2



Halaman ke-3



Halaman ke-4



Halaman ke-5



Halaman ke-6



Halaman ke-7





Halaman ke-8



Halaman ke-9



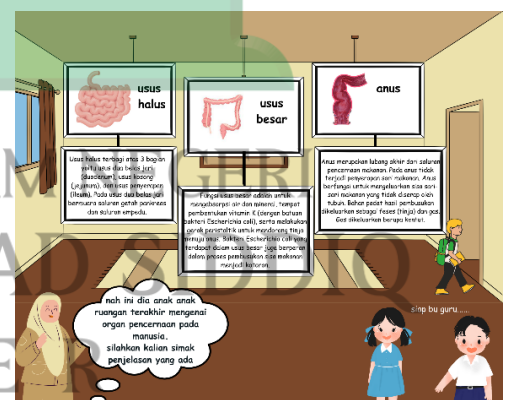
Halaman ke-10



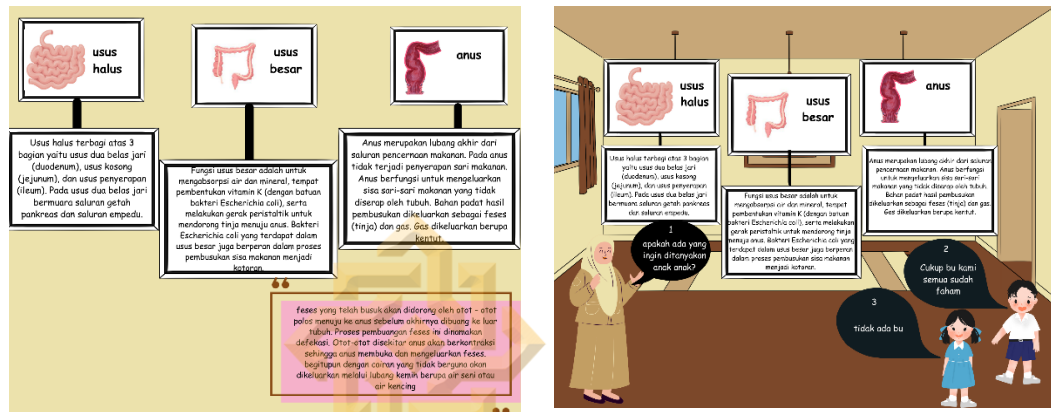
Halaman ke-11



Halaman ke-12



Halaman ke-13



Halaman ke-14

Halaman sampul belakang



Gambar 4.3 Media Komik Digital

b. Validasi media komik digital

Setelah produk dikembangkan dan selesai dibuat produk tidak bisa langsung diujicobakan terhadap peserta didik, produk harus melalui tahap validasi terlebih dahulu. Tujuan dari validasi ini dilakukan yaitu guna untuk menguji kelayakan media tersebut.

Adapun validasi yang dilakukan yaitu validasi media, validasi materi, dan juga validasi bahasa. Validasi ini dilaksanakan oleh para ahli yang telah sesuai dengan bidang mereka masing masing. Ada tiga dosen PGMI dari UIN KHAS Jember yang menjadi tim ahli guna untuk memvalidasi media. Yang pertama yaitu dosen yang mengajar mata kuliah media pembelajaran yang bernama Bapak Dr. Nino Indrianto M. Pd. beliau merupakan salah satu tim ahli yang menjadi validator media. Lalu yang kedua yaitu ahli bahasa bapak Dr. Hartono M. Pd. sebagai dosen Bahasa Indonesia. Dan yang terakhir yaitu validasi materi ibu Laila Khusna M. Pd. sebagai dosen Ilmu Pengetahuan Alam.

Validasi komik digital ini sendiri dilakukan agar peneliti tau tentang nilai, kualitas, dan kelayakan dari komik digital tersebut.

Selain itu peneliti juga mendapatkan kritik dan saran dari para

validator mengenai kelemahan dan kelebihan terhadap komik digital tersebut sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dan menjadi acuan peneliti dalam proses revisi produk. Hasil dari

instrumen validasi sendiri dihitung menggunakan skala likert dimana rentang penilaiannya yaitu 1-5. Pada instrumen validasi terdiri dari dua bagian , yang pertama yaitu instrumen tertutup dimana cara pengisiannya yaitu berupa tanda centang pada pilihan skala 1-5, dan yang kedua yaitu instrumen terbuka dengan

cara validator memberikan masukan dan komentar terhadap media komik digital yang sudah dikembangkan.

Apabila proses validasi komik digital telah selesai maka biasanya ada beberapa catatan yang diberikan oleh para validator. Catatan ini berbentuk komentar dan saran guna untuk memperbaiki komik digital tersebut. Dengan adanya saran tersebut maka digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan sehingga media komik digital bisa layak untuk diuji cobakan terhadap peserta didik. Berikut ini adalah hasil validasi dari setiap validator.

1) Validasi Ahli Media

Pada proses pengembangan validasi media dilaksanakan bertujuan untuk menemukan tingkat kelayakan sebuah produk yang sudah dikembangkan. Validasi ini

dilakukan pada tanggal 15 Desember 2023. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media maka diperoleh presentase rata rata 94,6% dimana nilai tersebut masuk

kedalam kategori sangat layak. Sedangkan saran untuk perbaikan terhadap komik digital sendiri yaitu adalah: pada bagian cover baiknya diberi logo kampus dan logo sekolah yang akan ditempati untuk melakukan uji coba agar identitasnya lebih jelas, penggunaan font dalam komik harus konsisten agar terlihat rapi, pada setiap halaman apabila ada

space kosong sebisa mungkin diberi animasi agar komik lebih terlihat menarik, berikan cara penggunaan komik agar peserta didik tidak bingung ketika akan membacanya.

4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Tampilan tulisan						
1.	Penulisan judul pada media komik		√			
2.	Ilustrasi disajikan secara jelas	√				
3.	Ukuran huruf pada teks komik		√			
4.	Penggunaan kata pada dialog		√			
5.	Kejelasan tulisan pada media komik	√				
6.	Kemudahan memahami alur cerita	√				
Tampilan gambar						
7.	Bentuk gambar	√				
8.	Kesesuaian gambar	√				
9.	Variasi gambar	√				
10.	Komposisi warna	√				
Fungsi media komik						
11.	Media komik sebagai sumber belajar	√				
12.	Bahan penyampaian yang digunakan media pembelajaran tidak dapat dipahami peserta didik		√			
13.	Media pembelajaran mampu menarik minat peserta didik	√				
14.	Proporsi komik sebagai hiburan dan penambah pengetahuan	√				
15.	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.	√				
Total skor yang diperoleh		71				

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{71}{75} \times 100\% = 94,6\%$$

Hasil presentase dari ahli media mendapatkan skor 94,6% dimana berarti media yang peneliti kembangkan dapat dikategorikan sangat layak.⁵⁹

2) Validasi ahli Bahasa

Validasi Bahasa dilakukan pada tanggal 15 Desember 2023. berdasarkan hasil validasi yang dilaksanakan oleh ahli bahasa maka didapat presentase rata rata 90% dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat layak. Sedangkan saran untuk perbaikan terhadap komik digital sendiri yaitu adalah: pada penulisan didalam komik lebih diperhatikan lagi tanda tanda baca yang seharusnya digunakan, dan harus diperhatikan lagi menggunakan huruf kapital sesuai dengan ketentuan yang sudah ada.

Tabel 4. 3

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia						
1.	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)		√			
2.	Ketepatan tata Bahasa		√			

⁵⁹ Bukti validasi ada pada lampiran 6

3.	Tidak memiliki penafsiran ganda dari kata kata yang digunakan	√				
Komunikasi dan interaktif						
4.	Bahasa sajian materi mudah dipahami	√				
5.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa peserta didik tingkat sekolah dasar	√				
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif		√			
Total skor yang diperoleh		27				

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$$

Hasil presentase dari ahli bahasa mendapatkan skor 90% dimana berarti media yang peneliti kembangkan dapat dikategorikan sangat layak.⁶⁰

3) Validasi ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan dengan maksud supaya peneliti mengetahui tentang tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan berdasarkan materi organ pencernaan manusia. Validasi ini dilakukan pada tanggal 22 Desember 2023. berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi maka diperoleh presentase rata rata 87,5% dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat layak. Sedangkan saran untuk perbaikan terhadap

⁶⁰ Bukti validasi ada pada lampiran 10

komik digital sendiri yaitu adalah: ditambahkan lagi materinya yang lebih rinci dan lengkap, dan hilangkan kalimat kalimat yang tidak penting.

Tabel 4. 4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Materi sesuai KI dan KD	√				
2.	Materi disampaikan secara lengkap		√			
3.	Materi disampaikan dengan jelas		√			
4.	Materi disampaikan secara sistematis. Kesesuaian gambar mempermudah pemahaman materi	√				
5.	Materi penting dipelajari peserta didik	√				
6.	Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media		√			
7.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik		√			
8.	Materi mudah dipahami oleh peserta didik		√			
Total skor yang diperoleh		35				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Hasil presentase dari ahli bahasa mendapatkan skor 87% dimana berarti media yang peneliti kembangkan dapat dikategorikan sangat layak. ⁶¹

⁶¹ Bukti validasi ada pada lampiran 8

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukannya perbaikan atas arahan yang diberikan oleh para ahli media tahap selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu adalah implementasi atau uji coba produk. Atas dasar pemaparan dari pembahasan di bab sebelumnya bahwa uji coba produk ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yakni SD Al-Baitul Amien 02 Jember, dimana objek penelitiannya yaitu peserta didik kelas 5-D yang berjumlah 24 peserta didik.

Kegiatan uji coba produk ini dilakukan di laboratorium komputer dikarenakan untuk mengakses komik digital tersebut peserta didik harus menggunakan satu computer untuk setiap satu peserta didik.



Gambar 4. 4
Pelaksanaan Penggunaan Media Komik Digital

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital tersebut baru peserta didik diberikan kuisisioner tanggapan peserta didik terhadap komik digital tersebut untuk diisi. Tujuan dari pengisian kuisisioner tanggapan

peserta didik tersebut sendiri yaitu untuk mengerti dan tau mengenai respon dan tanggapan para peserta didik setelah memakai media tersebut. Selain itu supaya bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan apabila perlu dilakukannya perbaikan pada media komik digital tersebut.⁶² Berikut data hasil dari kuisisioner tanggapan peserta didik mengenai komik digital:

Tabel 4. 5
Tabel hasil responen peserta didik

No	Responden	Jumlah	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	R1	38	50	76%	Layak
2.	R2	40	50	80%	Layak
3.	R3	42	50	84%	Sangat Layak
4.	R4	43	50	86%	Sangat Layak
5.	R5	43	50	86%	Sangat Layak
6.	R6	43	50	86%	Sangat Layak
7.	R7	43	50	86%	Sangat Layak
8.	R8	46	50	92%	Sangat Layak
9.	R9	46	50	92%	Sangat Layak
10.	R10	45	50	90%	Sangat Layak
11.	R11	48	50	96%	Sangat layak
12.	R12	47	50	94%	Sangat layak
13.	R13	42	50	84%	Sangat Layak
14.	R14	46	50	92%	Sangat Layak
15.	R15	42	50	84%	Sangat Layak
16.	R16	43	50	86%	Sangat layak
17.	R17	43	50	86%	Sangat Layak
18.	R18	43	50	86%	Sangat layak
19.	R19	42	50	84%	Sangat Layak
20.	R20	40	50	80%	Layak
21.	R21	41	50	82%	Sangat layak
22.	R22	38	50	76%	Layak
Total		950			
Skor Maks		1.100			

⁶² Bukti angket respon peserta didik ada pada lampiran 14

Presentasi	86,36%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tanggapan dan respon para peserta didik dalam kegiatan uji coba produk yang telah mengisi kuisisioner dengan melibatkan 22 peserta didik sebagai responden dikarenakan ada 2 peserta didik yang tidak masuk, maka diperoleh skor 86,36% yang dimana berarti media yang telah dikembangkan oleh peneliti masuk kedalam kategori sangat layak. Tidak hanya mengisi kuisisioner peserta didik juga menuliskan tanggapan baik berupa komentar ataupun kritik dan saran pada kolom komentar untuk peneliti. Salah satu komentar yang peserta didik tulis yaitu adalah mengenai desain komik yang dihiasi dengan banyak animasi dan materi yang cukup lengkap sehingga membuat mereka lebih bersemangat untuk membaca dan mengikuti kegiatan pembelajaran. mereka juga

mengatakan bahwa menggunakan media komik digital membuat pembelajaran tidak terasa membosankan.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah adanya data yang diperoleh baik data berupa validasi kelayakan dan kuisisioner tanggapan peserta didik yang diolah, ditunjukkan bahwa hasil dari pembelajaran dengan menggunakan media komik digital mendapat respon positif. Selain itu hasil wawancara dengan guru yang dilakukan setelah proses uji coba mengenai penggunaan media komik digital ini juga mendapat

respon positif dan menjelaskan bahwa peserta didik sangat antusias dan bersemangat saat kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media ini. Selain itu guru sebagai ahli pembelajaran juga menyampaikan bahwasanya media komik digital ini bisa dipakai sebagai alternatif untuk peserta didik yang kegiatan literasi membacanya masih kurang. Dengan adanya hasil kuisioner respon peserta didik dan hasil wawancara dengan guru yang menunjukkan respon positif maka pengembangan media komik digital disetujui layak untuk digunakan dengan sedikit revisi yaitu mencantumkan referensi materi pembelajaran yang digunakan pada komik.

C. Analisis Data

Mengenai pemaparan secara rinci tentang hasil penerapan produk, peneliti akan bahas dalam bagian analisis data ini. Uji coba produk sendiri dilakukan oleh para validator ahli, baik ahli materi, media, ataupun bahasa dan juga para peserta didik.

1. Analisis kelayakan media komik digital

Data kelayakan komik digital pada materi organ pencernaan manusia didapatkan dari angket validasi dari para validator ahli, sebagaimana bapak Dr. Nino Indrianto M. Pd sebagai ahli media, bapak Dr. Hartono M. Pd. menjadi ahli Bahasa, dan ibu Laila Khusna M. Pd. menjadi ahli materi. perhitungan dari validasi media diperoleh jumlah 94,6% sehingga kriteria pada penggunaan media masuk terhadap kategori sangat layak. Untuk perhitungan validasi

yang didapat dari ahli Bahasa yaitu 90% sehingga Bahasa yang digunakan memiliki kriteria yang masuk terhadap kategori sangat layak. Lalu yang terakhir yaitu adalah hasil dari validasi materi yaitu 87% dimana berarti materi yang digunakan pada media dapat dikategorikan sangat layak. Dengan adanya hasil perhitungan dari ketiga validasi yang memenuhi kriteria dan masuk kepada kategori sangat layak semua maka media komik digital bisa dimasukkan dalam kategori sangat layak dipakai dalam pembelajaran untuk media pembelajaran dan bisa lanjut diujicobakan terhadap peserta didik guna untuk mengerti respon para peserta didik mengenai penggunaan komik digital apabila dipakai sebagai media pembelajaran.

2. Analisis respon guru

Demikian juga beberapa hasil wawancara peneliti setelah

melaksanakan uji coba penggunaan produk media komik digital dengan ibu Nur Koyum S.Pd. selaku guru kelas V D

menyatakan:

- a. Media tersebut sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dikelas V yaitu tentang organ pencernaan manusia
- b. Media ini sangat membantu guru dalam penyampaian materi

- c. Media ini sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dan juga sebagai alternatif untuk membantu peserta didik yang literasi membacanya masih kurang.

3. Analisis respon peserta didik

Semua angket data mengenai respon para peserta didik yang digunakan pada penelitian ini, peneliti dapatkan melalui kuisioner tanggapan yang sudah diisi oleh para peserta didik kelas V D setelah media komik digital digunakan sebagai media saat pembelajaran. Hasil presentase dari kuisioner yang diisi oleh peserta didik menunjukkan skor 86,36% dimana hasil presentase tersebut masuk terhadap golongan kategori sangat layak. Dengan dasar tersebut dapat diketahui bahwa media komik digital apabila digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi organ pencernaan manusia masuk dalam kriteria kelayakan yakni sangat layak.

Tabel 4. 6

Contoh angket respon peserta didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Media pembelajaran komik digital mampu menarik minat saya untuk belajar		√			
2.	Media komik digital mampu menambah minat saya untuk membaca	√				

3.	Media komik digital membuat saya lebih senang untuk belajar	√				
4.	Dengan menggunakan media komik digital pembelajaran menjadi terasa tidak membosankan	√				
5.	Dengan menggunakan media komik digital semangat saya untuk belajar semakin bertambah	√				
6.	Desain pada komik sangat menarik	√				
7.	Media komik bisa digunakan kapan saja		√			
8.	Materi yang disajikan pada komik sudah berurutan dan mudah dipahami	√				
9.	Alur cerita pada komik sudah berurutan dan mudah dipahami		√			
10.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif		√			

$$V\text{-au} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$







$$V\text{-au} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

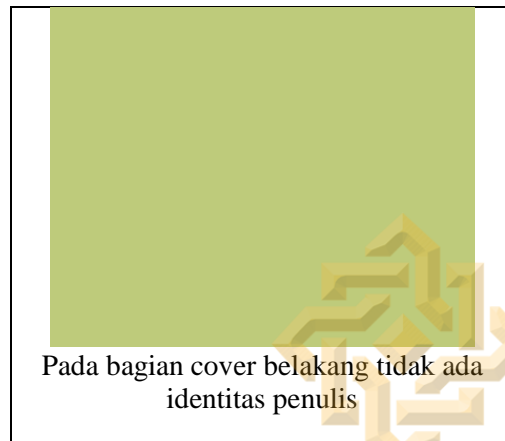
D. Revisi Produk

Tahap revisi produk ini adalah tahap dimana peneliti memperbaiki atau melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan arahan, kritik, dan juga saran yang sebelumnya sudah disampaikan oleh para ahli, yakni ahli media, bahasa, dan juga ahli materi. Saat proses validasi produk para validator tidak hanya memberikan penilaian yang berupa kuantitatif tetapi peneliti juga mendapatkan penilaian berupa penilaian kualitatif yang berbentuk berupa komentar dan saran dari para tim ahli. Dari penilaian kualitatif itulah peneliti menjadikan penilaian tersebut sebagai acuan dalam

revisi produk. Selain revisi dari para tim ahli peneliti juga melakukan revisi sesuai arahan dari guru kelas sebagai ahli pembelajaran. Berikut ini adalah revisi yang diberikan oleh para ahli:

Tabel 4. 7
Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Pada bagian cover tidak diberikan identitas lembaga dan instansi</p>	 <p>Pada bagian cover sudah diberi logo sebagai identitas dari lembaga dan instansi</p>
 <p>Space kosong terlalu banyak membuat komik terlihat kurang menarik</p>	 <p>Tampilan menjadi lebih menarik karena ditambahkan beberapa animasi pada space kosong</p>
 <p>Pada halaman pembuka tidak diberikan cara penggunaan media dan tidak dituliskan tujuan pembelajaran</p>	 <p>Diberikan petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa kebingungan</p>



Pada bagian cover belakang tidak ada identitas penulis



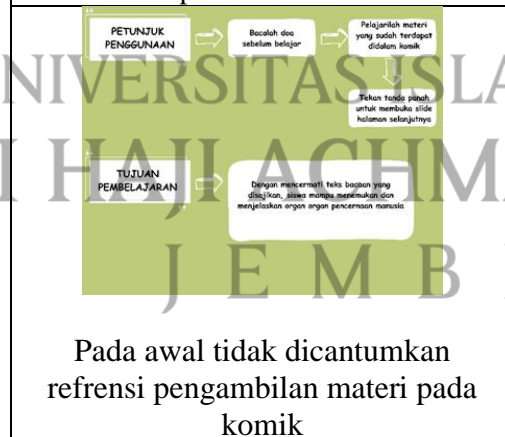
Diberikan biografi penulis pada bagian sampul belakang sebagai identitas penulis



Pada materi mulut belum diberi penjelasan tentang macam macam sistem pencernaan makanan



Sudah diberikan penjelasan tentang materi macam macam sistem pencernaan



Pada awal tidak dicantumkan referensi pengambilan materi pada komik



Diberikan referensi atau sumber rujukan pengambilan materi

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media adalah alat yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan agar lebih mudah dilakukan. Asal-usul kata "media" bermula dari bahasa Latin, yakni "medium," yang mengacu pada perantara. Perantara ini berguna sebagai penghubung pesan antara pengirim dan penerima.⁶³ media pembelajaran adalah elemen integral dari proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu yang mendorong pikiran, perhatian, dan keterampilan peserta didik selama proses belajar.⁶⁴

Tujuan utama dari adanya media adalah membantu para siswa untuk memahami segala materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga mempermudah mereka untuk menguasai pelajaran. Jenis media pembelajaran bisa beragam, seperti buku, materi ajar, atau perangkat elektronik yang digunakan dalam kelas.

Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi

1. Bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?

⁶³ Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7.

⁶⁴ Siti Muvidah, et al. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*, 3.

Pada pengembangan media komik digital ini peneliti dalam pengembangannya memilih model pengembangan ADDIE. Dimana ada 5 prosedur tahap yang dilaksanakan pada model ADDIE ini, berikut ini tahap yang dilaksanakan:

a. Analisis

pada prosedur analisis ini ada dua tahap yang dilakukan. Yaitu analisis hasil dari wawancara bersama wali kelas mengenai penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dikelas, pemakaian media saat proses pembelajaran berlangsung, dan juga mengenai cara melaksanakan pembelajaran yang digunakan dan beberapa kesulitan yang dirasakan oleh guru. Selanjutnya yaitu analisis kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana hasil dari observasi ini menemukan sebuah permasalahan yaitu pada kegiatan tanya jawab peserta didik kadang

masih merasa kesulitan perihal mengingat materi yang telah disampaikan dan dijelaskan oleh diawal pembelajaran sehingga masih perlu membuka buku materi lagi. Selain itu permasalahan lainnya adalah kurangnya antusia para peserta didik saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran berlangsung

Dengan adanya permasalahan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa memang saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung pemakaian media pembelajaran membawa dampak dan pengaruh sangat penting. Hal ini juga disampaikan oleh

Nurfadhillah bahwa media pembelajaran adalah elemen integral dari proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu yang mendorong pikiran, perhatian, dan keterampilan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian ketika ada media dalam kegiatan pembelajaran, maka proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik dan membantu para siswa merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan mereka.

b. Desain

Pada bagian desain ini ada beberapa prosedur yang peneliti lakukan. Yaitu merancang materi pelajaran, merancang desain media komik digital, menentukan alur cerita, menentukan animasi tokoh dalam komik, mengumpulkan materi.

Pembuatan komik digital ini didesain sesuai dengan kriteria dan kebutuhan peserta didik saat dilakukannya observasi. Selain itu

desain pembuatan komik digital ini juga mengacu pada teori milik bonnef bahwa didalam pembuatan komik ini salah satu tujuannya yaitu adalah penyampaian informasi, dimana dalam komik digital yang peneliti buat informasinya yaitu berupa materi pembelajaran.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap dimana desain yang telah dibuat ditindak lanjuti. Ada dua tahap pada proses pengembangan yang pertama yaitu adalah pembuatan komik digitalnya dan yang selanjutnya adalah proses validasi. Dimana

proses validasi ini dilakukan oleh tiga para ahli yang sudah ahli dalam bidangnya masing masing. Tahap validasi ini sendiri berfungsi untuk menentukan kelayakan media komik digital.

Untuk tahap validasi sendiri ada tiga ahli validator yang dipilih oleh peneliti, yaitu ahli media, materi, dan Bahasa. semua pihak yang menjadi validator pada produk ini adalah dosen yang berasal dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.

d. Implementasi

Sebelum proses implementasi media komik digital, produk ini dilakukan revisi terlebih dahulu dengan mengacu pada saran dan juga arahan yang telah disampaikan sebelumnya oleh para validator. Baru setelah divalidasi media ini diuji cobakan pada peserta didik kelas V D SD Al-Baitul Amien 02 Jember. Pada

kegiatan uji coba produk kegiatan ini dilakukan di lab komputer yang telah disediakan oleh pihak lembaga. Setelah tahap produk media diujikan selesai prosedur selanjutnya adalah para peserta didik melakukan pengisian angket respon peserta didik guna untuk mengetahui kelayakan produk setelah diuji cobakan. Tidak hanya melalui angket respon peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara mengenai produk yang telah diujicobakan dengan guru kelas yang dimana guru kelas merespon positif media komik digital

ini dan mengatakan bahwa komik digital ini apabila digunakan untuk media pembelajaran dikatakan layak.

e. Evaluasi

Setelah adanya data data yang diperoleh baik data berupa validasi kelayakan dan kuisisioner tanggapan peserta didik yang diolah, ditunjukkan bahwa hasil dari pembelajaran dengan menggunakan media komik digital mendapat respon positif. Selain itu hasil wawancara dengan guru yang dilakukan setelah proses uji coba mengenai penggunaan media komik digital ini juga mendapat respon positif dan menjelaskan bahwa peserta didik sangat antusias dan bersemangat saat kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media ini. Selain itu guru sebagai ahli pembelajaran juga menyampaikan bahwa media komik digital ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk peserta didik yang kegiatan literasi

membacanya masih kurang. Dengan adanya hasil kuisisioner respon peserta didik dan hasil wawancara dengan guru yang menunjukkan respon positif maka pengembangan media komik digital disetujui layak untuk digunakan dengan sedikit revisi yaitu mencantumkan referensi materi pembelajaran yang digunakan pada komik.

Pengembangan media komik digital ini dipilih oleh peneliti berdasarkan inspirasi dari penelitian milik Lara Julizawati yang juga mengembangkan media komik digital. Selain itu penelitian ini juga diperkuat oleh teori Evi Sapinatul Bahriah pada salah satu buku bahwa

komik didefinisikan sebagai media visual berisi cerita bergambar atau majalah yang mudah dicerna atau dipahami dan bersifat lucu.⁶⁵ Sehingga dengan sifat yang dimiliki komik dapat dijadikan media pembelajaran dan dapat membantu peserta didik lebih mudah dan paham dengan materi yang sudah disampaikan. selain itu komik juga dapat membantu peserta didik lebih bersemangat untuk membaca.

Media komik digital ini memuat materi tentang organ pencernaan manusia yang terdapat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada fase B dikelas V semester genap. Didalam komik ini terdapat animasi animasi yang menjadi tokoh sebagai peserta didik dan guru. Selain animasi animasi tokoh komik digital ini juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar dari masing masing organ pencernaan yang disertai dengan penjelasan sehingga dalam proses memahami materi peserta didik lebih mudah mencernanya.

komik digital ini diciptakan dengan sangat menarik supaya nantinya para peserta didik bersemangat untuk membaca setiap halamannya.

Saat uji coba komik digital ini ditampilkan pada computer, semua peserta didik kelas V D diajak ke lab computer untuk kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengakses media komik digital ssecara individu.

⁶⁵ Syamsuri, et al, 210

Produk dalam penelitian ini semasa pengembangannya masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari komik digital ini sendiri yaitu adalah dapat membantu menarik dan menumbuhkan minat para siswa dalam proses kegiatan belajar serta dapat memudahkan para siswa untuk mencerna serta mengingat tentang materi pembelajaran yang sifatnya masih abstrak. Tidak hanya itu komik digital ini juga dapat membantu kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan.⁶⁶ Selain kelebihan, pengembangan media komik digital juga memiliki kelemahan yaitu dikarenakan pembuatannya menggunakan aplikasi yang memerlukan akses internet maka diperlukan internet yang lancar agar proses mengedit komik juga lancar sehingga sedikit membutuhkan waktu yang lumayan lama, tidak hanya itu pembuatan komik digital juga memerlukan kekreativitasan yang tinggi agar nantinya komik digital bisa menjadi menarik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa dalam proses pengembangan media komik digital ini pada setiap tahapnya peneliti berusaha benar-benar memperhatikan dan mengembangkan sebaik mungkin sesuai dengan keadaan permasalahan yang ada di lapangan serta dibuat mengacu sesuai teori yang telah ada agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik.

⁶⁶ Syamsuri, et al, 220-221

2. Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?

Pada proses pengembangan sebelum diuji cobakan media komik digital ini terlebih dahulu diberikan validasi oleh para validator. Dimana validasi pada media komik digital ini ada 3 validasi, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi Bahasa. Para validator yang memberikan validasi pada media komik digital ini merupakan para ahli yang sudah menguasai dalam bidangnya masing masing.

Validasi pertama yaitu validasi media. Adapun tujuan dari peneliti melakukan validasi ini yaitu agar peneliti mengetahui tentang kelayakan produk yang telah dikembangkan apakah sudah layak. Setelah melakukan validasi media peneliti mendapatkan nilai sebesar 71 dari total keseluruhan 75 yang apabila dipresentasikan

mendapatkan hasil presentase sebesar 94,6% dengan kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Selain validasi media, peneliti juga melakukan validasi materi terhadap media komik digital ini. Tujuan dari dilakukannya validasi materi ini sendiri yaitu untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan materi organ pencernaan manusia yang terdapat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada fase B dikelas V semester genap. Nilai yang didapatkan dari ahli materi yaitu sebesar 35 dari total keseluruhan 40 yang

apabila dipresentasikan sebesar 87,5% masuk dalam kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Tidak hanya validasi media dan materi komik digital ini juga ada validasi Bahasa. tujuan dari validasi Bahasa ini sendiri untuk mengetahui tingkat kelayakan Bahasa yang digunakan pada media komik digital ini. Hasil penilaian dari ahli Bahasa mendapatkan nilai sebesar 27 dari total keseluruhan 30 yang apabila dipresentasikan mendapatkan hasil 90% dengan kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Setelah melalui tahap tiga validasi dan semua validasinya mendapatkan kategori sangat layak selanjutnya media komik digital ini diuji cobakan kepada para peserta didik. Setelah media diuji cobakan peserta didik juga diberi angket mengenai media komik digital ini dengan tujuan agar peneliti mengetahui tentang respon para peserta didik mengenai produk media komik digital ini. Hasil presentase dari respon para peserta didik yaitu 86,36% dengan yang masuk dalam kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Berdasarkan hasil dari semua proses validasi dan proses implementasi media serta mendapatkan respon dari peserta didik dan guru sehingga bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa tingkat kelayakan dari media komik digital ini apabila digunakan untuk media pembelajaran yaitu adalah sangat layak.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Ada beberapa masukan yang ingin disampaikan peneliti mengenai pemanfaatan produk medi komik digital ini. Berikut ini merupakan saran pemanfaatan produknya:

- a. Pada proses kegiatan pembelajaran peserta didik diharap bisa mengikuti pembelajaran dengan tertib
- b. Peserta didik diharap dapat lebih teliti dan serius dalam membaca komik agar dapat memahami dan mengingat semua materi yang telah disampaikan.

2. Diseminasi produk

Produk media komik digital ini berisi materi tentang organ organ pencernaan manusia yang terdapat didalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media komik digital ini dapat

digunakan pada semua jenjang lembaga pendidikan setara sekolah dasar (SD) maupun madrasah ibtidaiyah (MI) dan lembaga pendidikan jenjang dasar lainnya. Untuk penggunaan produk para pengajar diharap dapat memperhatikan dan mengetahui terlebih dahulu karakteristik para peserta didik agar nantinya penggunaan dan penyebaran produk media komik digital ini dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

- a. Produk komik digital yang sudah dikembangkan oleh peneliti dikelas V pada pembelajaran IPAS ini sudah memenuhi kriteria

kualitas yang baik. Dengan demikian maka produk komik digital ini juga sudah dapat diterapkan didalam mata pelajaran lainnya.

- b. Pada pengembangan media komik digital ini peneliti hanya mengembangkan produk dikelas V saja, maka alangkah baiknya apabila produk komik digital ini juga dikembangkan pada kelas lain atau lingkup sekolah dan lembaga dasar lain.
- c. Saran mengenai desain komik disampaikan kepada semua pihak yang akan mengembangkan produk komik digital lebih lanjut disarankan untuk mendesain komik digital ini dengan lebih kreatif dan lebih menarik lagi agar nantinya bisa memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

C. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan produk komik digital pada SD Al-Baitul Amien 02 Jember didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember dalam proses mengembangkan produknya menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana model ADDIE memiliki 5 prosedur tahapan pelaksanaan dan pada masing masing tahapnya terdapat masing masing proses dan hasil. Adapun hasil yang terdapat pada setiap tahapnya yaitu sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada proses analisis ini, analisis yang peneliti lakukan yakni pada lapangan, dimana hasil dari analisis yang peneliti dapat yaitu adalah permasalahan pada proses pembelajaran yaitu berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

b. Desain (*Design*)

Pada proses desain yang peneliti lakukan adalah desain terhadap media komik digital yang akan digunakan untuk media pembelajaran. dimana proses desain pada komik ini dilakukan sesuai berdasarkan dengan teori yang telah ada dan sesuai kebutuhan peserta didik

c. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan pada peneliti ini melalui dua tahap, yang pertama yaitu tahap pembuatan media komik digital yang

sebelumnya telah didesain dan dirancang lalu tahap yang kedua yaitu tahap validasi dimana pada validasi ini ada tiga tim ahli yaitu ahli media, materi, dan Bahasa. tujuan dari divalidasinya media ini agar diketahui apakah komik digital ini layak atau tidak untuk dijadikan media pembelajaran.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada proses implementasi, kegiatan yang dilakukan adalah proses uji coba produk yang mana produk yang diuji cobakan adalah media

komik digital. Sedangkan untuk produk ini diuji cobakan pada peserta didik setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak.

e. Evaluasi (*Evaluation*).

Yang terakhir adalah proses pengembangan media komik digital ini. Dimana pada tahap evaluasi ini adalah melakukan revisi produk sesuai arahan dan saran dari para validator, guru kelas, dan peserta didik.

2. kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember

Diketahui dari validasi kelayakan yang dilakukan sebelum media diuji cobakan dan juga diketahui dari angket respon yang diisi oleh peserta didik. Pada proses validasi media komik digital ini melalui tiga proses validasi. Adapun proses validasi tersebut yang pertama yaitu oleh

validator ahli media dengan presentase kelayakan sebesar 94,6%, validator ahli Bahasa sebesar 90%, validator ahli materi sebesar 87,5% serta presentase keseluruhan dari angket respon peserta didik sebesar

86,36%. Rata rata hasil presentase kelayakan yang didapatkan dari tiga ahli validator adalah 90,7% dimana artinya media komik digital ini dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah,. *Metode penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi 2019).
- Asri Ratna D., *Kemana Perginya Makananku? (Sistem Pencernaan Manusia)*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemendikbud, 2020).
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati., “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun”. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. Vol. 9. No. 2 (2023).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>.
- Cahyadi., “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Vol. 3. No. 1 (2019).
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemah* (Bandung:Cipadung, 2009).
- Ester, “*Model Discovery Learning Berbantu Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*”, (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023).
- Hasan. Muhammad et al., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).
- Interview wali kelas V-D (Ibu Koyum) di SD Al Baitul Amien 02 Jember Pada tanggal 21 Agustus 2023.
- Kurweni dan Budi, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta; PT. Alex Media Komputindo, 2017).
- Lara, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekabaru” (Skripsi, UIN SUSKA Riau, 2023).
- Lili Armina., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI”. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2019).
- Liza Anna. ,”Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”, Skripsi IAIN Bengkulu (2020).
- Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa., “Sistem Informasi Angket Pengukuran skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert”. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* Vol 1. No. 2 (2016).
- Maulana Arafat L, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020).
- Muhammad Hasan DKK, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

- Nilam R. Bay et al., “Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV”, *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 10, No. 01 (Juli, 2019). <https://doi.org/1026877/aks.v10i1.3741>.
- Rani Parera,”Pengembangan Media Komik Berbasis digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021).
- Rizka W. Bay et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Berseri Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV di MIN Kota Medan”, *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, Volume 11, No. 01 (2022). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13084>.
- SD Al Baitul Amien 02 Jember, “profil SD Al Baitul Amien 02 Jember”, 10 Januari 2024.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 23 Tahun 2015.
- Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021).
- Silvia, “Membangun Budaya Literasi Membaca Dengan pemanfaatan Media Jurnal Baca Harian”, *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, (2020). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7167>.
- Siti Muvidah, et al, *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023).
- Sri Setyowati, “Pengembangan Alat Peraga Domino Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan di Sekolah Dasar” (Skripsi IAIN Bengkulu, 2020).
- Syamsuri, et al, *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2023).
- Syonia Aiza., “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X Pada Materi Ekosistem Mata pelajaran Biologi Tingkat SMA/MA”, Skripsi UIN Raden Intan Lampung (2019).
- Tim Penyusun, ‘Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2021’, Buku, 2021
- Wahyu Eky M, “Pengembangan Media Komik Digital pada materi IPA Sekolah Dasar Kelas V” (Skripsi, UIN Raden Intan, Lampung, 2022).

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arin Iradatul Awaliyah

NIM : 201101040031

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain., kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustakan

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jember, 12 Maret 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



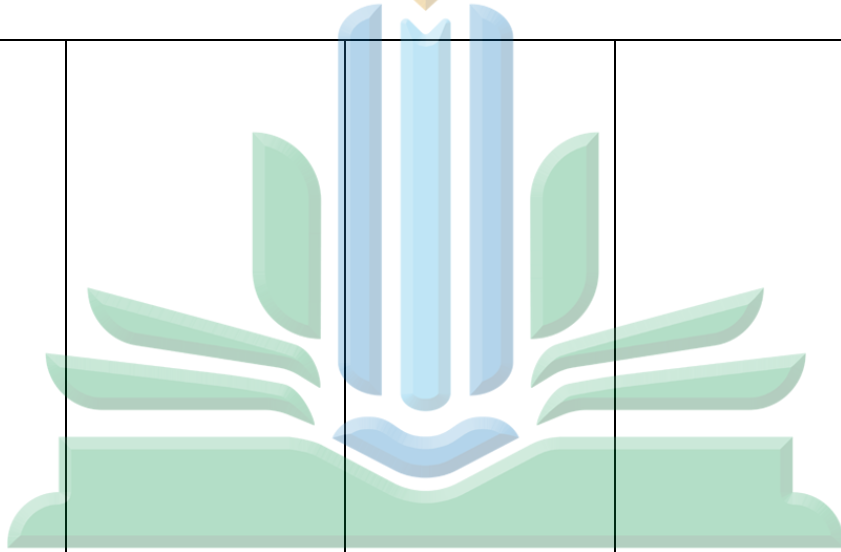
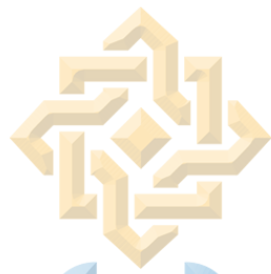
Arin Iradatul Awaliyah
NIM 201101040031



Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar AL Baitul Amien 02 Jember.	1. Pengembangan media komik digital 2. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	1. Konsep dasar pengembangan media komik digital 2. Konsep dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	1. Pengembangan media 2. Pengembangan media komik digital 3. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	Subjek penelitian : 1. Validator ahli media, ahli materi, ahli Bahasa 2. Kepala sekolah 3. Guru kelas V 4. Peserta didik kelas V	1. Jenis penelitian: penelitian R&D 2. Prosedur penelitian : ADDIE 3. Uji coba pengembangan : a. Desain uji coba produk penelitian berupa media pembelajaran komik digital b. Subjek uji coba 1) Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 2) Guru SD Al-Baitul Amien 02 Jember 3) Peserta didik kelas V SD Al-Baitul Amien 02 Jember	1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember 2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, angket, dokumentasi

5. Metode analisis data :

- a. Analisis data kualitatif
 - 1) Pengumpulan data melalui wawancara
 - 2) Reduksi data
 - 3) Penyajian data
 - 4) Kesimpulan
- b. Analisis data kuantitatif
 - 1) Analisis data angket dari para validator dan peserta didik

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-au} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

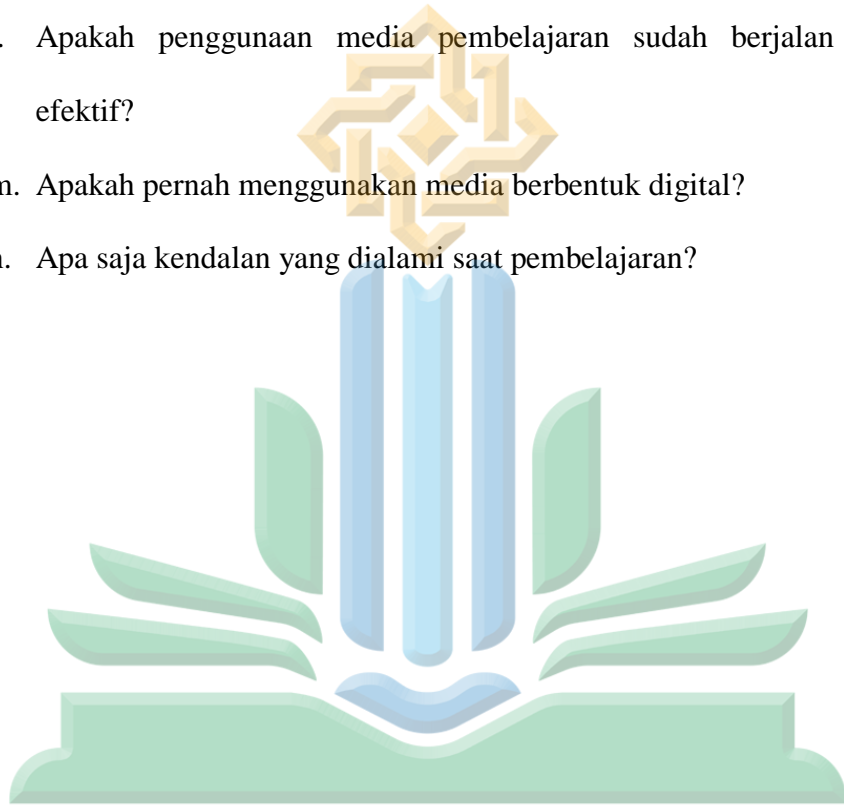
IPAS materi organ sistem pencernaan manusia pada kelas di SD Al-Baitul Amien 02 Jember

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Pada saat ini kurikulum apa yang digunakan pada SD Al-Baitul Amien 02 Jember?
 - b. Apa saja sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah SD Al-baitul Amien 02 Jember?
 - c. Apakah tersedia laboratorium IPA dan laboratorium computer?
 - d. Apakah di SD Al-Baitul Amien 02 Jember memiliki program unggulan, baik yang bersangkutan dengan mata pelajaran IPAS maupun tidak?
 - e. Siapakah yang dapat saya temui untuk menanyakan perihal yang bersangkutan dengan pembelajaran IPAS?
2. Wawancara guru kelas
 - a. Berapa jumlah rombel dari kelas V di SD Al-Baitul Amien 02 Jember?
 - b. Berapa jumlah dari siswa kelas V D?
 - c. Apakah kegiatan literasi membaca pada kelas V D sudah terlaksana?
 - d. Apakah kegiatan literasi juga diterapkan pada proses pembelajaran?
 - e. Kapan kegiatan literasi membaca pada pembelajaran diterapkan?
 - f. Berapa waktu yang digunakan untuk kegiatan literasi membaca sebelum pembelajaran?
 - g. Apakah pada pembelajaran IPAS juga dilaksanakan kegiatan literasi membaca juga sebelum pembelajaran dimulai?
 - h. Apakah pelaksanaan literasi sudah terlaksanakan dengan baik?

- i. Pembelajaran IPAS dilaksanakan pada hari apa?
- j. Metode apa yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran?
- k. Pada pembelajaran IPAS media apa yang digunakan?
- l. Apakah penggunaan media pembelajaran sudah berjalan dengan efektif?
- m. Apakah pernah menggunakan media berbentuk digital?
- n. Apa saja kendala yang dialami saat pembelajaran?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

SD/MI KELAS V

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Arin Iradatul Awaliyah
Instansi	: SD Al-Baitul Amien 02 Jember
Penyusunan	: 2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/4
BAB 5	: Bagaimana Kita Hidup dan Tumbuh
Topik	: Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Menganalisis proses pencernaan makanan pada manusia
- ❖ Mengelompokkan macam macam organ pencernaan pada manusia

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Berkebhinekaan Global
3. Mandiri
4. Bernalar
5. Kritis
6. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sumber Belajar : Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021
- Persiapan lokasi : laboratorium komputer, pengaturan tempat duduk individu
- Media komik digital
- 30 komputer peserta didik, 1 komputer guru, 1 LCD dan proyektor

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik Reguler

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran tatap muka

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pada proses pembelajaran peserta didik dapat menganalisis proses pencernaan makanan pada manusia
2. Pada proses pembelajaran peserta didik dapat mengelompokkan macam-macam organ pencernaan pada manusia

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana makanan dan minuman membantu kita tetap hidup dan beraktivitas?
2. Bagaimana sistem pencernaan bekerja mengolah makanan dan minuman yang kita konsumsi?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pendahuluan

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti

1. Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik dikenalkan dengan media komik digital yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran kali ini. (*Comunication*)
2. Setiap peserta didik diminta untuk memahami isi materi dan percakapan yang ada didalam komik dengan cara dibaca secara bergantian bersama guru dan peserta didik (**Literasi digital, Mengamati, TPACK**)
3. Guru memberikan pemantapan materi tentang organ organ pencernaan manusia dan memberikan penekanan pada perjalanan makanan dalam proses pencernaan (**Ceramah**)
4. Setelah komik selesai dibaca dan materi dirasa sudah difahami oleh peserta didik selanjutnya guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi organ pencernaan pada peserta didik.
5. Dengan menggunakan informasi yang didapatkan dari mengamati dan membaca materi sistem pencernaan, siswa diminta berargument mengenai fungsi system pencernaannya menggunakan bahasanya sendiri (**C4, mengolah informasi-saintifik, creative thinking**)
6. Peserta didik diberi penguatan dengan cara membahas dan menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini (**mengolah informasi, critical thinking, C6**)

Kegiatan penutup

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
2. Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
3. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

D. REFLEKSI

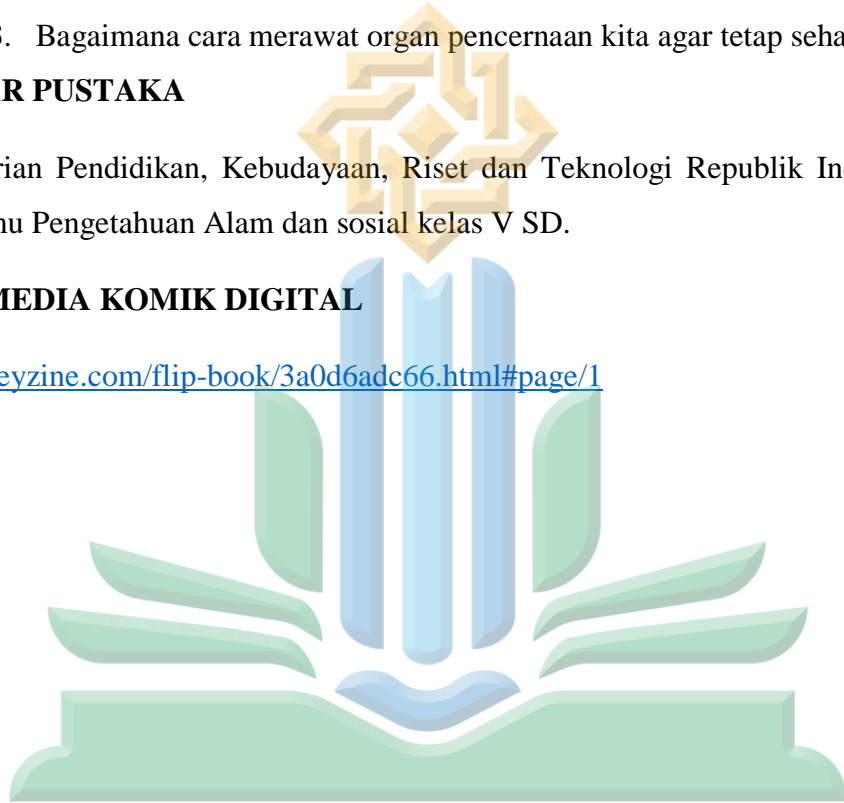
1. Mengapa manusia membutuhkan makanan dan minuman yang mengandung nutrisi seimbang?
2. Seberapa baik asupan nutrisi yang kalian dapatkan setiap hari?
3. Bagaimana cara merawat organ pencernaan kita agar tetap sehat ?

DAFTAR PUSTAKA

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD.

LINK MEDIA KOMIK DIGITAL

<https://heyzine.com/flip-book/3a0d6adc66.html#page/1>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Melaram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website [www.http://bi.umkhas-jember.ac.id](http://bi.umkhas-jember.ac.id) Email. tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1608/In.20/3.a/PP.009/03/2023
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Dr. Nino Indrianto M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040031
Nama : ARIN IRADATUL AWALIYAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Desember 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik digital pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan sosial Materi organ Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember

Media : komik digital

Peneliti : Arin Iradatul Awaliyah

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa komik digital* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Cukup Setuju (CS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Penilaian Media Oleh ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Tampilan tulisan						
1.	Penulisan judul pada media komik		✓			
2.	Ilustrasi disajikan secara jelas	✓				
3.	Ukuran huruf pada teks komik		✓			
4.	Penggunaan kata pada dialog		✓			
5.	Kejelasan tulisan pada media komik	✓				
6.	Kemudahan memahami alur cerita	✓				
Tampilan gambar						
7.	Bentuk gambar	✓				
8.	Kesesuaian gambar	✓				
9.	Variasi gambar	✓				
10.	Komposisi warna	✓				
Fungsi media komik						
11.	Media komik sebagai sumber belajar	✓				
12.	Bahan penyampaian yang digunakan media pembelajaran tidak dapat dipahami peserta didik		✓			
13.	Media pembelajaran mampu menarik minat peserta didik		✓			
14.	Proporsi komik sebagai hiburan dan penambah pengetahuan		✓			
15.	Media komik menambah rasa senang					

	ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.	✓				
--	-------------------------------------------------------------------------	---	--	--	--	--

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<ul style="list-style-type: none"> - sampul: identifikasi lembaga, nama peneliti, logo lembaga & kontak - konsistensi dalam program font - space kosong - sampul bertekstur 	

C. Komentor dan Saran - *perbaiki program dan fungsi pembelajaran*

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 19-12-2023

Ahli Media

[Signature]
Pr. Nings Indriantika, M.Pd.

Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Melaram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website: [www.http://bi.umkhas-jember.ac.id](http://bi.umkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1608/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Laila Khusnah M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Laila Khusnah M.Pd. untuk menjadi Validator Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040031
Nama	: ARIN IRADATUL AWALIYAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Desember 2023
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik digital pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan sosial Materi organ Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Peneliti : Arin Iradatul Awaliyah

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa komik digital* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Cukup Setuju (CS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

J E M B E R

A. Penilaian Media Oleh ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Materi sesuai KI dan KD	✓				
2.	Materi disampaikan secara lengkap		✓			
3.	Materi disampaikan dengan jelas		✓			
4.	Materi disampaikan secara sistematis. Kesesuaian gambar mempermudah pemahaman materi	✓				
5.	Materi penting dipelajari peserta didik	✓				
6.	Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media		✓			
7.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik		✓			
8.	Materi mudah dipahami oleh peserta didik		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Terkait manfaat	Ditambahkan ^{dan} dan ^{sebagai} sebagai ^{penyerta} penyerta mekanik & kinematik.
2.	Bagian awal	Atur ulang kalimat yg ^{ada} ada penting.
3.	Tambahkan teras & kopyor.	

D. Kesimpulan


Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.



Jember, 22-Desember 2024

Ahli Media


Laila Khusnah, M.Pd.
NIP. 158901072019032003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Malaram No. 01 Mangli, Telo, (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website: [www.http://bi.unk.iain-jember.ac.id](http://bi.unk.iain-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1608/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Dr. Hartono M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Hartono M.Pd. untuk menjadi Validator Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040031
Nama : ARIN IRADATUL AWALIYAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Desember 2023



Dekan,
Kiai Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik digital pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan sosial Materi organ Pencernaan Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember

Media : komik digital

Peneliti : Arin Iradatul Awaliyah

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa komik digital* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Cukup Setuju (CS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

A. Penilaian Media Oleh ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia						
1.	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)		✓			
2.	Ketepatan tata bahasa		✓			
3.	Tidak memiliki penafsiran ganda dari kata kata yang digunakan	✓				
Komunikasi dan interaktif						
4.	Bahasa sajian materi mudah dipahami	✓				
5.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa peserta didik tingkat sekolah dasar	✓				
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1-	Tanda baca banyak yang kurang	beri tanda fanyen pada kalimat fanyen
2-	penulisan angka pada barisan angka boleh	beri penulisan dengan huruf
3-	penulisan nama orang	nama orang ditulis dengan huruf kapital
4-	penulisan ke harus dibuat spasi	di awal

D. Kesimpulan


Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.



Jember, 15-12-2023

Ahli Media

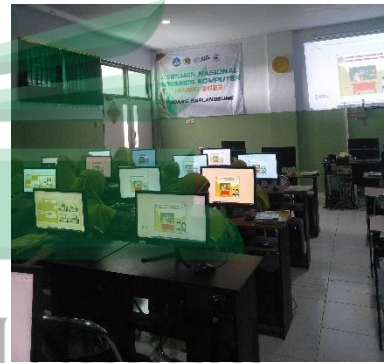

Dr. Hartono, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

DOKUMENTASI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN

KOMIK DIGITAL



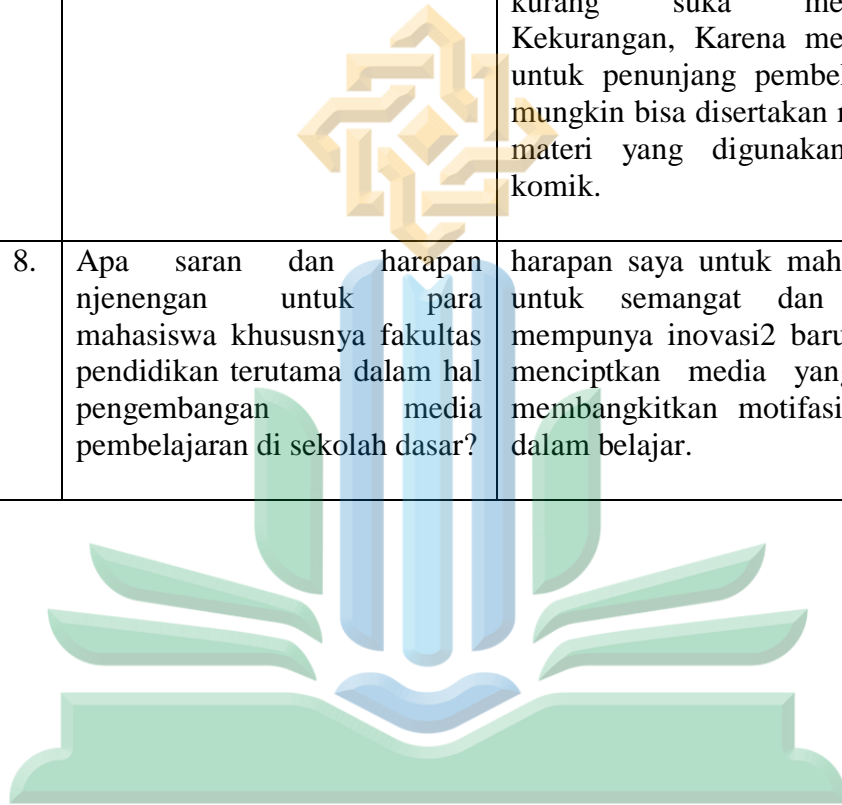
UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

HASIL WAWANCARA UJI COBA MEDIA BERDASARKAN RESPON GURU KELAS V D

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah media komik digital sudah sesuai apabila digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi macam macam organ pencernaan manusia?	Iya, media tersebut sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dikelas 5 tentang organ pencernaan
2.	Apakah media pembelajaran ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA?	media ini sangat efektif, dan sangat membantu guru dalam penyampaian materi tentang organ pencernaan manusia
3.	Apakah media ini menarik untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?	media ini sangat bermanfaat bagi anak-anak, selain menjadi penunjang materi yang diajarkan, media ini juga membuat minat anak-anak untuk membaca.
4.	Apakah media ini layak untuk digunakan peserta didik pada kegiatan pembelajaran?	media ini layak untuk dijadikan pelengkap pembelajaran dalam penyampaian materi, media ini juga menstimulus belajar siswa agar lebih aktif dalam memberikan umpan balik dan respon siswa terhadap pembelajaran.
5.	Apakah media ini sudah efektif dan layak digunakan untuk mengkolaborasikan kegiatan pembelajaran dan kegiatan literasi membaca?	media ini sudah efektif dan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran, selain itu media ini juga bisa menambah variasi dalam penyajian materi.
6.	Berikakan pendapat jenengan mengenai komik digital ini sebagai media pembelajaran dikelas ?	media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, juga bisa dijadikan alternatif bagi siswa yang literasinya kurang baik.

7.	Apa saja kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada komik digital ini sebagai media pembelajaran?	Kelebihannya banyak gambar, membuat anak2 tambah semangat belajarnya, apalagi jika siswa tersebut sangat menyukai literasi, bahkan bagi siswa yang kurang suka membaca. Kekurangan, Karena media ini untuk penunjang pembelajaran, mungkin bisa disertakan refrensi materi yang digunakan pada komik.
8.	Apa saran dan harapan njenengan untuk para mahasiswa khususnya fakultas pendidikan terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar?	harapan saya untuk mahasiswa, untuk semangat dan selalu mempunya inovasi2 baru untuk menciptkan media yang bisa membangkitkan motifasi siswa dalam belajar.

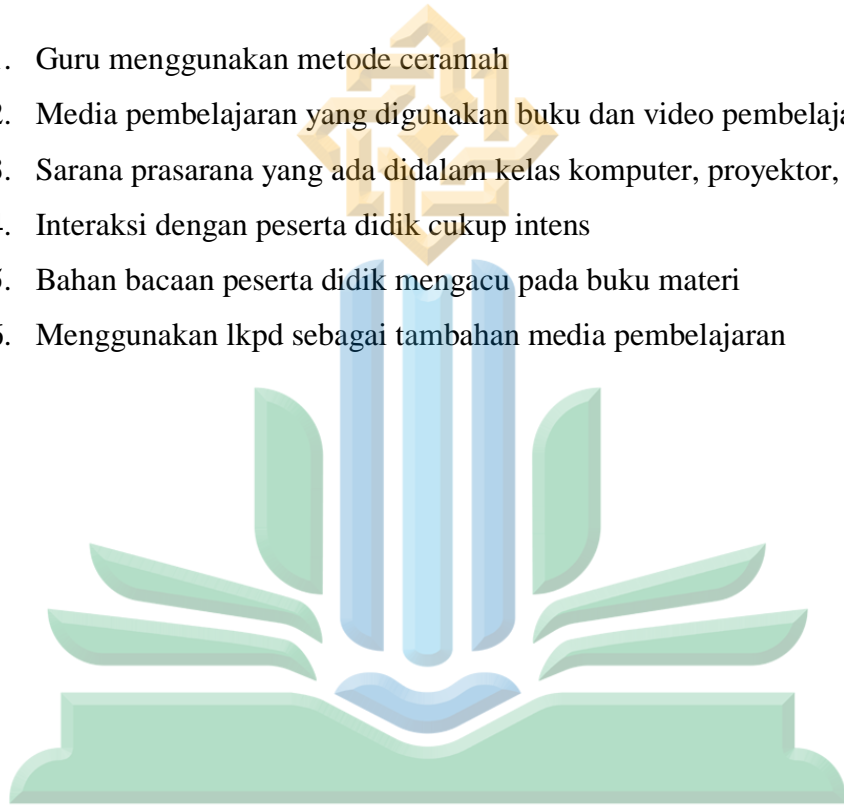


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13

Catatan hasil pengamatan observasi terbuka

1. Guru menggunakan metode ceramah
2. Media pembelajaran yang digunakan buku dan video pembelajaran
3. Sarana prasarana yang ada didalam kelas komputer, proyektor, sound
4. Interaksi dengan peserta didik cukup intens
5. Bahan bacaan peserta didik mengacu pada buku materi
6. Menggunakan lkpd sebagai tambahan media pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14

ANGKET RESPON SISWA
**"TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA"**

Nama : Ulyaa A.H
No. Absen : 29
Kelas : V-D

Petunjuk :
Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Istilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan pahami setiap pertanyaan dalam angket ini. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan cara memberikan tanda centang (✓)

Keterangan jawaban :
Sangat Setuju (SS)
Setuju (S)
Cukup Setuju (CS)
Tidak Setuju (TS)
Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Diharapkan anda memberikan jawaban dengan jujur
4. Semua pernyataan harus diberikan jawaban
5. Jawaban yang anda berikan dalam angket ini tidak mempengaruhi nilai akademik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Media pembelajaran komik digital mampu menarik minat saya untuk belajar		✓			
2.	Media komik digital mampu menambah minat saya untuk membaca	✓				
3.	Media komik digital membuat saya lebih senang untuk belajar	✓				
4.	Dengan menggunakan media komik digital pembelajaran menjadi terasa tidak membosankan	✓				
5.	Dengan menggunakan media komik digital semangat saya untuk belajar semakin bertambah	✓				
6.	Desain pada komik sangat menarik	✓				
7.	Media komik bisa digunakan kapan saja		✓			
8.	Materi yang disajikan pada komik sudah berurutan dan mudah dipahami	✓				
9.	Alur cerita pada komik sudah berurutan dan mudah dipahami		✓			
10.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Komentar dan Saran

Komentar = komiknya kurang halamannya kurang banyak

Sa tapi aku lebih suka belajar kalau pakai komputer

Jadi lebih semangat belajar, Makasih ya mbak arin, aku jadi

tambah semangat belajar ipas nya, Sekarang jadi lebih

ngerti tentang organ tubuh / sistem pencernaan.

Saran = halamannya di tambah soalnya seru banget

Makasih mbak

Semangat yaa kuliahnya mbak arin ♡

Setian dari aku

Jember, 18 Januari

Azzah ♡

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www: http://tik.uin-ahas-jember.ac.id](http://tik.uin-ahas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@igmad.com

Nomor : B-3936/In.20/3.a/PP.009/01/2023
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Bimbingan Skripsi

Yth. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. pd. I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. pd. I berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040031
Nama	: ARIN IRADATUL AWALIYAH
Semester	: TUJUH
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Komik Digital Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Juni 2023



an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5244/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

Jl. Imam Bonjol No.45A, Kaliwates Kidul, Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040031
Nama : ARIN IRADATUL AWALIYAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media komik digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi organ pencernaan manusia kelas V di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu HIZBULLAH MUHIB

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Januari 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,




KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER




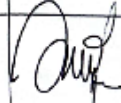






Lampiran 17

SURAT ACC PENELITIAN PIHAK YAYASAN

	
YAYASAN MASJID JAMI' AL BAITUL AMIEN JEMBER	
LEMBAR DISPOSISI	
Surat Dari : Fakultas Tarbiyah LIN KHAS JEMBER	Diterima Tanggal : 05 - 01 - 2024
Tanggal Surat : 05 - 01 - 2024	No Agenda :
Nomor Surat : B- 5244	Diteruskan Kepada :
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian	1. 2. 3. 4.
ISI DISPOSISI	
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> <p><i>Handwritten notes:</i> He. sd 2 Tel de banta fupai Tel 8/1/23 Selesai meski</p>	

Lampiran 18

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	5/24 01, Senin Jumat	Pengajuan izin Penelitian kepada Pihak yayasan	Misrawi	
2	8/24 01, Senin	Acc izin Penelitian	Misrawi	
3	9/24 01, Selasa	Silaturahmi kepada bagian kurikulum	Lilik Masrurah	
4	10/24 01, Rabu	kordinasi bersama wali kelas SD dan wwc awal tentang data	Nur Korum	
5	11/24 01, Kamis	Pengenalan lingkungan SD Al-Baqul Amien	Lilik Masrurah.	
6	12/24 01, Jumat	Kordinasi bersama bagian lab komputer	Ergi Shidam Maghprob, S.Tr.Kem	
7	15/24 01, Senin	mengikuti kegiatan Pembelajaran di kelas	Nur Korum	
8	17/24 01, Rabu	Uji coba Produk	Nur Korum	
9	18/24 01, Kamis	Pengisian angket (respon siswa) & wwc	Rahy Anindya Triiloka	
10	22/24 01, Senin	Menerima surat Pernyataan Penelitian	Vaninda Miranda	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
JEMBER

Lampiran 19



YAYASAN MASJID JAMI' AL BAITUL AMIEN JEMBER
SD AL-BAITUL AMIEN 02 (FULL DAY SCHOOL)
J E M B E R
NSS : 10.2.05.24.11.011

SURAT KETERANGAN

No : 13-B/SD.ABA-02.FDS/JBR/S.Ket/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HIZBULLAH MUHIB, S.E., M.M.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Al-Baitul Amien 02 (Full Day School) Jember
Alamat Sekolah : JL. Imam Bonjol No. 45A Kaliwates Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : ARIN IRADATUL AWALIYAH
NIM : 201101040031
Semester : Delapan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi mulai tanggal 5 - 19 Januari 2024 dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V DI SD AL BAITUL AMIEN 02 (FULL DAY SCHOOL) JEMBER".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Jember, 23 Januari 2024
Kepala Sekolah,



HIZBULLAH MUHIB, S.E., M.M.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RIWAYAT HIDUP



a. Identitas Penulis

Nama : Arin Iradatul Awaliyah
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 30 Januari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun Curah Buntu, RT 007, RW 009, Desa
Jenggawah, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten
Jember
No Hp : 083134554721
E-mail : arinawaliyah03@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

- ❖ TK Tunas Rimba Rambipuji, Jember
- ❖ SDN Rambipuji 04, Jember
- ❖ MTs Negeri 01 Jember
- ❖ MA Negeri 2 Jember
- ❖ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER