

**PENGEMBANGAN KOMIK IPA TENTANG CARA TUBUH
MERESPONS RANGSANG CAHAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Annisa Aulia Agustin
(200404029)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK
2023**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunian-Nya kami dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik IPA Tentang Cara Tubuh Merespons Rangsang Cahaya” dengan baik.

Proposal Skripsi ini dapat selesai karena atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Nadhirotul Laily, S.Psi., M.Psi., Ph.D selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik;
2. Dr. Nur Fauziah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Afakhrul Masub Bachtiar, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd selaku Pembimbing I;
5. Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing II;
6. Para Dosen Prodi PGSD;
7. Staf FKIP;
8. Kepala Sekolah tempat penelitian, Ningati, S.Pd, MM atas izin, kesempatan bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Yuyun Anisah S.Pd yang telah bekerja sama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Teman-teman mahasiswa Jurusan PGSD angkatan tahun 2020. Atas motivasi, kebersamaan, kekompakan, selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga
12. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam proposal skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Gresik, 15 November 2023

Annisa Aulia Agustin

ABSTRAK

Annisa Aulia Agustin (Nim. 200404029). *Pengembangan Komik IPA Tentang Cara Tubuh Merespons Rangsang Cahaya*. (Dibimbing oleh Nataria Wahyuning Subayani, S.Pd., M.Pd dan Ismail Marzuki S.Ag., M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan media pembelajaran berbentuk komik strip pada mata pelajaran IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya yang digunakan peserta didik kelas V SD melalui model ADDIE (2) mendeskripsikan kualitas dari komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya di kelas V SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 18 Gresik pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah 43 siswa kelas 5. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, angket bahasa, angket *performance*, angket respons peserta didik, lembar soal tes, observasi dan wawancara. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Media komik strip IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya di kelas IV SD yang dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE, (2) Hasil kevalidan media pembelajaran komik dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli *performance* dengan rata-rata persentase penilaian kevalidan sebesar 87,74% dengan kriteria “sangat valid”, (3) Hasil Keefektivitas produk komik yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, (4) Angket respon siswa mendapatkan nilai persentase sebesar 90,7%.

Kata kunci: Media, Komik, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

ABSTRACT

Annisa Aulia Agustin (Num. 200404029). Development of a Science Comic About How the Body Responds to Light Stimulation. (Supervised by Nataria Wahyuning Subayani, S.Pd., M.Pd and Ismail Marzuki S.Ag., M.Pd).

This research aims to (1) describe learning media in the form of comic strips for science subjects about how the body responds to light stimuli used by fifth grade elementary school students through the ADDIE model (2) describe the quality of comics developed as learning media for science subjects about How the body responds to light stimuli in fifth grade elementary school.

This research is a type of research and development (Research and Development) using the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. This research was conducted at UPT SD Negeri 18 Gresik in the even semester. The subjects of this research were 43 grade 5 students. Data collection techniques used material expert validation questionnaires, language questionnaires, performance questionnaires, student response questionnaires, test question sheets, observations and interviews. The types of data used in this research are qualitative data and quantitative data.

The results of this development research are (1) Science comic strip media about how the body responds to light stimuli in class IV elementary school which was implemented through the ADDIE model stages, (2) The results of the validity of comic learning media are seen from the validation results of the expert team, namely material experts, language experts, and performance experts with an average validity assessment percentage of 87.74% with the criteria "very valid", (3) The results of the effectiveness of comic products obtained from the results of student learning tests get a percentage of 100%, (4) Student response questionnaires get a score percentage of 90.7%.

Keywords: Media, Comics, Natural Sciences

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Batasan Masalah	6
F. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
a. Penelitian Pengembangan	8
b. Bahan Ajar	10
c. Jenis Media	11
1. Media Visual	11
2. Media Audio	12
3. Media Audio Visual	13
4. Media Multimedia	13
d. Media dalam Pembelajaran	14
e. Manfaat Media Pembelajaran	15
f. Media Pembelajaran Visual	16
g. Teori Pembelajaran Visual	17
h. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual	18
i. Hakikat Komik	18
1. Pengertian Komik	18

2. Karakteristik Komik.....	20
3. Struktur Komik	21
4. Macam-macam Komik.....	24
5. Fungsi Bahan Ajar Komik	24
6. Kelebihan dan Kekurangan Komik Sebagai Bahan Ajar di SD	24
j. Mata Pelajaran IPA SD Kelas V	25
1. Karakteristik Siswa SD Kelas V	25
2. Pengertian IPA	27
3. Konsep Pembelajaran IPA di SD	28
4. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPA di SD	29
5. Materi Cahaya dan Sifatnya	31
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu.....	40
C. Fokus Penelitian.....	41
D. Prosedur Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
G. Analisis dan Keabsahan Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Kebutuhan.....	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Pelaksanaan	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Materi	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	49
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	51
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli <i>Performance</i>	52
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Soal.....	52
Tabel 3.9 Kisi-kisi dan Penskoran Butir Soal.....	53
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik	62
Tabel 3.11 Kategori Interval Validitas	63
Tabel 3.12 Kategori Skala <i>Likert</i>	65
Tabel 3.13 Kriteria persentase Respons Siswa.....	65
Tabel 4.1 Hasil Observasi Analisis Materi.....	68
Tabel 4.2 Analisis Materi	70
Tabel 4.3 Hasil Analisis Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	75
Tabel 4.4 Penentuan Karakter	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi <i>Performance</i> oleh Validator 1 dan 2.....	85
Tabel 4.6 Sebelum dan Sesudah Perbaikan	87
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa oleh Validator 1 dan 2	88
Tabel 4.8 Sebelum dan Sesudah Perbaikan	90
Tabel 4.9 Revisi Perbaikan Bahasa	94
Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi oleh Validator 1 dan 2.....	96
Tabel 4.11 Revisi Penulisan	97
Tabel 4.12 Hasil Keseluruhan Validasi	98
Tabel 4.13 Hasil Validasi Soal oleh Validator 1 dan 2	100
Tabel 4.14 Angket Respons Siswa	103
Tabel 4.15 Hasil Perolehan Tes Belajar Siswa.....	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE Robert Maribe Branch	40
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan ADDIE Yang akan dilaksanakan	43
Gambar 4.1 Desain Gambar Komik	78
Gambar 4.2 Sampul Depan dan Belakang Komik.....	80
Gambar 4.3 Kata Pengantar pada Komik	81
Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran	81
Gambar 4.5 Daftar Isi	82
Gambar 4.6 Pengenalan Komik.....	83
Gambar 4.7 Cerita Materi.....	84
Gambar 4.8 Hasil Validasi <i>Performance</i>	86
Gambar 4.9 Hasil Validasi Bahasa	89
Gambar 4.10 Hasil Validasi Materi.....	97
Gambar 4.11 Hasil Keseluruhan Validasi	98
Gambar 4.12 Hasil Validasi Soal	101

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	119
Lampiran 2 Modul Ajar	120
Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Ahli <i>Performance</i> Validator 1	127
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli <i>Performance</i> Validator 2	130
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator 1	133
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator 2	135
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Validator 1	138
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Validator 2	140
Lampiran 9 Lembar Hasil Validasi Soal Validator 1	143
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Soal Validator 2	145
Lampiran 11 Dokumentasi Pada Saat Penelitian	148
Lampiran 12 <i>Storyline</i> Komik	150
Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik	178
Lampiran 14 Cover Depan dan Belakang Komik	221
Lampiran 15 Pendahuluan Komik	222
Lampiran 16 Pengenalan Tokoh Komik	223
Lampiran 17 Isi Materi Komik	224