



Pengembangan Media Komik Berbasis Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup Untuk Peserta Didik Kelas 5 SD

Tedi Yustiansyah ✉, Universitas Muhammadiyah Gresik

Nataria Wahyuning Subayani, Universitas Muhammadiyah Gresik

Arya Setya Nugroho, Universitas Muhammadiyah Gresik

✉ beggotedi@gmail.com

Abstract : This research aims to produce comic media for story material at UPT SDN 45 Gresik. The method used in this research is the RnD (Research and Development) development model, needs analysis, media design, media design object collection, media design, media creation, expert validation, design improvement, product assessment. The subjects in this study were material validators namely grade 5 teachers of UPT SDN 45 Gresik and media expert validators namely Amin Syifa', S.Kom. Due to the COVID-19 pandemic outbreak, and schools have not been opened, the researchers only limited their research to validators. Comic learning media based on environmental preservation efforts have gone through a series of validation material experts and media expert validation, the final result of the validity of the media obtained an average score of 87.75 with a very valid category. So it can be concluded that comic media based on environmental preservation efforts can be used in the learning process.

Keywords: RnD model, Learning Media, Comics, Environmental Conservation Efforts

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik materi cerita di UPT SDN 45 Gresik. Metode yang digunakan dalam penelitian : n ini adalah model pengembangan RnD (*Research and Development*) analisis kebutuhan, rancangan pembuatan media, pengumpulan objek rancangan media, desain media, pembuatan media, validasi ahli, perbaikan desain, penilaian produk. Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi yakni guru kelas 5 UPT SDN 45 Gresik dan validator ahli media yakni Amin Syifa', S.Kom. Dikarenakan adanya wabah pandemi COVID-19, dan sekolah belum dibuka, maka peneliti hanya membatasi penelitiannya melalui validator saja. Media pembelajaran komik berbasis upaya pelestarian lingkungan telah melalui serangkaian validasi ahli materi dan validasi ahli media, hasil akhir dari validasi kevalidan media memperoleh skor rata-rata sebesar 87,75 dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis upaya pelestarian lingkungan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model RnD, Media Pembelajaran, Komik, Upaya Pelestarian Lingkungan

Received 30 Januari 2023; **Accepted** 8 Februari 2023; **Published** 20 Februari 2023

Citation: Yustiansyah, T., Subayani, N.W., & Nugroho, A.S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup Untuk Peserta Didik Kelas 5 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (01), 105-113.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah proses pematangan kualitas hidup. Dalam pengertian dasar, pendidikan adalah sebuah proses menjadi, yaitu guna untuk menjadikan seseorang agar menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan dan hati nuraninya secara utuh. Proses pendidikan ini diserahkan pada semua peserta didik secara manusiawi supaya peserta didik dapat menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul. Pendidikan bukan hanya sekedar guna untuk penetapan kelulusan dan juga pencetakan ijazah saja. Menurut Ki Hajar Dewantara (1889-1959) memandang, "Pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan batin), pikiran (intellect), dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakat." Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dimana menjadikan peserta didik mempunyai pribadi dan kemampuan yang unggul.

Berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dapat dilihat dari tidak aktifnya peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Bahasa Indonesia diajarkan guna dibuat menaikkan cara berkomunikasi bagi peserta didik pada menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa yang paling utama ialah sebagai alat indera komunikasi.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran, dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku Effendi dalam Wartitin (2006:2).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yg bisa dipergunakan buat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sebagai akibatnya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sebagai akibatnya proses belajar terjadi Sadiman, dkk (1990:7). Pada era pembelajaran yang semakin inovatif ketika ini, kehadiran media pembelajaran artinya sesuatu yg bisa dikatakan harus. Para pengembang pendidikan menyadari bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran semakin digalakan. Pemanfaatan objek sebagai media pembelajaran pun semakin luas cakupannya, mulai dari pemanfaatan alam sekitar hingga peralatan yang bersifat elektronik. Pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Kemampuan memilih dan menempatkan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan Peserta didik sangat diperlukan.

Salah satu cara untuk membantu seorang guru dalam meningkatkan suatu pembelajaran yaitu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan seorang guru dalam mendukung adanya suatu proses pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan dapat dipahami oleh peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Yamin (2009:173) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang jarang memegang peranan tersendiri dalam proses pembelajaran". Sedangkan, Wuro dan Faturrahman (2011:44) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran adalah alat bantu guna memudahkan sampainya materi pembelajaran kepada peserta didik". Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu komik. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat bagi seorang guru dalam menyampaikan suatu pembelajarannya kepada peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi telah disampaikan oleh guru.

Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar online seperti media belajar fotografi online. Menurut Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005:51)

menyampaikan pendapat bahwa komik bisa memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) pada urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai sebuah tanggapan estetis yang berasal dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik artinya suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan buat menyampaikan gosip secara populer serta simpel dimengerti. Hal ini dimungkinkan sebab komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yg dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membentuk berita lebih praktis diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah buat diikuti dan diingat.

Media komik ialah media yang memiliki sifat sederhana, kentara, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sebagai akibatnya bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21). menurut Waluyanto (2005:51) komik sebagai media pembelajaran merupakan indera yang berfungsi buat menyampaikan pesan pembelajaran. dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan asal belajar (pada hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan menggunakan aporisma Bila pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik

METODE

Jenis penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik berdasarkan pelestarian lingkungan. Model penelitian pengembangan ini menggunakan RnD (Research and Development) yang melalui 8 tahap yaitu (1) analisis kebutuhan (2) rancangan pembuatan media (3) pengumpulan objek rancangan media (4) desain media (5) pembuatan media (6) validasi ahli (7) perbaikan desain (8) uji coba (9) penilaian produk. Pada tahap ini peneliti tidak bisa melaksanakan uji coba media komik berbasis upaya pelestarian lingkungan dikarenakan ada pandemi COVID-19 dan mengharuskan peneliti agar mengikuti aturan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran virus dengan cara menghindari segala jenis aktivitas yang berkumpul.

a) Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Media ini dikembangkan pada materi membaca cerita kelas V. Materi membaca cerita yang disajikan dalam media ini dibuat dengan menarik, unik dan memenuhi kebutuhan peserta didik, mulai dari kelengkapan gambar yang berwarna-warni yang membuat peserta didik jadi lebih tertarik untuk melihat komik tersebut, mempermudah peserta didik dalam memahami isi dari komik, gagasan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta tampilan media yang menarik dan proporsional.

Penelitian pengembangan menurut (Sugiyono, 2008) adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan ini menggunakan RnD (*Research and Development*) yang melalui 8 tahap yaitu (1) analisis kebutuhan (2) rancangan pembuatan media (3) pengumpulan objek rancangan media (4) desain media (5) pembuatan media (6) validasi ahli (7) perbaikan desain (8) uji coba (9) penilaian produk.

b) Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 45 Gresik yang bertempat di Jl. Raya Embong Baru Sembayat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

c) Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu komik dan 2 validator, yaitu validator dan guru yang bernama Nur Kholilah, S.Pd.I dan validator kegrafikaan media yang bernama Amin Syifa', S.Kom.

d) Prosedur penelitian

Prosedur Penelitian pengembangan ini berpedoman dari desain penelitian pengembangan oleh Borg *and* Gall yang dimodifikasi oleh sugiono. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik tentang pelestarian lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam menambah kemampuan berargumen terhadap pencapaian tujuan

pembelajaran. Model pengembangan (*Research and Development (RnD) Borg and Gall*) yang dimodifikasi oleh Sugiono yang terdiri dari delapan langkah sebagai berikut: yang melalui 8 tahap yaitu (1) analisis kebutuhan (2) rancangan pembuatan media (3) pengumpulan objek rancangan media (4) desain media (5) pembuatan media (6) validasi ahli (7) perbaikan desain (8) penilaian produk.



Uraian tahap-tahap pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yakni bertujuan untuk memunculkan kebutuhan dari suatu masalah yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga dibutuhkan pengembangan sebuah bahan ajar. Masalah yang ada di kelas V UPT SD Negeri 45 Gresik ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam kegiatan pembelajaran berargumentasi melalui komik.

b. Rancangan pembuatan media

Setelah menganalisis kebutuhan, selanjutnya yaitu merancang dan merencanakan media yang akan dibuat. Mulai dari merancang narasi, menentukan bahan, dan lain-lain.

c. Pengumpulan objek rancangan media

Pengumpulan objek rancangan media yakni mengumpulkan semua bahan yang telah dirancang dan disiapkan.

d. Desain media

Untuk desain media, yakni membuat gambaran media yang akan dibuat. Karena peneliti menggunakan media komik maka, media yang akan dihasilkan berupa komik. Mulai dari membuat panel komik, penempatan *bubble message*, serta pembuatan gambar yang harus disesuaikan dengan banyaknya panel komik.

e. Pembuatan media

Setelah desain media, selanjutnya peneliti melaksanakan pembuatan media, mulai dari menggambar tokoh dalam komik, mewarnai komik agar lebih terlihat menarik dan menambah minat peserta didik untuk berargumentasi melalui media komik.

f. Validasi ahli

Pada tahap ini setelah pembuatan media selesai, selanjutnya konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

1. Pada tahap ahli materi mengkaji aspek kajian materi berupa kevalidan isi dan bahasa
2. Uji desain oleh ahli media, ahli media mengkaji aspek bahasa, aspek grafis dan aspek kemudahan dalam penggunaan media

g. Perbaikan desain

Pada tahap ini setelah validasi produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang dianggap masih kurang oleh validator pada aspek bahasa, aspek desain grafis, aspek kemudahan penggunaan dan aspek kevalidan isi.

h. Uji Coba

Pada tahap ini peneliti tidak bisa melaksanakan uji coba media komik berbasis upaya pelestarian lingkungan dikarenakan ada pandemi COVID-19.

i. Penilaian Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

j. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya yaitu: Validasi Media. Tahap validasi media komik yang dilakukan ini yaitu dengan memberikan atau menunjukkan sebuah produk beserta lembar validasi kepada validator. Kemudian validator memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom lembar validasi dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Ada 2 aspek yang akan dinilai yaitu aspek kevalidan materi, dan aspek kevalidan kegrafikaan. Validator di dalam penelitian ini harus validator yang ahli dalam bidangnya.

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini dipaparkan penelitian pengembangan media komik berbasis upaya pelestarian lingkungan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian disesuaikan dengan teori pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiono yaitu model pengembangan Research & Development (RnD) yang dilakukan melalui 8 tahap sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan (2) rancangan pembuatan media (3) pengumpulan objek rancangan media (4) desain media (5) pembuatan media (6) validasi ahli (7) perbaikan desain (8) penilaian produk.

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 45 Gresik yang bertempat di Jl. Raya Embong Baru Sembayat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Subjek pada penelitian ini yaitu komik dan 2 validator, yaitu validator dan guru yang bernama Nur Kholilah, S.Pd.I dan validator kegrafikaan media yang bernama Amin Syifa', S.Kom.

Sebelum produk komik berbasis pelestarian lingkungan diuji cobakan dilapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dengan 2 ahli media, yaitu 1 ahli kegrafikaan, 1 ahli materi dan respon peserta didik. Validasi ini dilakukan agar produk komik berbasis pelestarian lingkungan yang dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan valid diuji cobakan terhadap peserta didik. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak terlalu banyak mengalami kesalahan. Adapaun data hasil dari para ahli kegrafikaan, ahli materi, dan respon peserta didik yaitu sebagai berikut :

A. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapaun validator yang menjadi ahli materi dari Pendidik SDN Sembayat Nur Kholilah, S. Pd. Hasil validasi dan penilaian akhir materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Lembar Validasi Kevalidan Materi atau Isi

| Aspek Penilaian | Nilai per Aspek | Skor Maks | Skor % | Kategori Kevalidan |
|-----------------------------|-----------------|-----------|--------|--------------------|
| Kesesuaian materi dengan KD | 14 | 15 | 93% | Sangat Valid |
| Keakuratan materi | 22 | 25 | 88% | Sangat Valid |
| Kemutakhiran materi | 9 | 10 | 90% | Sangat Valid |

| | | | | |
|-------------------------|-------------------------------------|-----------|--|---------------------|
| Mendorong keingintahuan | 8 | 10 | 80% | Sangat Valid |
| Jumlah | 53 | 60 | 351 % | Sangat Valid |
| | $\frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$ | | $\frac{351}{400} \times 100\% = 87,75\%$ | Sangat Valid |

B. Hasil Validasi Ahli Kegrafikaan

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian komik berbasis pelestarian lingkungan. Adapun validator yang menjadi ahli kegrafikaan media yaitu Amin Syifa', S. Kom. Hasil data validasi media dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kegrafikaan

| Aspek Penilaian | Nilai per Aspek | Skor Maks | Skor % | Kategori Kevalidan |
|-----------------------------|---------------------------------------|------------|--|---------------------|
| Ukuran media komik | 8 | 10 | 80% | Sangat Valid |
| Desain sampul komik (Cover) | 30 | 35 | 88% | Sangat Valid |
| Desain isi komik | 71 | 80 | 89% | Sangat Valid |
| Jumlah | 109 | 125 | 257% | Sangat Valid |
| | $\frac{109}{125} \times 100\% = 88\%$ | | $\frac{257}{300} \times 100\% = 85,66\%$ | Sangat Valid |

Selain itu, untuk media komik ini mendapatkan beberapa komentar dan saran yang diberikan validator agar media ini dapat lebih baik lagi. Berikut beberapa saran yang diberikan oleh validator dan perbaikan/revisi yang dilakukan peneliti, diantaranya dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Komentar, Saran, dan Perbaikan.

| No | Komentar dan Saran | Perbaikan dan Saran |
|----|---|--|
| 1 | Dari komik yang berjudul membersihkan selokan pada bagian kover, warna biru pada air dibawah terkesan polos. | Ditambahkan garis berkelok-kelok agar terlihat seperti aliran air agar tidak terkesan polos. |
| 2 | Pada komik yang berjudul Recycle pada bagian kover, judulnya diganti menjadi Reduce karena isi dari komik adalah mengurangi sampah, bukan mendaur ulang sampah. | Judulnya diganti menjadi Reduce, karena isi dari komik adalah mengurangi sampah. |
| 3 | Untuk bagian narasi komik, disarankan untuk diketik saja, agar terlihat rapi. | Teks narasi komik diketik agar terlihat rapi. |

PEMBAHASAN

Secara umum tujuan pengajaran berargumen sesuai dengan kurikulum 2013 pada pelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

- 1) Mampu mengungkapkan ide, gagasan, atau pemikiran dalam bentuk ungkapan.

- 2) Siswa dapat memahami materi dari berbagai segi, bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan, baik secara tersurat maupun tersirat dengan bentuk pendapat.
- 3) Siswa memiliki kemampuan dalam menggunakan materi yang diajarkan untuk meningkatkan kemampuan intelektualnya, kematangan emosional, dan kematangan sosial. Misalnya siswa mampu mengutarakan kembali dengan bahasanya sendiri serta mampu merespons isi bacaan dengan kata-katanya sendiri.
- 4) Siswa dapat mengingat materi dan memudahkan dalam mempelajarinya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan wawasannya. Sumber: (Depdiknas, 2013)

Menurut kurikulum 2013 pembelajaran berargumen di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengekspresikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaannya melalui sebuah pendaoat dari pikiran sendiri, mendiskripsikan ringkasan bacaan, mendiskripsikan karangan berdasarkan gambar seri, dan mendiskripsikan petunjuk Sumber: (Depdiknas, 2013).

Media pembelajaran komik pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita telah selesai dikembangkan oleh peneliti proses menggambar dilakukan pada kertas A5 yang awal mulanya kertas A4 dibagi menjadi 2 bagian. Komik dibuat dalam kertas A5 dengan jenis huruf Times New Roman sebagai Narasi untuk mengetahui isi dari komik tersebut. Komik dibuat dalam beberapa tahap, yakni mulai dari membuat panel komik, lalu sketsa gambar pada kertas, penempatan bubble message, dan membuat sketsa untuk bagian cover. Untuk bagian cover, peneliti menggunakan software CorelDraw X7, sedangkan untuk isi komik, peneliti menggambarnya manual dengan tangan.

Beberapa penelitian sebelumnya sudah dilakukan dan sekarang digunakan oleh penulis :

- 1) Penelitian lalu yang dilakukan oleh Risha Devina Rahzanie mengangkat judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Menggunakan Metode Kontekstual dengan media pembelajaran berbasis *ICT* pada siswa kelas X 3 SMA Negeri 2 Temanggung”. Berdasarkan penelitian yang ada bahwa media komik bisa menambah kemampuan berargumen melalui penulisan karangan argumen. Hanya saja untuk *grade* nya diturunkan sesuai dengan peserta didik jenjang SD.
- 2) Penelitian lalu yang dilakukan oleh Lilis Eka Yuniati mengangkat judul “Media Komik Bahasa Untuk Meningkatkan Hasil belajar Membaca Nyaring Peserta didik kelas II SD Negeri Betiting”. Berdasarkan penelitian yang ada bahwa media komik bisa menambah kemampuan berbicara dalam menyampaikan argumen.
- 3) Penelitian lalu yang dilakukan oleh Andi Wardana yang mengangkat judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”. Berdasarkan penelitian yang ada bahwa media komik bisa mengapresiasi cerita dari sebuah karangan argumen.
- 4) Penelitian lalu yang dilakukan oleh Nuril Yani yang mengangkat judul “Peningkatan Kemampuan Berargumentasi Dengan Metode Debat Aktif Dengan Menggunakan Media Aniasi Gambar Siswa Kelas IV Min 32 Aceh Besar”. Berdasarkan penelitian yang ada bahwa kemampuan berargumentasi dengan metode debat aktif menggunakan media animasi gambar dapat menambah kemampuan berargumentasi peserta didik.
- 5) Penelitian lalu yang dilakukan oleh Amaliyah Ulfah yang mengangkat judul “Komik Pembelajaran: Sebuah Media Untuk Membangun Literasi Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan penelitian yang ada bahwa Komik dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun literasi siswa sekolah dasar. Penggunaan gambar-gambar dalam komik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar. Komik dapat menghipnotis siswa karena terdapat tokoh yang biasanya sangat diidolakan. Selain itu, alur cerita dalam komik juga dapat mengembangkan imajinasi dan menumbuhkan sikap kritis siswa.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan adalah dengan metode pengembangan *Research and Development* (RnD). Pada pengembangan ini, untuk dapat menghasilkan produk komik yang akan dikembangkan, maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan

pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan delapan langkah penelitian dan pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, rancangan pembuatan media, pengumpulan objek rancangan media, desain media, pembuatan media, validasi ahli, perbaikan desain, dan penilaian produk.

Validasi Produk

a. Validasi Materi

Hasil analisis validasi ahli media dilakukan oleh satu validator dari guru kelas yang bernama Nur Kholifah, S.Pd. dengan memperoleh peresentase sebesar 88,3 % dengan kategori sangat valid dari perhitungan sebagai berikut : $\frac{53}{60} \times 100\%$

b. Validasi Kegrafikaan media

Hasil analisis validasi ahli media dilakukan satu validator dari ahli kegrafikaan media yang bernama Amin Syifa', S.Kom memperoleh prosentase 87,2 % dengan kategori sangat valid dari perhitungan sebagai berikut $\frac{109}{125} \times 100\%$

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta penjelasan pada rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan komik berbasis upaya pelestarian lingkungan pada peserta didik kelas V SD dengan menggunakan metode penelitian Research and Development model Borg and Gall ayng dimodifikasi oleh sugiono yang meliputi 8 tahapan, yaitu Analisis Kebutuhan, Rancangan Pembuatan Media, Pengumpulan Objek Rancangan Media, Desain Media, Pembuatan Media, Validasi Ahli, Perbaikan Desain, Penilaian Produk.
2. Kualitas produk komik berbasis upaya pelestarian lingkungan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil dari validator materi memperoleh skor sebanyak 88,3% dengan kategori sangat valid, dan validator kegrafikaan media mendapat skor sebanyak 87,2% dengan kategori sangat valid. Dari hasil kedua skor validator tersebut, mendapatkan rata-rata sebanyak 87,75%. Jadi, media komik yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dari pembahasan tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Media komik sudah dapat digunakan pada pembelajaran berargumen kelas V SD
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran disekolah dasar menjadi lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
2. Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*.
3. Asyar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media*.
4. Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. JURNAL PRIMA EDUKASIA.
5. Hidayah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*.
6. Lestari, R. D. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Dalam Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII*.
7. Musdalifah. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Kelas V*.

8. Putra, N. (2013). *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar)*. 67.
9. Rahzanie, R. D. (2011). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Menggunakan Metode Kontekstual Dengan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Siswa Kelas X 3 SMA NEGERI 2 TEMANGGUNG*. Library unnes, 2.
10. Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung.
11. Supriyatna, E. Y. (2015). *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V*.
12. Tegeh, M., Pudjawan, K., & Jampel, N. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*.
13. Wahyuni, A. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berargumentasi Siswa*.
14. Wardana, A. (2018). *Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Siswa Peserta Didik Kelas III*.
15. Yani, N. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berargumentasi Dengan Metode Debat Aktif Menggunakan Media Animasi Gambar Siswa Kelas IV*.

PROFIL SINGKAT

Nataria Wahyuning Subayani adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Arya Setya Nugroho adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Tedi Yustiansyah adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik