
Validitas Media Pembelajaran Komik Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Air Kelas 5 SDN 36 Pontianak Kota

Tira Salsabila¹, Muhammad Basri², Rio Pranata³, Hairida⁴, Hery Kresnadi⁵

^{1,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Tanjungpura, Indonesia

² Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Tanjungpura, Indonesia

*Korespondensi: tirasalsabila2323@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the validity level of comic learning media in the IPAS subject on the water cycle for fifth grade students at SDN 36 Pontianak Kota. The research method used in this study was research and development (R&D). The development stages in this study used the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research data used were the results of teacher interviews, student questionnaires, and validation by expert validators. The results of the analysis of the needs of teachers and students showed that comic learning media were needed to support learning activities and that the development of comic media had to be tailored to the characteristics and interests of students in learning. The results showed that the validity of the learning media was based on the assessment of two expert validators, which included aspects of design, material, and language. Based on the validation results for the design aspect, a score of 0.88 was obtained, which is categorized as highly valid. Based on the validation results for the material aspect, a score of 0.98 was obtained, which is categorized as highly valid. Based on the validation results for the language aspect, a score of 0.98 was obtained, which is categorized as highly valid.

Keywords: Learning Media; Comics; IPAS; Water Cycle; ADDIE

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses dimana peserta didik berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Paggara, *et. al.* (2022) pembelajaran adalah kegiatan dimana seseorang belajar dengan menggunakan berbagai sumber dengan tujuan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif, proses ini dikenal sebagai hasil belajar (h.1). Terjadinya kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan tentunya ditunjang dengan perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu perangkat pembelajaran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Nasution, *et. al.* (2023: 271) Adanya pengembangan perangkat pembelajaran memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Salah satu perangkat pembelajaran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media merupakan alat penunjang kegiatan pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Menurut Widyaningrum, *et al* (2022) media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik. Ini mendorong proses belajar yang disengaja, terarah dan terkendali (h.3). Penggunaan media visual yang menarik akan membuat peserta didik termotivasi dan lebih memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Wulandari, *et. al.* (2023) melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik akan terlibat aktif selain itu, akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga mendorong mereka untuk berusaha ketika menemukan masalah dalam proses pembelajaran (h.3930).

Salah satu sarana yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah komik. Penggunaan media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar dan teks percakapan sehingga memudahkan peserta didik memahami materi saat proses pembelajaran. Komik dapat membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan, yang pada akhirnya dapat menekan rasa jemu

serta mendorong minat dan motivasi peserta didik (Zulfa & Muthi, 2023). Media pembelajaran komik merupakan media visual yang hanya dapat dilihat dan dibaca. Media komik menyajikan perpaduan antara gambar dan teks, sehingga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berpikir peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 36 Pontianak Kota didapati jika penggunaan media pembelajaran cukup terbatas terkhusus pada mata pelajaran IPAS. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan seperti *powerpoint*, video *youtube* dan terkadang menggunakan media konkret menyesuaikan dengan kemudahan materi yang dibahas. Hasil angket analisis kebutuhan oleh peserta didik, didapati bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran dengan media visual yang menarik. Peserta didik menyatakan bahwa menyukai media pembelajaran yang tidak hanya berisi teks tetapi juga mengandung gambar yang menarik. Komik memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan dikemas menjadi tampilan yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Hasanah, *et. al.*, 2023).

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPAS materi siklus air kelas V SDN 36 Pontianak Kota. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran, serta menjadi keterbaruan dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran baik untuk guru maupun peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian dan pengembangan atau research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Sugiyono (2019) model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implmentation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung. Komunikasi langsung dilaksanakan melalui wawancara bersama guru mengenai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran serta kebutuhan terhadap media pembelajaran, hasil wawancara yang diperoleh menjadi dasar perencanaan pengembangan produk media pembelajaran komik. Komunikasi tidak langsung dilakukan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan, preferensi dan karakteristik peserta didik terhadap media pembelajaran, informasi yang diperoleh membantu peneliti dalam merancang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan oleh peserta didik. Selanjutnya lembar validasi kepada validator ahli.

Dalam penelitian ini validasi dilakukan dengan validator ahli untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran komik. Tingkat validitas diukur berdasarkan aspek desain, materi dan bahasa. Instrumen validasi pada penelitian ini menggunakan skala penilaian skala likert dengan skala 5 sebagai skala tertinggi dan 1 sebagai skala terendah. Instrumen validasi diukur menggunakan formula Aiken's V. Aiken's V merupakan metode penilaian validitas konten dari suatu instrumen atau produk, khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan. Rumus yang digunakan untuk mengolah data seperti yang dikemukakan (Damayanti *et. al.*, 2022: 280).

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

$$S = R - Lo$$

V = nilai validitas

S = skor yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah dalam skala

R = skor yang diberikan oleh penilai

Lo = skor penilaian terendah (1)

C = skor penilaian tertinggi (5)

n = jumlah validator

HASIL

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mengembangkan media pembelajaran visual yang menyajikan gambar, tampilan dan warna yang menarik. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran komik yang akan menyajikan gambar, percakapan, tampilan yang menarik serta materi yang disajikan dengan rapi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan dikembangkannya media pembelajaran komik ini bertujuan agar peserta didik lebih semangat dan mampu memahami materi yang disajikan dengan baik sehingga memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Kemudian pada hasil penyebaran angket kepada peserta didik didapati bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan media visual yang menarik, dimana menyajikan teks disertai gambar yang menarik dan materi yang mudah dipahami. Melalui penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas V diperoleh hasil bahwa penggunaan media visual lebih diminati oleh peserta didik, salah satunya media komik yang menyajikan gambar, percakapan dan warna yang akan menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran. Peserta didik menyebutkan bahwa mereka menyukai media komik dan dapat mudah memahami materi karena didukung dengan gambar percakapan dan penggunaan warna yang menarik.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran visual yang menyesuaikan dengan karakteristik dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Tampilan komik yang menarik akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan, hal ini diperkuat oleh pendapat Mikamahuly, dkk (2023) Komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang istimewa karena mampu menggabungkan teks dan gambar secara kreatif, menciptakan sebuah alat penyampaian informasi yang tidak hanya diminati, tetapi juga mudah dipahami (hlm. 257). Media komik yang bergambar, mudah dibawa dan dibaca, dan berisi gambar, teks, dan adegan memungkinkan siswa merancang imajinasi mereka untuk menggambarkan kembali peristiwa masa lalu dan mencapai tingkat pembelajaran mandiri yang paling tinggi (Gunawan & Sujarwo, 2022). Perancangan media pembelajaran menggunakan web *Canva* dan web *nextgtoonmaker.com*. Pembuatan tampilan tokoh dalam komik dibuat menggunakan web *nextgtoonmaker.com* yang menyediakan berbagai tokoh dan ekspresi wajah yang dapat digunakan. Sedangkan pembuatan komik secara keseluruhan menggunakan web *Canva*. Produk media pembelajaran komik yang sudah dikembangkan terdapat pada tabel 1.

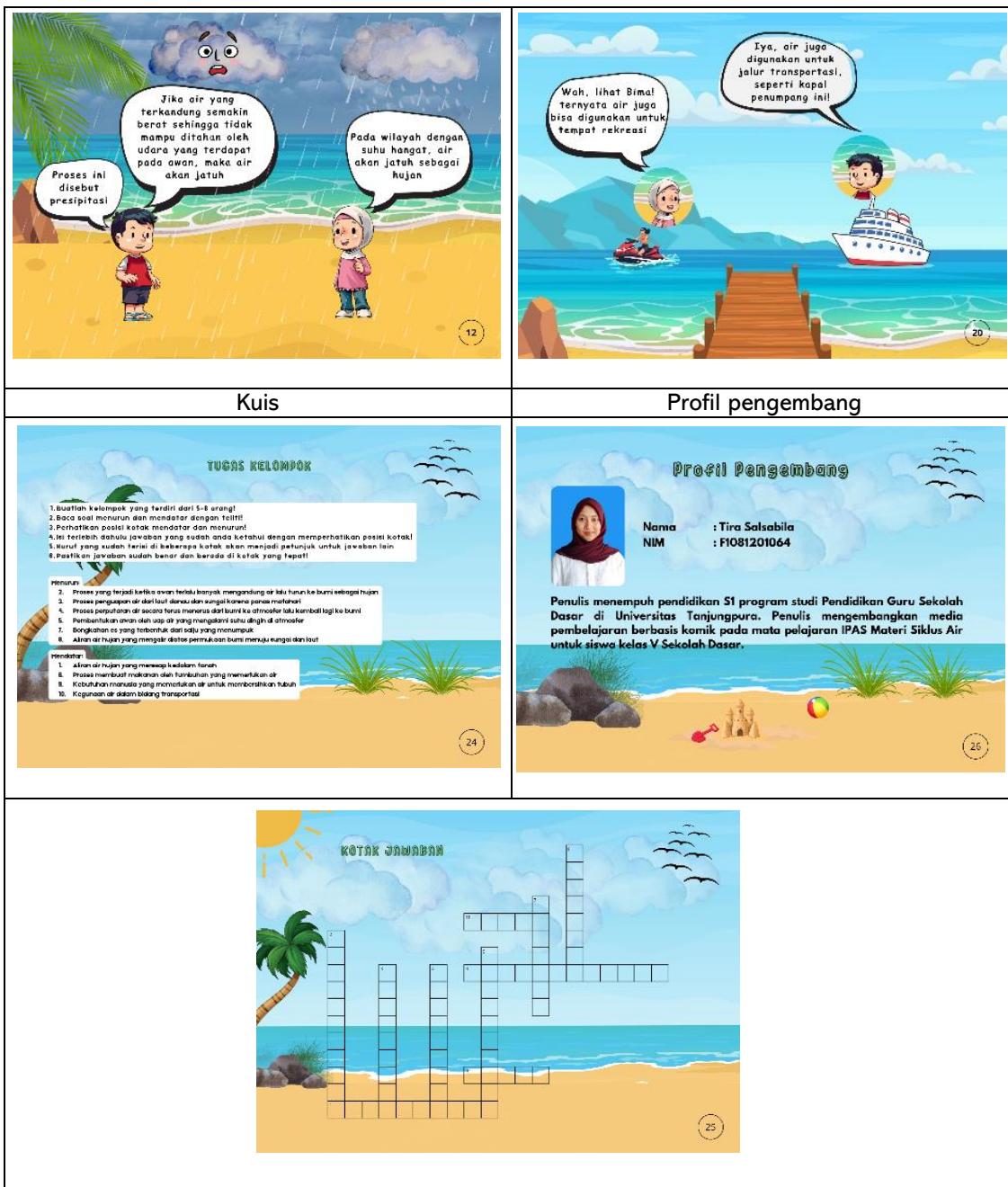
Media pembelajaran yang sudah dikembangkan berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan kemudian dinilai validator. Media pembelajaran yang sudah berupa buku komik divalidasi oleh dua validator ahli yang akan menilai 3 aspek validitas. Aspek penilaian komik ini terdiri dari 3, yaitu penilaian dari aspek desain, bahasa, dan materi (Purba et al, 2024). Berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator mengenai produk komik dari aspek desain, materi, dan bahasa diperoleh hasil rata-rata penilaian tersebut (tabel 2).

Tabel 2. Hasil Perhitungan Validitas Media

Aspek	Butir	Ahli		S1	S2	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Ket
		I	II						
Desain	10	43	48	33	38	71	80	0,88	SV
Materi	8	40	39	32	31	63	64	0,98	SV
Bahasa	7	35	34	28	27	55	56	0,98	SV

Tabel 1. Produk Media Komik

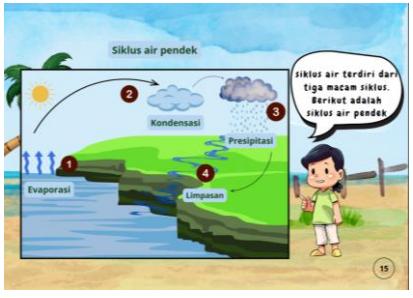
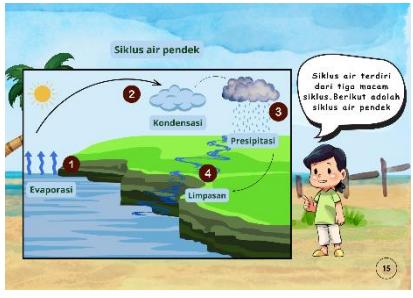
Sampul depan	Sampul belakang
	
Kata pengantar	Tujuan dan capaian pembelajaran
	
Uraian materi	
	



Nilai validitas yang diperoleh pada aspek desain dari kedua validator adalah 0,88 dengan kategori sangat valid. Perhitungan validitas pada aspek materi dari kedua validator memperoleh nilai 0,98 dengan kategori sangat valid. Pada aspek bahasa perhitungan validitas dari kedua validator memperoleh nilai 0,98 dengan kategori sangat valid. Selain nilai terdapat juga saran yang diberikan oleh validator mengenai, pemilihan ukuran huruf, gambar penunjang materi dan bertakan karakter para tokoh dalam media komik (tabel 3).

Tabel 3. Revisi media komik

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Saran
1.			<p>Validator 1 memberikan skor 3 untuk pernyataan pada nomor 4 “penggunaan jenis huruf sudah tepat” seperti pada huruf f bentuknya kurang jelas, sehingga disarankan untuk mengganti font yang lebih terlihat jelas setiap hurufnya agar siswa tidak kesulitan saat membaca.</p>
2.	 	 	<p>Validator 1 memberikan skor 2 untuk pernyataan pada nomor 5 “penggunaan ukuran huruf sudah tepat” sehingga ukuran font yang digunakan pada media komik lebih diperkecil agar fokus pembaca tidak hanya pada teks, tetapi juga pada tokoh dan suasana gambar yang ditampilkan.</p>

<p>3.</p>  	 	<p>Validator 1 memberikan skor 3 untuk pernyataan pada nomor 9 "teks percakapan yang disajikan terlihat jelas" yaitu jarak bubble anatar buble komik terlalu berhimpit dan juga antara bubble dengan batas halaman terlalu dekat.</p>
<p>4.</p>   	  	<p>Validator 2 memberikan skor 4 pada pernyataan nomor 1 "tampilan cover komik sesuai dengan materi" dan 7 "gambar yang disajikan sesuai dengan materi" di aspek desain, penggunaan gambar sudah cukup sesuai namun perlu di tambahkan lagi.</p>
<p>5.</p>  	 	<p>Validator 2 memberikan skor 4 pada pernyataan nomor 5 "materi yang dikembangkan didukung dengan gambar yang sesuai" di aspek materi , gambar yang disajikan bersamaan dengan materi</p>

			sebaiknya ditambah dan disesuaikan lagi.
6.	 		Validator 2 memberikan skor 4 pada pernyataan nomor 7 "ketepatan penggunaan tanda baca" di aspek bahasa, ketepatan penggunaan tanda baca pada teks komik lebih diperhatikan.

Berdasarkan kriteria penentuan validasi yang dikemukakan Retnawati (2016) validitas suatu produk dinyatakan "sangat valid" jika nilai validitas melebihi 0,8 pada skala 1. Sejalan dengan temuan penelitian Rahmatunnisa, *et. al.* (2023) yang menyatakan bahwa media komik yang sudah melewati tahap validasi oleh ahli media dan materi dengan kategori valid dapat diuji coba kepada peserta didik sebagai alat bantu pembelajaran.

SIMPULAN

Produk media pembelajaran yang berbentuk komik divalidasi dan dinyatakan dalam kategori "sangat valid" untuk digunakan oleh peserta didik kelas V SDN 36 Pontianak Kota. Hal ini didasarkan atas perolehan nilai perhitungan lembar validitas aspek desain, materi dan bahasa oleh dua validator. Penilaian ahli berdasarkan aspek desain mencakup kemenarikan media komik memperoleh nilai 0,88 dengan kategori sangat valid. Penilaian aspek materi mencakup ketepatan dan kesesuaian materi memperoleh nilai 0,98 dengan kategori sangat valid. Penilaian aspek bahasa mencakup kesesuaian bahasa dengan KBBI, tanda baca dan kemampuan pemahaman bahasa oleh pengguna memperoleh nilai 0,98 dengan kategori sangat valid. Haryanto, *et. al.* (2023) menyebutkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran diperlukan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Disarankan kepada peneliti sendiri untuk lebih cermat dan teliti dalam penyampaian materi, penggunaan bahasa, penggunaan gambar dan kemenarikan desain pada produk yang akan dikembangkan. Saran kepada pengembang selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian pengembangan media pembelajaran komik tidak hanya pada kelas V dan mata pelajaran IPAS saja, namun juga melanjutkan pada jenjang berikutnya dan mata pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapan terima kasih atas kesediaan pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Terimakasih kepada kepala sekolah, guru, siswa dan pihak SDN 36 Pontianak Kota sudah menerima saya untuk memperoleh data penelitian yang dibutuhkan.

REFERENSI

- Damayanti, S. K., & Retno, W. (2023). "Pengembangan Modul Ajar Online Berbasis Science Education for Sustainable Development (SESD) Untuk Meningkatkan Kemampuan". *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(3), 280. <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii/article/view/2300>

- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of history education and historiography*, 6(1), 39-41. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>
- Haryanto, H., Kartono, K., & Pranata, R. (2023). Pengembangan media komik digital pada materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur. *FONDATIA*, 7(2), 331-339. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3412>
- Hasanah, J. U., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(4), 670–680. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.48858>
- Mikamahuly, dkk (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 3(2), 257. <https://share.google/RXdQxcC76bjHPYtcN>.
- Nasution, F., Azura, C. N., Nurliana, D., Rahman, M. F. (2023). Perangkat untuk pengajaran efektif. *Jurnal edukasi*, 1(1), 264-272. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5980>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Purba, E. F. A., Kresnadi, H. ., & Ghasya, D. A. V. . (2024). Tingkat validitas komik pendidikan Pancasila pada materi bentuk-bentuk keragaman di Indonesia dari aspek desain, bahasa, dan materi kelas V . *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1801–1807. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25487>
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Banowati, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada mata pelajaran IPA materi “iklim, musim, dan cuaca”. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 93–104. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/299>
- Retnawati, H. (2016). Proving content validity of self-regulated learning scale (The comparison of Aiken index and expanded Gregory index). *REID (Research and Evaluation in Education)*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/reid.v2i2.11029>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyaningrum, F.A., Maryani, I., & Vehachart, R. (2022). *Literature study on science learning media in elementary school*. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i01.51>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulfa, I., & Muthi, I. (2025). Peningkatan kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan media komik. *Nian tana sikka: Jurnal ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 148–160. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.968>