

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN IPA
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA DI KELAS V
SDN 100210 T.N SIOPAT-OPAT KECAMATAN
ANGKOLA SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

AHMAD RASYDIN
NIM. 2020500260

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN
IPA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI KELAS V
SDN 100210 T.N SIOPAT-OPAT KECAMATAN
ANGKOLA SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

AHMAD RASYDIN

NIM. 2020500260

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN
IPA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI KELAS V
SDN 100210 T.N SIOPAT-OPAT KECAMATAN
ANGKOLA SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

AHMAD RASYDIN
NIM. 2020500260

PEMBIMBING I

Syafrilianto, M.Pd.
NIP. 198704022018011001

PEMBIMBING II

Yenni Khairani Lubis, M.Sc.
NIP. 199208152022032003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERISYEKH
ALIHASANAHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Ahmad Rasydin
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, Juli 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Rahmy Febriani Ritonga yang berjudul "*Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angola Selatan*", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I



Syafrilianto, M.Pd
NIP. 19870402 201801 1 001

PEMBIMBING II



Yenni Khairani Lubis, M.Sc
NIP. 19920815 202203 2 003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Rasydin
NIM : 2020500260
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
JudulSkripsi : **Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihaklain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Juli 2024

Saya yang menyatakan,



Ahmad Rasydin
NIM.2020500260

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Rasydin
NIM : 2020500260
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
JenisKarya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidempuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 10 Juli 2024

Yang menyatakan



Ahmad Rasydin
NIM. 2020500260



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Ahmad Rasydin
NIM : 2020500260
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA
Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SDN 100210 T.N.
Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd.
NIP. 19910610 202203 2 002

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2006

Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd.
NIP. 19910610 202203 2 002

Yenni Khairani Lubis, M.Sc.
NIP. 19920815 202203 2 003

Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK.19941111 202321 2 040

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Aula FTIK Lantai 2
Tanggal	: 18 Juli 2024
Pukul	: 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai	: Lulus/83 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif	: 3,86
Predikat	: Pujian



**p KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA
Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SDN 100210 T.N
Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan**

Nama : **Ahmad Rasydin**

NIM : **2020500260**

Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan,
Dekan

2024



Dr. Lelya Hilda, M.Si

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Ahmad Rasydin

NIM : 2020500260

Judul : Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Pembelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi bosan. Bahkan pembelajaran yang berlangsung di kelas diberikan dengan cara pemberian materi (model ceramah) dan penugasan (drill). Penelitian ini mengembangkan media komik yang dilaksanakan di SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan yang memperoleh suatu produk berupa media komik pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik pembelajaran pembelajaran IPA dengan lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaannya, sehingga media pembelajaran komik IPA ini akan menjadi suatu produk terbaru khususnya pada mata pelajaran IPA. Dengan menggunakan media komik pembelajaran IPA ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan memotivasi belajar dan membaca peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik pembelajaran IPA, mengetahui kelayakan media, mengetahui respon penggunaan peserta didik. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* atau pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry 1996, yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui angket validasi media, angket respon guru serta angket respon peserta didik. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu *static deskriptif*. Hasil validasi media yang dilakukan yaitu 86,11% dengan kategori sangat layak, hasil validasi materi yang telah dilakukan yaitu 87,5% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi bahasa yang telah dilakukan yaitu 89,59% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil respon guru yaitu 95% dengan kategori sangat layak, respon peserta didik dalam skala kecil yaitu 74,4% dengan kategori layak dan respon peserta didik dalam skala besar yaitu 70,34% dengan kategori layak. Media pembelajaran komik dengan menggunakan aplikasi canva di kelas V SDN 100210 T.N Siopat-opat untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berupa komik, mengetahui kelayakan media pembelajaran komik dan mengetahui respon penggunaan peserta didik efektif, sangat layak dan praktis sehingga dapat digunakan pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Pembelajaran, Keefektifan Media

ABSTRACT

Name : Ahmad Rasydin
Reg. Number : 2020500260
Title : *Development of a Comic Media in Science Learning Using the Canva Application in Class V SDN 100210 T.N Siopat-opat District South Angkola*

IPA learning is a subject that can make students bored. Even the learning that takes place in the classroom is given by means of giving material (model lectures) and assignments (drill). This research develops comic media carried out in SDN 100210 T.N. Siopat-Opat District of South Angkola that obtained a product in the form of a comic learning media that is worthy, practical, and effective. The research aims to produce the media of learning comics IPA with more creative and innovative in its use, so that this media will be a new product especially in the subjects of IPA. With the use of this media, it is expected that students will be able to understand the material easily and motivate students to learn and read. The research is aimed at developing the learning media in the form of IPA learning comics, knowing the media's validity, know the response of the student's use. This type of research is research and development. The development model used is the ADDIE model developed by Dick and Carry in 1996, which has five stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are used through media validation lift, teacher response lift and student response lift. Data analysis techniques use quantitative data analysis techniques that are static descriptive. The media's validation results were 86.11% with highly qualified categories, the material validation result was 87.5% with very qualified Categories and the language validation outcome was 89.59% with very qualificated Categories. Comic learning media using canva application in class V SDN 100210 T.N Siopat-opat to develop IPA learning media in comic form, know the validity of comic learning medium and know the response of the student's use is effective, highly qualified and practical so that it can be used in IPA learning.

Keywords: *Development. Learning Comics, Media Effectiveness*

خلاصة

الاسم: أحمد راشدين

رقم التسجيل: ٢٠٢٠٥٠٠٢٦٠

العنوان: تطوير وسيلة الكوميك في تعليم العلوم باستخدام تطبيق كانفا في الصف الخامس بمدرسة ١٠٠٢١٠ ت.ن.
سيوبات-أوبات في منطقة أنغكولا الجنوبية

البحث هذا يطور وسيلة الكوميك التي تم تنفيذها في المدرسة الابتدائية الحكومية سيوبات-أوبات في منطقة أنغكولا الجنوبية، والتي حصلت على منتج يتمثل في وسيلة الكوميك التعليمية التي تعتبر مناسبة، عملية وفعالة. يهدف هذا البحث إلى إنتاج وسيلة الكوميك التعليمية في مادة العلوم بشكل أكثر إبداعاً وابتكاراً في استخدامها، بحيث تصبح وسيلة الكوميك التعليمية هذه خطوة جديدة خاصة في مادة العلوم. باستخدام وسيلة الكوميك التعليمية في العلوم، من المتوقع أن يكون المتعلمون قادرين على فهم المواد بسهولة وتحفيزهم على التعلم والقراءة. يهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير وسيلة تعليمية في شكل كوميكس تعليمية للعلوم، (٢) معرفة مدى صلاحية الوسيلة، (٣) معرفة استجابة المتعلمين الذي طوره ديك ADDIE لاستخدامها. نوع هذا البحث هو البحث والتطوير. نموذج التطوير المستخدم هو نموذج وكاري ١٩٩٦، والذي يحتوي على ٥ مراحل وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي عبر استبيان التحقق، استبيان استجابة المعلمين، واستبيان استجابة المتعلمين، واستخدام تقنية التحليل الكمي للبيانات وهي الإحصاء الوصفي. النتائج التي حصل عليها الباحث هي أن وسيلة الكوميك تعتبر مناسبة جداً بنسبة ٨٦,١١٪ للوسيلة، و ٨٧,٥٪ للمادة، و ٨٩,٥٩٪ للغة. بالنسبة لاستجابة المعلمين عبر استبيان الاستجابة، فقد تم تصنيفها بأنها مناسبة جداً بنسبة ٩٥٪، واستجابة المتعلمين عبر استبيان الاستجابة كانت مصنفة بأنها مناسبة بنسبة ٧٤,٤٪ في النطاق الصغير و ٧٠,٣٤٪ في النطاق الكبير، وتعتبر الوسيلة مناسبة جداً للاستخدام مع مقارنة النتائج قبل وبعد التحقق حيث كانت درجات المتعلمين ٢٦. وسيلة الكوميك الرقمية لتحسين مهارات التعلم والقراءة للمتعلمين في المدرسة الابتدائية الحكومية سيوبات-أوبات في منطقة أنغكولا الجنوبية تعتبر مناسبة جداً وفعالة بحيث يمكن استخدامها في تعليم مادة العلوم.

كلمات المفتاح: تطوير، كوميك تعليمية، فعالية الوسيلة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur atas kehendak Allah SWT. atas berkat nikmat, hidayah dan rahmat-Nya kita masih diberikan kesempatan hidup, khususnya dalam penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan”.

Sholawat bertangkaikan salam masi sama-sama kita sampaikan kepada kekasih Allah SWT. putra Abdullah yaitu Nabi Muhammad SAW. sebagai suri teladan bagi seluruh manusia, yang menjadi panutan, *promodel* dalam menjalankan syariat agama islam bagi seluruh ummat manusia, sumber inspirasi, seorang motivator, seorang pejuang dalam berbagai aspek kehidupan.

Penulis sadar sepenuhnya dalam pembuatan/penusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan masih adanya bagian yang belum terselesaikan tanpa bantuan dan arahan pembimbing, serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga tulisan dan penyusunan ini bisa selesai sebagai manamestinya. Melalui penulisan ini, penulis/penyusun menyampaikan banyak terima kasih yang tulus, teristimewa kepada ibunda saya tersayang Nisrawati Siregar atas pengorban yang tidak dapat dibayar dengan harta, tahta, dan jabatan, begitupula dengan ayahanda Ermin Azhari Manalu, atas doa dan kasih sayang yang tulus, yang selalu mengiringi langkah kaki dalam menyusuri kehidupan dan meniti masa depan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan dan haturkan kepada:

1. Bapak Syafrilianto, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Yenni Khairani Lubis, M.Sc. sebagai pembimbing II yang telah bersedia dan meluangkan waktu serta pikirannya untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan saran kepada penulis mulai dari bimbingan proposal sampai pada tahap skripsi yang dapat diselesaikan.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Anhar, MA, selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, selaku Wakil Rektor III yang telah memfasilitasi dan menyediakan selama perkuliahan sampai pada tahap akhir.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak Dr. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd., sebagai Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
6. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., M.Hum. selaku Kepala UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

7. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Khususnya Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan telah membimbing, meringankan waktu, dan memberikan ilmu dengan sabar selama penulis dalam studi.
8. Bapak Sahrizal Siregar, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan dan para guru khususnya kepada bapak Tua Hasioloan Siagian, S.Pd. selaku wali kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.
9. Terima kasih kepada Ibu Adek Safitri, M.Pd yang telah membantu baik secara tenaga dan pikiran selama proses pembuatan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada Ibu Suci Syahfifah, S.Pd. yang telah membantu baik secara tenaga dan pikiran selama proses pembuatan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada saudara-saudara saya yang telah membantu saya dalam pelaksanaan pendidikan selama ini, terkhusus kepada Nenek Dermawan Harianja, Tulang Sahrizal Siregar dan Nantulang Fatimah Pohan, Etek Mardiatun Hasanah Siregar, Tulang Kholidin Siregar dan Abang Afis Saib Rifai Harahap.
12. Terima kasih kepada seluruh teman-teman sejawat PGMI Angkatan 2020 terkhusus kepada saudari Rahmy Febriani Ritonga dan Rizky Suryani Siregar.
13. Terima kasih banyak kepada Mustafa Husein Nasution, Abdullah Musthofa Harahap, Tondi Harahap dan Sawal Siregar.

14. Terima kasih banyak kepada kawan-kawan Himpunan Mahasiswa Islam
Komisariat Tarbiyah cabang Padangsidempuan.

15. Terima kasih kepada kawan-kawan musyrif dan musyrifah tahun 2021 dan
2022.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Maka dari itu kepada pembaca hendaknya dapat memaklumi dan peneliti berharap semoga hasil penelitian yang dapat diberikan memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Padangsidempuan, Juli 2024
Penulis

Ahmad Rasydin
NIM. 20 205 00260

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul/Sampul	
Halaman Pengesahan Pembimbing	
Surat Pernyataan Pembimbing	
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	
Berita Acara Ujian Munaqasyah	
Halaman Pengesahan Dekan	
Abstrak	i
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Bagan	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Defenisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Dasar Pemikiran Penggunaan Media Pembelajaran	15
3. Landasan Penggunaan Media	17
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
5. Tujuan Media Pembelajaran	25
6. Manfaat Media Pembelajaran	26
7. Media Pembelajaran Komik	27
8. Paradigma Pembelajaran IPA	32
9. Materi Perpindahan kalor	34
B. Penelitian Terdahulu	38
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis (Produk yang akan Dihasilkan)	43
BAB III METODE PENGEMBANGAN	44
A. Model Pengembangan	44
B. Metode Penelitian Tahap I	53
1. Populasi, Sampel, dan Sumber Data	53
2. Teknik Pengumpulan Data	53
3. Instrumen Penelitian	55

4. Analisis Data	59
5. Perencanaan Desain Produk.....	59
6. Validasi Produk.....	61
C. Metode Penelitian Tahap II.....	62
1. Model Rancangan Eksperimen.....	62
2. Populasi dan Sampel	63
3. Teknik Pengumpulan data.....	63
4. Instrumen Penelitian.....	64
5. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL DAB PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian	67
1. Desain Awal Produk	86
2. Hasil Pengujian Tahap Pertama	87
3. Revisi Produk.....	87
4. Hasil Pengujian Tahap Kedua.....	88
5. Revisi Produk.....	89
6. Penyempurnaan Produk Akhir	89
B. Pembahasan Produk	112
C. Keterbatasan pengembangan.....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Komik Pendidikan.....	20
Gambar 2.2 Peta Indonesia	20
Gambar 2.3 Radio	22
Gambar 2.4 Televisi	23
Gambar 2.5 <i>Smartphone</i>	23
Gambar 2.6 Diorama	25
Gambar 2.7 Papan Tulis.....	25
Gambar 3.1 Sistematisa Desain Pembelajaran Model ADDIE	46
Gambar 4.1 Buku Guru Kelas V Tema 6 2017 Ayo Madrasah.....	68
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Awal Animasi	73
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Animasi dengan Balon Percakapan dan Materi Pelajaran	73
Gambar 4.4 Karakter-Karakter dalam Komik.....	74
Gambar 4.5 Halaman Depan Aplikasi Canva	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	44
Tabel 3.2 Permendikbud Nomor 32 Tahun 2018.....	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	55
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	56
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	56
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	57
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket untuk Siswa.....	58
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru.....	58
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik	59
Tabel 3.10 Perencanaan Desain Produk.....	60
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan.....	65
Tabel 3.12 Pedoman Skor Penilaian Ahli	66
Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti dari Materi Kalor dan Perpindahannya	67
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	75
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	76
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi.....	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	78
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi	79
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi	80
Tabel 4.8 Respon Guru	81
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil	82
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar	83
Tabel 4.11 Saran dan Masukan Validator	86
Tabel 4.12 Komik Sebelum Revisi	88
Tabel 4.13 Komik Setelah Resvisi	93

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Media Pengembangan Komik.....	41
Bagan 3.1 Validasi Media Kepada Validator (Ahli).....	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Wawancara Penelitian (Guru)	124
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pra Penelitian (Guru).....	125
Lampiran 3 Wawancara Pra Penelitian (Peserta Didik).....	127
Lampiran 4 Hasil Wawancara Pra Penelitian (Peserta Didik)	128
Lampiran 5 Wawancara Pra Penelitian (Peserta Didik).....	130
Lampiran 6 Hasil Wawancara Pra Penelitian (Peserta Didik)	131
Lampiran 7 Wawancara Penelitian (Guru)	133
Lampiran 8 Hasil Wawancara Penelitian (Guru)	134
Lampiran 9 Wawancara Penelitian (Peserta Didik).....	136
Lampiran 10 Hasil Wawancara Penelitian (Peserta Didik).....	137
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Materi Sebelum Revisi.....	139
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Materi Sesudah Revisi	140
Lampiran 13 Lembar Angket Validasi Materi Sebelum Revisi.....	141
Lampiran 14 Lembar Angket Validasi Materi Sesudah Revisi	142
Lampiran 15 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi	143
Lampiran 16 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi.....	144
Lampiran 17 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi.....	145
Lampiran 18 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi	146
Lampiran 19 Lembar Angket Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	147
Lampiran 20 Lembar Angket Validasi Ahli Media Sesudah Revisi.....	148
Lampiran 21 Lembar Angket Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	149
Lampiran 22 Lembar Angket Validasi Ahli Media Sesudah Revisi.....	150
Lampiran 23 Angket Kepraktisan Respon Guru	151
Lampiran 24 Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik	152
Lampiran 25 Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	153
Lampiran 26 Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	161
Lampiran 27 Kisi-kisi Soal	169
Lampiran 28 Hasil <i>Prestest</i> Peserta Didik	175
Lampiran 29 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	178
Lampiran 30 Rekapitulasi Validator	182
Lampiran 31 Rekapitulasi Respon Guru	183
Lampiran 32 Daftar Nama Responden Peserta Didik	184
Lampiran 33 Dokumentasi.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam satuan lingkup pendidikan. pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu peserta didik untuk memperoleh suatu proses dari ilmu pengetahuan, penguasaan kebiasaan dan akhlakuk karimah, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Disamping itu, pembelajaran tidak pernah lepas dari pendidikan. Pembelajaran selalu beriringan dengan pendidikan yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

Pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak.¹ Al-Qur'an menjelaskan bagaimana kita mendapatkan pendidikan yang baik, yaitu dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang

¹ Hamdi, Yusuf, dan Jawhari, “Manajemen Pendidikan Karakter,” dalam *Jurnal Studi Pendidikan dan Hukum Islam*, Volume 9, No. 1, Januari 2023 hlm. 1.

sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”,² (Q.S. An-Nahl:125).

Proses pembelajaran media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannyapembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidakhanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.³ Dengan adanya media pembelajaran ini, dapat memudahkan guruuntuk menjelaskan materi ajar. Karena peserta didik tidak lagi merasa bosan dengan penjelasan dari guru. Media pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai media komunikasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik. Adanya media pembelajaran berguna dalam pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, serta membantupeserta didik dengan mudah memecahkan suatu masalah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media visual komik pembelajaran. Komik adalah suatu sajian cerita dengan seri gambar yang lucu.⁴ Adanya komik membantu peserta didik dalam mengembangkan dan meningkat kualitas hidupnya di aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

² Q.S. An-Nahl (16): 125.

³ Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,”*dalam Journal of Student Research (JSR)*, Volume 1, No. 2, Maret 2023, hlm. 3.

⁴ Nugraheni, “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”, *dalam Jurnal Refleksi Edukatika*, Volume 7, No. 2, 2017, hlm. 112.

Dengan adanya media ini pula peserta didik dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat literasi membaca.

Media komik merupakan rentetan cerita yang memiliki gambar dan tulisan yang disesuaikan dengan materi atau informasi sesuai pembahasan yang dibuat secara menarik. Komik juga digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah.⁵ Oleh karena itu, peneliti tertarik dalam pengembangan media komik berbasis visual ini, diharapkan guru dapat lebih mudah dalam penyampaian materi pelajaran mengenai panas dan perpindahannya dan dapat meningkatkan minat belajar dan membaca peserta didik.

Pada pembelajaran yang dilakukan di SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan, Tapanuli Selatan dalam kegiatan tersebut sudah baik dalam kegiatan pembelajaran. peneliti mewawancarai dengan salah satu guru (Wali Kelas V) yaitu Bapak Tua Hasiholoan, S.Pd. beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas yang diberikan kepada peserta didik yaitu dengan pemberian materi (model ceramah) dan tugas (*drill*). Kegiatan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi pelajaran yang diberikan. Namun pembelajaran terkadang berpatokan pada menulis dan pemberian tugas. Sehingga pemahaman peserta didik masih kurang. Media yang ada di dalam kelas yang adapun masih kurang bervariasi dan perlu adanya inovasi baru. Pada kegiatan pembelajaran masih berpatokan pada guru, sehingga peserta didik masih bersifat pasif, serta belum adanya kesempatan dalam mengungkapkan ide dan gagasannya di kelas.⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih dikatakan masif dan masih adanya

⁵ Maulana Arafat Lubis., dan Nahran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Orders Thinking Skills)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 94.

⁶ Tua Hasiholoan Siagian., Wali Kelas V, wawancara (SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Angkola Selatan, Tapanuli Selatan, 19 Oktober 2023. Pukul 11.10 WIB).

ketergantungan pembelajaran yang berpatokan terhadap guru. Pembelajaran yang dilakukan masih dilakukan dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas. Hal ini berdampak pada minimnya minat belajar siswa dan kurang ketertarikan dalam kegiatan belajar. Peserta didik pada dasarnya aktif dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan adanya kejanggalan dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan media untuk kegiatan pembelajaran yang kurang mendukung dalam kegiatan pembelajaran. sehingga peserta didik masih merasa kurang untuk meningkatkan minat untuk motivasi belajar dan membaca. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menarik dan bervariasi dengan sendirinya menumbuhkan dengan sendiri minat akan membaca dan motivasi belajar akan meningkat.

Berdasarkan penelitian dari Nursina dan Tursina Ratu menyatakan bahwa, konsep pembelajaran yang bermuatan IPA masih dianggap kurang menarik bagi peserta didik, hal tersebut bisa dilihat dari motivasi belajar yang rendah. Oleh sebab itu, penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui: (1) kelayakan (2) kepraktisan dan (3) keefektifan dari media komik bermuatan IPA berbasis model inkuiri terbimbing dalam meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik *one group pre tes-post tes design* dengan mengadaptasi model dari Borg & Gall. Hasil penelitian yang diperoleh (1) Media komik bermuatan IPA layak digunakan dengan data persentasi validator ahli materi sebesar 93,3%; validator ahli media sebesar 97,8%;

validator teman sejawat sebesar 97,3%, dengan kriteria "sangat valid" (2) Media komik bermuatan IPA praktis digunakan dengan data persentasi sebesar 96%, dengan kriteria "sangat praktis" (3) Hasil dari penelitian tersebut yaitu efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dengan hasil skor gain motivasi peserta didik sebesar satu dengan kriteria terbimbing "Gain Tinggi".⁷

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memberikan pembelajaran yang akan ditempuh oleh peserta didik untuk berpikir secara sistematis, kreativitas yang dibangun dan berpikir secara logis, serta membangun suatu pemikiran tanpa melupakan referensi-referensi untuk memperkuat pemikirannya. Pembelajaran IPA ini merupakan pembelajaran pokok yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu pokok pelajaran yang disampaikan dalam mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu tentang panas dan perpindahannya. Panas dan perpindahannya merupakan perpindahan energi benda dari yang lebih tinggi ke yang lebih rendah. Selain itu materi kalor dan perpindahannya ini disampaikan oleh guru hanya berdasarkan buku paket dan nyanyian sebagai penunjang.

Model ADDIE dipilih peneliti karena adanya kesesuaian dengan masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini. Analisis kebutuhan peserta didik, analisis tugas, dan karakteristik peserta didik dalam

⁷ Nursina Sari dan Tursina Ratu, "Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar", *dalam Jurnal Basicedu*, Volume 5, No, 6, 2021, hlm. 6185.

melaksanakan proses pembelajaran dan kondisi yang ada maka dengan model ini dapat dikembangkan oleh penulis dalam media pembelajaran *visual* berbasis komik panas dan perpindahannya yang bisa bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Model ADDIE adalah salah satu model dalam pembelajaran yang memiliki desain yang terstruktur serta adanya tahap uji coba dan validasi untuk menjadikan produk untuk pengembangan. Media pembelajaran visual berbasis komik ini dikembangkan pada materi panas dan perpindahannya di kelas V.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan. Media Komik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi *Canva* di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dan keterangan dari latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas bisa kita ambil rumusan masalah berupa:

1. Bagaimana pengembangan media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan ?
2. Bagaimana kelayakan media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan ?

3. Bagaimana respon peserta didik menerima penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Peneliti

Tujuan peneliti dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengembangan media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Sipat-opat Kecamatan Angkola Selatan.
- b. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Sipat-opat Kecamatan Angkola Selatan.
- c. Untuk mengetahui respon atau umpan balik peserta didik terhadap media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N. Sipat-opat Kecamatan Angkola Selatan.

2. Manfaat Penelitian

Tujuan adanya penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa membuka cakrawala pengetahuan tentang pengembangan media berupa komik dan menambah wawasan lebih luas, serta menjadi instrumen pembandingan terhadap penelitian-penelitian lainnya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

- a) Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
- b) Membantu peserta didik untuk memudahkan memahami pembelajaran
- c) Menumbuhkan motivasi dalam minat belajar, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- d) Menciptakan daya tarik tersendiri terhadap peserta didik
- e) Menciptakan penumbuhan minat membaca yang menyenangkan

2) Bagi Guru

- a) Menjadikan media komik sebagai media komunikasi yang lebih efektif
- b) Memberikan alternatif tersendiri bahan pembelajaran kepada guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar
- c) Dapat menciptakan rasa kreatif dan inovatif tersendiri terhadap guru

3) Bagi Peneliti

Untuk dapat menumbuhkan rasa sadar untuk mengajar lebih baik kedepannya, memberikan pengalaman lebih dalam mengajar langsung, memberikan penambahan wawasan

pengetahuan dalam metode pengajaran, dan memberikan pengalaman.

4) Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini memberikan dampak bagi sekolah, yaitu memberikan informasi dalam meningkatkan dan menumbuhkembangkan proses belajar mengajar yang dilakukan guru di kelas dan pengaplikasiannya menjadi bahan referensi dalam mengenal model dan media pembelajaran pengembangan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media komik pada materi kalor dan perpindahannya untuk peserta didik kelas V adalah:

1. Aspek Tampilan

- a. Media komik ini dibuat dengan menggunakan aplikasi “*Canva*” dan *print out* kembali ke dalam kertas.
- b. Media komik ini setelah dibuat di aplikasi “*Canva*” dan *print out* mengikuti lembaran kertas yang *print out*.
- c. Setiap lembarannya menjelaskan materi panas dan perpindahannya.
- d. Gambar yang dibuat semenarik mungkin, agar peserta didik merasa tertarik untuk membacanya.
- e. Jenis huruf yang digunakan yaitu dengan huruf yang menarik dan bisa dibaca serta dipahami peserta didik.
- f. Media komik ini juga diberikan warna yang beragam untuk menarik minat peserta didik.

- g. Pembuatan animasi dibuat semenarik mungkin untuk mengikat ketertarikan peserta didik.

2. Aspek Isi

a. Kompetensi Dasar

- 1) Menerapkan konsep panas dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Melaporkan hasil pengamatan tentang panas dan perpindahannya.

b. Indikator

- 1) Menerapkan konsep perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menguraikan perubahan panas dalam kehidupan sehari-hari.

3. Aspek Bahasa

Kalimat yang digunakan dalam pembuatan media komik ini disetiap kalimatnya berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan bahasa sehari-hari, sederhana, dan mudah dipahami.

E. Defenisi Istilah

Bagian ini membahas tentang defenisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan pengembangan produk yang akan dihasilkan, baik dari aspek model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangann ataupun dari sisi produk yang dihasilkan.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan melihat masalah dengan analisis kebutuhan.⁸ Dengan adanya penelitian pengembangan ini, peneliti bisa menghasilkan atau mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada peserta didik, tetapi peserta didik juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.⁹

Bersasarkan paparan di atas menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dapat membantu guru untuk menyampaikan atau menyalurkan sebuah informasi atau materi

⁸ Gingga Prananda, Ali Wardana, dan Yuliadarmianti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai", *dalam Jurnal Dharma PGSD*, Volume 1, No. 1, 2020, hlm 41.

⁹ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *dalam Jurnal Misykat*, Volume 03, No. 01, Juni 2018, hlm. 184.

pelajaran. Informasi atau materi pelajaran yang disampaikan berupa gambar yang menarik maupun tulisan yang menyesuaikan materi pelajaran. Sehingga peserta didik merasakan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan dengan mudah memahami suatu informasi atau materi pelajaran.

3. Media Komik

Komik merupakan selembaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang sederhana dan dapat memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah.¹⁰ Media komik merupakan media bantu dalam menyampaikan suatu informasi atau materi pelajaran yang berupa gambar-gambar dan tulisan yang dibuat secara kreatif dan inovatif. Maksud dari adanya media komik ini untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Dikarenakan media komik ini merupakan salah satu sarana membaca yang sangat diminati pada kalangan anak-anak, bahkan kalangan remaja dan dewasa juga tertarik dalam membaca komik.

¹⁰ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 162.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi media berasal dari bahasa latin yang berarti alat, sedangkan secara terminologi ialah menyajikan suatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah.¹¹ Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang dijamakkan menjadi “*medium*” yang memiliki makna perantara atau pengantar. Kata media ini berlaku bagi setiap bidang pengajaran atau pendidikan, sehingga sampai sekarang kata media ini dipakai dalam dunia pendidikan yaitu media pembelajaran.

Dalam bahasa arab media berasal dari kata wasail (وسائل) yang berjamakkan wasiilah (وسيلة) yang memiliki arti perantara atau pengantar. Kata dari pengantar ini juga memiliki makna adanya sisi diantara dua sisi yang sebagai pengantar atau perantara. Karena adanya perantara inilah yang dapat memudahkan pendengar dan pembicara berkomunikasi dengan baik. Media bukan hanya perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah

¹¹ Fauzan, Syafrilianto, dan Maulana Arafat Lubis *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 60.

pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik, atau untuk menambah keterampilan.¹² Sebagaimana yang telah di jelaskan oleh Allah SWT., dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31, yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

*"Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"*¹³ (Q.S. Al-Baqarah 31)

Dengan demikian kata media bisa kita artikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang indra, dan perhatian, sehingga dapat menimbulkan dorongan dalam proses belajar. Dengan penggunaan atau pembuatan media yang kreatif dan inovatif dapat menimbulkan rasa belajar yang lebih, dalam artian untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Selanjutnya, kata pembelajaran berasal dari kata "belajar" yang diberikan imbuhan awalan dan akhiran "pem" dan "-an". Belajar yaitu kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental

¹² Laksana, "Membangun Karakter Peserta Didik MI/SD melalui Media Komik Pembelajaran", dalam *Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37, No. 1, Januari-Juni 2012, hlm. 28.

¹³ Q.S. Al-Baqarah (2): 31

dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan.¹⁴ Dengan adanya suatu proses yang dilakukan peserta didik yaitu dengan cara belajar, peserta didik bisa membangun dirinya, yang sebelumnya pernah mereka dapatkan dan bisa kembali mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk menjelaskan suatu materi kepada peserta didik. Kata media pembelajaran ini memiliki dua makna, yaitu pada makna sempit dan makna luas. Pada makna luas dapat diartikan bahwasanya setiap orang, peristiwa, materi diberikan kesempatan yang luas pada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Sedangkan pada makna sempit bisa kita artikan sebagai sarana bukan manusia yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan.

2. Dasar Pemikiran Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran dengan tujuan memiliki daya tarik minat belajar peserta didik dalam menerima transfer ilmu dari guru sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁵ Dengan adanya media pembelajaran ini, guru dengan mudah untuk menjelaskan materi pelajaran tanpa menguras tenaga lebih. Media pembelajaran tersebut

¹⁴ Nur Azizah, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits", *dalam Jurnal Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13, No. 23, April 2015, hlm. 132.

¹⁵ Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 180.

bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik jikalau media pembelajaran tersebut digunakan dan dibuat secara kreatif dan inovatif yang menyesuaikan materi pelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, proses belajar mengajar terlaksana dengan kondusif dan peserta didik bisa mengerti dan memahami pelajaran tersebut, serta dengan adanya media pembelajaran daya ingat pada materi pelajaran akan berlangsung lamanya.

Dalam pelaksanaan tugasnya sebagai guru di kelas, guru dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama islam. Dengan cara tersebut, guru tidak hanya berfokus pada mendidik dan mengajar pada pandangan saja tetapi bisa disangkutkan dengan keagamaan, sehingga adanya terbentuk insan yang berilmu dan beragama. Guru bukan hanya sekedar memberikan media pembelajaran saja, tetapi guru juga memiliki landasan yang sesuai dengan ajaran agama islam, sesuai dengan firman Allah SWT. dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,¹⁶(Q.S. An-Nahl : 44)

¹⁶ Q.S. An-Nahl (16): 44

Dengan adanya penjelasan dari ayat tersebut, bahwasanya Allah SWT. menerangkan kepada kita, khususnya kepada guru dalam penggunaan atau penerapan media pembelajaran kita harus jeli dan mengetahui tingkat kemampuan dari peserta didik. Agar media pembelajaran yang akan kita kembangkan ataupun yang akan kita gunakan tepat sasaran. Tanpa memperhatikan dari aspek tingkat perkembangan peserta didik yaitu pada tingkat daya pikir, kemungkinan guru akan sulit untuk mendapatkan kesuksesan dalam menjelaskan dan respon dari peserta didik juga kurang.

Dengan berkembangnya dan tumbuhnya ilmu pengetahuan setiap hari, begitu juga dengan adanya perubahan-perubahan yang ada pada media pembelajaran. Guru dituntut memelihara akan perkembangan zaman yang selalu berubah. Selain menjelaskan materi pelajaran dengan media pembelajaran, guru juga mengajarkan nilai-nilai kebaikan yang sesuai dengan agama.

3. Landasan Penggunaan Media

Ada beberapa pandangan dasar dalam penggunaan media pembelajaran, dalam pandangan ini kita bisa melihat menjadi beberapa aspek, diantaranya aspek filosofis, aspek psikologis, aspek teknologis, dan aspek empiris.

a. Aspek Filosofis

Pada pandangan filsafat secara teoritis tujuan utamanya adalah ilmu pengetahuan, sedangkan filsafat praktika berfokus pada

tingkah laku yang membenrtuk peserta didik/manusia agar bertindak mengimplementasikan ilmu pengetahuan.¹⁷ Dengan dilaksanakannya pengalaman belajar yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran yang luas, peserta didik dapat mengembangkan berbagai kompetensi atau kemampuan antara lain aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang lebih baik.¹⁸ Baik dengan penggunaan media yang berlatar media cetak maupun media elektronik, tetap saja kita menggunakan teknik pendekatan humanisme dalam pembelajaran.

b. Aspek Psikologis

Landasan psikologis ini merupakan pemahaman yang berkaitan dengan aspek kejiwaan peserta didik dan menjadi faktor kunci kesuksesan peserta didik.¹⁹ Pada sudut padang psikologis ini, media pembelajaran bisa dilakukan secara kompleks. Artinya dalam proses pembelajaran ini, peserta didik diberikan kesempatan belajar dengan menggunakan media sebagai fasilitas dalam pengembangan dirinya (aspek sebagai fasilitas ini media, metode, pendekatan) yang menyesuaikan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Pada aspek lainnya kita bisa melihat pada aspek persepsi atau

¹⁷ I Made Dharma Atmaja “Filsafat Ilmu sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika”, dalam *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Volume 10, No. 1, Januari 2020, hlm. 22.

¹⁸ Syafrilianto, Mariam Nasution, dan Melda Jumiati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Quantum Teaching* di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal”, dalam *Jurnal Forum Pedagogik*, Volume 13, No. 1, 2022, hlm, 131.

respon dari peserta didik dalam mengenal media pembelajaran dengan menggunakan seluruh indera yang dimiliki.

c. Aspek Teknologis

Makna dari teknologi dalam aspek ini merupakan mempergunakan alat yang bisa digunakan sebagai perantara penyampaian materi agar peserta didik dengan mudah memahami dan menangkap materi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi dalam aspek pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cari pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan permasalahan dalam suatu situasi belajar dengan memiliki tujuan dan terkontrol.²⁰

d. Aspek Empiris

Aspek empiris pemberian pengalaman yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mendapatkan proses pembelajaran dengan menyenangkan tanpa merasakan beban dalam belajar. Dengan adanya pemanfaatan media yang kreatif, inovatif, dan variatif diharapkan pembelajaran bisa dilakukan secara optimal, berorientasikan pada prestasi belajar dan menyesuaikan dengan tingkat kemampuan yang dimiliki peserta didik.

²⁰ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an" *dalam Jurnal Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Volume 6, No. 2 Juli-Desember 2018, Hlm. 102.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan pengelompokan media pembelajaran, media pembelajaran bisa digolongkan kepada jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan penggunaan indera. Berikut jenis-jenis dari media pembelajaran:

a. Media Visual

Media visual merupakan alat perantara yang berisikan pesan atau informasi, khususnya pada materi pembelajaran yang disajikan secara kreatif, inovatif, dan variatif yang diterapkan dengan penggunaan indra penglihatan.



Gambar 2.1 Komik Pendidikan

Sumber: https://issuu.com/johanatresiatyh/docs/komik_ipa_sd_gaya_



Gambar 2.2 Peta Indonesia

Sumber: <https://babel.bpk.go.id/gambar-peta-indonesia-1/>

Gambar tersebut merupakan salah satu contoh dari media visual yang berfungsi sebagai media gambar untuk mempermudah

komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran tercapainya tujuan pembelajaran. Masih banyak lagi media pembelajaran yang berbasis visual.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran visual

Kelebihan yang dimiliki media visual adalah :

- 1) Bentuknya lebih sederhana.
- 2) Biaya yang mudah dijangkau/ekonomis.
- 3) Bahan yang digunakan mudah diperoleh.
- 4) Dapat menyampaikan kesimpulan.
- 5) Dapat dibaca dimanapun dan kapanpun.
- 6) Penggunaannya tanpa memerlukan alat bantu apapun.
- 7) Dapat membandingkan suatu perubahan.
- 8) Dapat divariasikandengan media lainnya.

Kekurangan yang dimiliki media visual adalah :

- 1) Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
- 2) Penekanan pada indra penglihatan.²¹

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya bisa kita dapatkan sebuah informasi dengan menggunakan indera pendengar.

²¹ Julyannisa Pratiwi, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Persatuan Guru Republik Indonesia, *Skripsi*, (Pekanbaru: UINSUSKA, 2019), hlm. 39-40



Gambar 2.3 Radio

Sumber: https://www.philips.co.id/id/c-p/TAPR802_12/radio-internet

Radio merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran audio dan masih banyak lagi contoh dari media pembelajaran audio.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran audio.

Kelebihan :

- 1) Mudah didapatkan.
- 2) Data dari media ini praktis dipindahkan serta lebih efisien.
- 3) Datanya bisa dipergunakan bersamaan menggunakan alat perekam.
- 4) Bisa mengulang kembali audio untuk diperdengarkan.

Kekurangan :

- 1) Sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*).
- 2) Penggunaannya hanya bisa digunakan dengan penggunaan pendengaran yang bagus.
- 3) Media audio juga hanya bisa melayani pendengar dan penerima pesan yang sudah mampu berpikir.²²

²² Faujiah et.al., “Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media,” dalam *Jurnal JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Volume 3, No. 2, 2022 hlm. 89.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan dari indera penglihatan dan indera pendengaran. Dengan kedua indera tersebut kita bisa menangkap informasi dengan mudah.



Gambar 2.4 Televisi

Sumber: <https://www.bhinneka.com/blog/tv-led-samsung/>



Gambar 2.5 Smartphone

Sumber: <https://www.unihertz.com/products/golden-eye>

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran audio visual

Kelebihan :

- 1) Gambar yang ditampilkan dapat diatasi dengan ruang dan waktu
- 2) Menggambarkan tentang gambar, grafik, maupun cerita
- 3) Menggunakan perpaduan warna, gerak, animasi, dan kartun tiga dimensi
- 4) Dapat digunakan dalam berkelompok

Kekurangan :

- 1) Jika terlalu cepat, tidak semua bisa mengikutinya
- 2) Pembuatannya menggunakan biaya yang tinggi dan peralatan yang mahal
- 3) Film dan video disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan belajar
- 4) Kekhawatiran muncul bahwa tidak timbulnya sifat sosial
- 5) Tidak mudah dibawa kemana-mana dan membutuhkan listrik
- 6) Memerlukan keahlian khusus.²³

d. Media Serbaneka

Media pembelajaran serbaneka merupakan media yang disesuaikan dengan suatu wilayah, di sekolah atau di lokasi lainnya. Artinya media ini dipergunakan dan dimanfaatkan disesuaikan dengan kapasitas sekolah. Contoh dari media pembelajaran serbaneka yaitu papan tulis, media tiga dimensi (diorama), realita (membawa media yang real) dan sumber belajar (karya wisata dan berkemah) pada masyarakat.

²³ Vina Fitriani, Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP N Terpadugunung Pelindung Lampung Timur, Skripsi, (lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2022)



Gambar 2.6 Diorama

Sumber: <https://www.thesprucecrafts.com/desert-diorama-craft-1253860>



shutterstock.com · 177056771

Gambar 2.7 Papan Tulis

Sumber: <https://www.shutterstock.com/id/search/papan-tulis>

5. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajarn merupakan alat yang berguna dalam penggunaannya dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pelajaran tertentu kepada peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki tujuan yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimenegerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan.²⁴

²⁴ Fauzan, Syafrilianto, dan Lubis, M.A., *Microteaching di di SD/MI...* hlm. 61

6. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak sekali manfaat yang diberikan oleh media pembelajaran, contohnya seperti meningkatkan motivasi belajar dan membaca, membuat penciptaan akan variasi belajar, mempermudah dalam memahami pembelajaran dengan sistematis dan masih banyak lagi. Dengan adanya media ini juga menimbulkan rasa kepercayaan diri terhadap peserta didik. Dikarenakan kemampuan mengetahui hal baru dengan jelas dan memiliki kepuasan diri sendiri dalam memperoleh pengetahuan baru yang dimiliki peserta didik.

Motivasi belajar yang meningkat dalam proses pembelajaran dilakukan dengan berbagai hal, salah satu dengan pemanfaatan media pembelajaran sebagai jalan atau alat bantu untuk mempermudah menangkap dan mengetahui informasi pembelajaran. Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, terkontrol, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan.²⁵

Pada hakikatnya, peserta didik tidak bisa terlalu lama dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik hanya bisa fokus dalam melakukan proses pembelajaran 10-15 menit. Selebihnya peserta didik akan merasa bosan. Dengan itu guru bisa melakukan proses belajar

²⁵ Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa", dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Volume 2, No. 1, 2019, hlm. 19.

mengajar dengan menggunakan permainan. Adanya permainan yang kreatif dan inovatif yang menyesuaikan dengan materi pelajaran, peserta didik bisa kembali fokus dan bisa kembali memahami materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, bermain bagi peserta didik merupakan sebuah jembatan bagi perkembangan tumbuh kembangnya.

7. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Komik

Komik pada awalnya dibuat bukan untuk dalam ranah pendidikan, melainkan komik dibuat untuk kegiatan hiburan. Lambat laun seiring berjalannya waktu dan perkembangan pengetahuan serta pendalaman dalam mengubah metode pembelajaran, komik pun dipilih untuk diperkenalkan dalam ranah pendidikan. Berpengaruhnya atau tersebarluasnya komik berkat adanya pengaruh media massa. Sehingga komik pada akhirnya dijadikan media pembelajaran.

Komik merupakan alat yang digunakan dengan menggunakan gambar dan kalimat untuk mempermudah guru dalam mengajarkan materi pelajaran di dalam kelas. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari cerita yang disajikan, serta memiliki gambar yang berwarna memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik sehingga

mereka senang membacanya.²⁶ Adanya komik dapat membuat peserta didik dengan mudah memahami suatu materi pelajaran.

Media pembelajaran komik merupakan media yang dapat menggabungkan informasi dengan menggunakan gambar dan kalimat, serta dibuat dengan kreatif, inovatif, dan variatif yang disesuaikan dengan materi atau informasi yang disajikan. Komik merupakan karya atau segala perwujudan seni bergambar, gabungan antara kata dan gambar.²⁷ Penggunaan media komik ini dapat memudahkan guru dalam memberikan materi atau informasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Maksud dari dibuatnya media komik ini untuk menumbuhkan minat literasi peserta didik agar peserta didik lebih mau meningkatkan dirinya untuk banyak membaca.

Media komik ini dibuat melalui sebuah aplikasi yang kemudian ditokohkan. Media ini banyak diminati pada kalangan anak-anak, karena dengan penggunaan tokoh animasi yang disesuaikan dengan materi ataupun perpaduan gambar dan informasi.

²⁶Fauzan, Maulanan Arafat Lubis, dan Syafrilianto, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 74.

²⁷ Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *dalam Al-Fikru : Jurnal Pendidikan dan Sains*, Volume 3, No. 1, 2022, hlm. 118.

b. Karakteristik Media Komik

Media komik dalam pengaplikasiannya merupakan sebuah alat bantu untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah informasi atau materi yang disampaikan, agar peserta didik dapat mudah menangkap dan memahami informasi atau materi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses belajar mengajar bisa dilakukan secara efektif. Adapun karakteristik yang diberikan dari media komik, adalah sebagai berikut:²⁸

- 1) Cara yang digunakan untuk membuat karakter
- 2) Ekspresi wajah karakter
- 3) Balon kata
- 4) Garis gerak, panel, latar

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Dalam perjalanannya media komik untuk menyampaikan sebuah informasi agar mudah dipahami si pendengar, di lain sebagai alat dalam menyampaikan informasi, media komik juga memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:²⁹

Kelebihan :

- 1) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat
- 2) Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya

²⁸Suparni, "Penggunaan Media Komik dalam pembelajaran IPA di Sekolah," dalam *Jurnal JNSI: Journal of Natural Science and Intgeration*, Volume 1, No. 1, April 2018, hlm. 67.

²⁹Yoga Anjas Pratama "Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung," dalam *Jurnal Mudarrisuna*, Volume 8, No. 2, Juli-Desember 2018, hlm. 351.

- 3) Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak
- 4) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima
- 5) Ekspresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai

Kekurangan :

- 1) Perlunya keterampilan guru yang bersifat khusus dalam penyajian media komik
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran
- 3) Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar

d. Jenis-Jenis Media Komik

Menurut Ade Mustajab dalam jurnal Juanda dkk, komik yang lambat laun berkembang dengan berkembangnya zaman dengan pesat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: ³⁰

³⁰Juanda Et Al., "Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak," dalam *Jurnal Dkv Adiwarna*, Volume 1, No. 6, 2015, hlm.124.

1) Komik Tahunan

Komik tahunan ini biasanya dikeluarkan setiap satu tahun sekali bahkan satu bulan sekali juga bisa.

2) Komik Online (*Web Comic*)

Komik yang dikeluarkan melalui online ini atau dari situs *web* bisa dirasakan bagi para pembaca dimana saja dan kapan saja, serta memiliki jangkauan yang luas.

3) Buku Komik (*Comic Book*)

Seperti yang telah dijelaskan buku komik merupakan buku yang berisikan sebuah cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan, dan cerita yang dibukukan. Buku komik inilah yang paling sering kita lihat. media buku komik ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan peserta didik sangat menyukainya. Media buku komik juga menjadi salah satu media media favorit pada kalangan anak-anak, bahkan buku komik juga tak kalah favoritnya pada kalangan remaja. Buku komik memiliki daya tarik tersendiri dengan menampilkan beberapa gambar yang dipadukan dengan informasi mengenai kebiasaan dalam sehari-hari. Dengan adanya media buku komik ini menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam lingkup pendidikan.

4) Komik Ringan (*Simple Comic*)

Komik ini dibuat berdasarkan hasil imajinasi dan kreatifitas si pencipta yang kemudian di cetak kembali dan dijilidkan sehingga menjadi sebuah komik.

5) Komik Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*)

Komik ini biasanya digunakan di dunia pendidikan yang menjadi dasar atau landasan penginstruksian format sebuah komik pendidikan.

e. Peranan Media Komik

Perananan dari komik ini yaitu pemberian stimulasi atau dorongan dalam pembentukan karakter anak yang disuguhkan dalam kegiatan sehari-hari atau dalam permasalahan sehari-hari.

8. Paradigma Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran pokok yang diberikan kepada peserta didik di jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Dengan adanya pembelajaran IPA peserta didik akan ditempah untuk berpikir secara sistematis tanpa melupakan referensi-referensi untuk memperkuat pemikirannya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu bidang studi wajib pada jenjang sekolah dasar dan memiliki tujuan membekali peserta didik untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi alam dan bersifat sehingga

pengetahuan dan informasi yang diterima peserta didik sebatas produk hafalan. Materi IPA diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti Fisika, Biologi, Kimia, dan Matematika yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah tingkatan formal.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.³¹ Artinya, IPA ini dimaksudkan agar peserta didik bisa mengidentifikasi permasalahan dan melihat setiap kejadian yang terjadi di alam sekitar, serta bisa menjawab permasalahan tersebut dengan mandiri yang didampingi oleh guru sebagai fasilitator.

Adanya pembelajaran IPA ini membuat peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan dirinya, antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keyakinan terhadap Allah SWT. berdasarkan ciptaan-Nya
- b. Kemampuan berpikir secara ilmiah terstruktur
- c. Memecahkan permasalahan sehingga mempermudah mereka untuk mengingat dan memahami suatu materi pelajaran yang ada di alam sekitar
- d. Mengembangkan sifat ingin tahu yang mendalam

³¹ Iszur Fahrezi, Mohammad Taufiq, Akhwani, dkk, "Meta-Analisi Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 3, No. 3, 2020, hlm. 408.

- e. Menumbuhkan rasa menjaga dan melindungi alam sekitar

Adanya pembelajaran IPA di sekolah diharapkan peserta didik bisa menjadikan pembelajaran IPA menjadi wadah untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut alam kehidupan sehari-hari.³² Oleh sebab itu, peserta didik bisa dilatih dengan sedini mungkin untuk berpikir secara ilmiah sederhana tanpa melupakan referensi dan guru sebagai fasilitator dalam mengungkapkan pernyataan.

9. Materi Perpindahan Panas

a. Pengertian Kalor (Panas)

Kalor adalah bentuk energi yang dapat berpindah dari satu benda ke benda yang lain karena adanya perubahan suhu.³³ Sumber kalor terbesar di bumi adalah matahari, selain matahari sumber kalor lainnya adalah api. Jika suatu benda mendapatkan kalor (panas), maka suhu benda akan naik. Jika benda tersebut didinginkan, maka suhu benda tersebut akan turun (rendah).

b. Sumber Energi Panas

Sumber energi panas adalah sebuah benda yang dapat menghasilkan energi panas.³⁴ Dengan adanya energi panas,

³² Syafrilianto, "Hubungan Antara *Levels Of Inquiry* (LOI) dan Keterampilan Proses SAINS dalam Pembelajaran IPA", dalam *Jurnal Forum Pedagogik*, Volume 11, No. 01, Juni 2020, hlm. 31.

³³ Hartanto, Hendri, (2013). *Cara Cepat dan Mudah Menguasai Fisika SMP Edisi Super Lengkap* (Yogyakarta: KAWAHmedia), hlm. 77.

³⁴ Rumiati dan Rusto Wibowo, (2019). *Kreatif Tematik Panas dan Perpindahannya Kelas V* (Bandung: Penerbit Duta), hlm. 3.

dapat membantu kita dapat melakukan beberapa aktivitas, misalnya memasak dan menjemur pakaian. Beberapa sumber panas tersebut di antaranya matahari, api, dan energi panas bumi (*geothermal*)

1) Matahari

Matahari merupakan sumber energi utama bagi makhluk hidup. Cahaya matahari diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjemur pakaian mengeringkan ikan asin, dll. Sinar matahari juga bisa digunakan sebagai pembangkit listrik tenaga surya

2) Api

Pada zaman dahulu orang mendapatkan api dengan cara menggosokkan kedua batu yang dapat menghasilkan percikan api. Namun di zaman sekarang ini, api dapat dihasilkan dari bahan bakar yang berupa kayu bakar, minyak tanah, dan gas untuk menghasilkan api.

3) Listrik

Panas juga bisa kita dapati dari adanya listrik yang mengalir. Panas listrik dapat kita manfaatkan untuk berbagai keperluan sehari-hari. Misalnya untuk memasak nasi menggunakan *Magic Jar*, menyetrika pakaian, kompor listrik, bahkan energi yang terbarukan yang sedang di

canangkan di setiap negara yaitu kendaraan yang berbasis listrik.

4) Sumber Energi Panas Bumi (*Geothermal*)

Sumber energi panas bumi (*geothermal*) merupakan sumber panas bumi yang berasal dari dalam inti bumi. Panas bumi juga bisa dihasilkan dari penyerapan panas matahari ke permukaan bumi yang kemudian disimpan ke dalam inti bumi selama jutaan tahun.

c. Perpindahan Kalor

Perpindahan kalor pada material yang berbeda dipengaruhi oleh sifat konduktivitasnya. Semakin tinggi konduktivitasnya suatu bahan maka laju perpindahannya semakin lambat, begitu pula sebaliknya semakin rendah konduktivitas suatu bahan maka laju perpindahannya semakin cepat. Perpindahan kalor dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1) Perpindahan Kalor secara Konduksi

Konduksi adalah cara perpindahan panas melalui zat perantara seperti benda padat. Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran, yaitu perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya. Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energi kalornya saja. Pada umumnya perpindahan kalor secara konduksi terjadi pada zat padat. Contohnya yaitupada

konduksi terdapat kawat kasa (konduktor) sering diletakkan di atas sebuah pembakar bunsen, panci untuk memasak, gagang panci yang terbuat dari logam, serta dasar setrika listrik yang terbuat dari logam.

2) Perpindahan Kalor secara Konveksi

Perpindahan kalor secara konveksi yaitu perpindahan kalor yang disertai dengan perpindahan zat perantaranya, pada umumnya perpindahan kalor secara konveksi terjadi pada zat cair dan gas.

Saat terjadi peristiwa konveksi zat yang menerima kalor akan memuai dan menjadi lebih ringan, sehingga akan bergerak ke atas. Saat zat yang lebih ringan tersebut pindah ke atas, molekul zat yang ada di atasnya akan menggantikannya. Contohnya yaitu ketika menyeduh teh panas di dalam cangkir, kita dapat melihat adanya uap dari cangkir tersebut.

3) Perpindahan Kalor secara Radiasi

Perpindahan kalor secara radiasi merupakan perpindahan kalor yang tidak memerlukan perantara apapun. Radiasi adalah proses dimana panas mengalir dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu rendah bila benda-benda tersebut terpisah di dalam ruang hampa di antara benda-benda tersebut. Contoh perpindahan kalor secara radiasi

- 1) Saat kita berada di dekat api unggun, tubuh kita akan terasa panas.
- 2) Pembuatan ikan asin.
- 3) Panas sinar matahari ketika sedang menjemur pakaian.
- 4) Sinar matahari yang terpancar ke bumi secara langsung.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran komik. Adalah sebagai berikut

1. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Annisha Bertiliya (2021) yang berjudul *“Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V”* tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media komik matematika dengan lebih kreatif serta inovatif dalam penggunaannya. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall*. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SDN I Labuhan Ratu, Bandar Lampung dan MIMA Sinar Gading Teluk Betung. Berdasarkan hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk “Layak” dengan presentase 81% dan penilaian ahli media pada media komik matematika termasuk kategori “Layak” dengan 70 %. Pada uji coba skala kecil di SDN 1 Labuhan Ratu dengan peserta didik sebanyak 13 peserta didik memperoleh persentase rata-rata 91,21 %. Pada uji coba lapangan skala besar di MIMA Sinar Gading yang melibatkan 31 peserta didik dengan

persentase rata-rata 91,94 % dengan keterangan “Sangat Menarik” untuk digunakan dan dijadikan media pembelajaran.³⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tia Dita Putri Latifa Yuwono (2021) yang berjudul “*Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru*” tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan desain dan kevalidan *comic book* materi sumber daya alam serta mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap *Comic Book* materi sumber daya alam. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Untuk melihat kevalidan komik dilakukan validasi oleh 2 ahli desain dan 2 ahli materi menggunakan lembar validasi sedangkan untuk melihat respon pengguna komik dilakukan uji coba terhadap 6 guru dan 15 peserta didik kelas IV SD IT Raudhaturrahmah Pekanbaru menggunakan angket. Validasi oleh ahli desain memperoleh skor 94% dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Baik” dengan perolehan ini komik dinilai telah valid dan telah layak diujicobakan. Pada tahap uji coba komik mendapatkan skor 90,7% dengan kategori “Sangat Baik” untuk uji coba produk respon guru dan skor 98,5% dengan kategori “Sangat Baik” untuk uji coba produk respon peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah valid.³⁶

³⁵ Winda Annisha Bertiliya, *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V*, *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2021),

³⁶ Tia Dita Latifa Yuwono, *Penegmbangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah*, *Skripsi* (Pekan Baru: Uin Suska Riau, 2021)

Persamaan dari kedua penelitian di atas yaitu, keduanya memiliki penggunaan penelitian yang sama, yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan hasil dari penelitian tersebut yaitu sangat menarik/sangat baik untuk digunakan dan dijadikan media pembelajaran. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian di atas yaitu tujuan dari penelitian tersebut. Penelitian yang dilakukan Winda Annisha Bertiliya yaitu untuk menghasilkan media komik Matematika dengan lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaannya dan penelitian dari Tia Dita Putri Latifa Yuwono yaitu untuk mendeskripsikan desain dan kevalidan *comic book* materi sumber daya alam dan mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap *comic book* materi sumber daya alam

3. Penelitian Emilia, Ratnawati, dan Muhammad Subhan (2022) dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar,”³⁷ dijelaskan bahwa tidak ditemukannya dalam proses belajar mengajar suatu media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sehingga peserta didik sukar mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang bermaterikan kerja dengan kategori efektif, praktis, dan efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

³⁷ Emilia, Ratnawati, dan Muhammad Subhan, “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”, *dalam Jurnal BASICEDU*, Volume 6, No. 5, 2022, hlm 8259

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mahya Zuhrowati, Abdurrahman, dan Agus Suyatna (2018) dengan judul “*Pengembangan Komik sebagai media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan Global*”³⁸ dijelaskan bahwa penelitian ini untuk mengembangkan komik pada materi Pemanasan Global. Tujuan pengembangan untuk menghasilkan komik yang menarik, mudah, bermanfaat dan efektif digunakan. Prosedur pengembangan meliputi analisis kebutuhan, tujuan, pokok materi, sinopsis, naskah awal, produksi prototipe, evaluasi, revisi, naskah akhir, uji coba, dan produk final. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menarik, mudah untuk digunakan, dan sangat bermanfaat serta terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan sebanyak 86,11 % siswa telah tuntas.

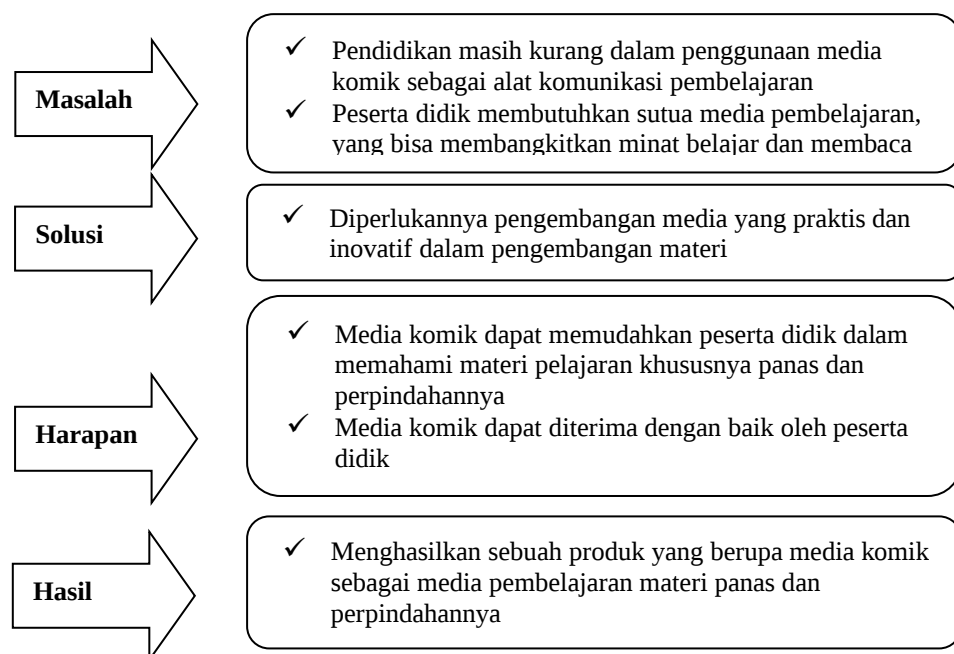
Persamaan dari penelitian di atas yaitu penelitian menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Perbedaan dari kedua penelitian di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Emilia, Ratnawati dan Muhammad Subhan yaitu untuk mengembangkan sebuah media yang bersifat menciptakan media, dimana permasalahan yang ditemukan yaitu tidak ditemukannya suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik sukar mengerti memahami materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan pada penelitian Mahya Zuhrowati, Abdurrahman dan Agus Suyatna yaitu mengembangkan suatu media, dimana telah adanya media

³⁸ Mahya Zuhrowati, Abdurrahman, dan Agus Suyatna, “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan,” *dalam (JPF) Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume 6, No. 2, September 2018, hlm 144

sebelumnya yang telah diajarkan di kelas, tetapi media sebelumnya itu belum efektif digunakan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengalaman dan penganalisisan dalam kegiatan pembelajaran, masih banyaknya guru yang masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran, dikarenakan adanya upaya dalam kekreatifitasan guru dalam pembuatan media serta diperlukannya alat dan bahan. Begitu juga dengan waktu untuk pembuatan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media yang menjadikan alat untuk mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. media pembelajaran yang dimaksud di buat dengan kreativitas, praktis dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar dan membaca peserta didik.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik

D. Hipotesis (Produk yang akan Dihasilkan)

Berdasarkan penjelasan yang berdasarkan masalah yang telah ada dalam kajian pustaka di atas, maka dapat peneliti rumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran IPA mengangkat materi panas dan perpindahannya untuk peserta didik kelas V mengapresiasi akan kebutuhan guru dan peserta didik, sehingga adanya kelancaran atau kekondusifan dalam proses belajar mengajar. Dengan itu maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA pada materi panas dan perpindahannya dengan menggunakan aplikasi *Canva* di kelas V SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.
2. Media komik pada materi panas dan perpindahannya layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran kelas V dengan menggunakan aplikasi *Canva* di SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.
3. Respon dari peserta didik yaitu peserta didik dapat menerimanya dengan baik, peserta didik merasa terbantu akan adanya media komik tersebut, dan dapat menumbuhkan rasa minat membaca

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam pelaksanaan ini dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau biasa kita sebut penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvaliditaskan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.³⁹ Berdasarkan hal tersebut, peneliti berusaha untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dengan menguji keefektifan yang berpedoman pada prosedur pengembangan.

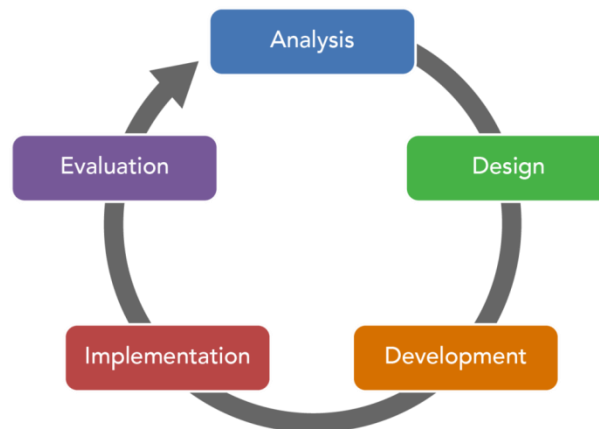
Tabel 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analisis (<i>Analyze</i>)	Pra perencanaan atau pembuatan, pemikiran tentang produk media pembelajaran komik. Mengidentifikasi prosedur yang disesuaikan dengan peserta didik agar tepat sasaran, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi belajar dalam penyampaian materi pembelajaran.

³⁹ Ika Novita, M. Siddik, dan Asnan Hefru, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik *Storyboard* pada Siswa Kelas XI SMA" dalam *Jurnal Diglosia*, Volume 3, No. 1, Februari 2020, hlm. 49.

Perancangan (<i>Desain</i>)	Merancang konsep media pembelajaran komik pada aplikasi Canva untuk pengembangan suatu produk. Rancangan dari media pembelajaran komik dirancang dan disesuaikan dengan materi pelajaran.
Pengembangan (<i>Development</i>)	Mengembangkan media pembelajaran komik yang perlu untuk dikembangkan. Pada tahapan ini telah dibuat rancangan dari media pembelajaran komik dan produknya telah dibuat dalam bentuk cetakan.
Implementasi (<i>Implementation</i>)	Memulai untuk penggunaan produk media pembelajaran komik dalam pembelajaran yang interaktif dan langsung. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, keantusiasan peserta didik serta melihat dalam aspek umpan balik yang dilontarkan oleh peserta didik.
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Melihat kembali umpan balik dari pembelajaran dengan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur kembali apakah sudah sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang disasarkan, mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik. Harapannya pendidik mampu mendorong peserta didik agar lebih memahami konsep serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa macam model desain pengembangan yang biasa digunakan, salah satu dari itu adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* yaitu ADDIE. Berikut alur desain pembelajaran model ADDIE.



Gambar 3.1 Sistematika Desain Pembelajaran Model ADDIE

Sumber: <https://courses.lumenlearning.com/wm-humanresourcesmgmt/chapter/the-addie-model/>

2. Prosedur Pengembangan

a. Analisis (*Analyze*)

Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan tahap analisis, adapun tahapan dari analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik

1) Analisis Kurikulum

Langkah awal pada pembuatan media pembelajaran visual berupa komik adalah analisis Kurikulum 2013. Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang digunakan dalam media. Pada penelitian ini peneliti memilih SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan, yang menggunakan Kurikulum 2013. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013. Peneliti memilih materi panas dan perpindahannya pada V yang terdapat pada KD 3.6 dan 4.6 di

semester genap. Panas dan perpindahannya merupakan materi abstrak yang harus diimplementasikan atau dibuat dengan nyata agar peserta didik bisa memahami materi tersebut dengan mudah.

Tabel 3.2 Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018

3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

Sumber: <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf>

2) Analisis Peserta Didik

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap peserta didik di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan diketahui bahwa peserta didik masih merasa jenuh, bosan dan sulit dalam memahami pembelajaran, dikarenakan suasana dan cara belajar yang terlalu monoton, kurang bervariasi, dan belum adanya media pembelajaran yang berbasis komik untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dan hasil wawancara dengan wali kelas materi panas dan perpindahannya di sekitar kita yang bersangkutan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik peserta didik dalam pembelajaran panas dan perpindahannya di sekitar kita lain:

- a) Peserta didik aktif dalam pembelajaran. Hal itu terlihat dalam aktivitas peserta didik saat belajar di dalam kelas. Peserta didik cenderung lebih aktif mengerjakan tugas dan bertanya kepada guru.
- b) Peserta didik kurang memahami materi panas dan perpindahannya
- c) Adanya sebagian peserta didik kurang tertarik terhadap panas dan perpindahannya dan sebagian peserta didik yang menyukai panas dan perpindahannya
- d) Media pembelajaran yang digunakan dalam kelas kurang bervariasi dan hanya menggunakan bahan ajar buku paket yang terbatas, media papan tulis, dan lain-lain.

Berdasarkan karakteristik peserta didik tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada dan untuk membangkitkan motivasi dalam pembelajaran panas dan perpindahannya di kelas V. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *visual* yang berupa komik. Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran tersebut, selain untuk memberikan motivasi, media pembelajaran juga dapat meminimalisir peran guru dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran. Materi yang dipilih untuk

dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah panas dan perpindahannya.

3) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan, observasi, wawancara dengan pendidik di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Berdasarkan kajian pustaka dan hasil analisis fakta-fakta yang ada dari berbagai sumber kajian maka penelitian ini difokuskan pada muatan komik panas dan perpindahannya pada media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa: (1) materi panas dan perpindahannya sukar dipahami peserta didik yang baru mempelajari kalor dan perpindahannya, (2) materi panas dan perpindahannya yang disampaikan terkesan monoton, (3) sekolah tersebut belum mempunyai media yang memadai.

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru wali kelas diketahui bahwa jarang adanya media pembelajaran yang berbasis komik. Akibatnya, kompetensi yang diharapkan oleh Kurikulum 2013 belum tercapai dengan maksimal. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang ada sekarang kurang bervariasi, penyediaan alat peraga panas dan perpindahannya yang belum terpenuhi juga menghambat proses pembelajaran sehingga guru sulit untuk

menyesuaikan dengan Kompetensi Inti yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini akan mengembangkan media visual berbasis komik dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana media akan dirancang secara utuh sesuai dengan materi pokok kemudian menyusun tujuan pembelajaran yang akan dirancang menjadi media. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Media pembelajaran yang akan dibuat terdiri dari kompetensi dasar, isi pembahasan materi, tujuan pembelajaran dan indikator. Isi media pembelajaran dibuat sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan bahasa Indonesia dengan menggunakan bantuan program aplikasi *Canva*.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap development ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran visual berupa komik dan sesuai dengan Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang telah tersusun divalidasi oleh validator.

1) Validasi Media Pembelajaran Visual Berupa Komik.

Media pembelajaran berupa komik panas dan perpindahannyayang dikembangkan terlebih dahulu akan divalidasi. Tujuan validasi adalah memeriksa konsep-konsep serta tata bahasa dan kebenaran isi komik. Validator pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh enam orang validator akan mendapat saran dan kritik, selain itu juga untuk mendapatkan pernyataan tentang kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan itu diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

2) Uji Kelayakan Validator

Setelah dilakukan validitas media pembelajaran visual berbasis komik oleh para ahli materi, media dan ahli bahasa baik dari dosen maupun guru dan mendapatkan tanggapan dan saran dari masing-masing ahli maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan terbatas terhadap peserta didik dengan meminta respon peserta didik terhadap media pembelajaran visual berbasis komikpanas dan perpindahannya yang akan dikembangkan. Adapun *sample* penelitian ini diambil dari peserta didik kelas VSDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan yang terdapat materi panas dan perpindahannya dan telah mempelajarinya. Responden yang

dipilih berjumlah 26 peserta didik. Dalam pengambilan sample peneliti mengambil sebanyak 26 *sample* yang berasal dari populasi peserta didik kelas V yang telah mempelajari materi panas dan perpindahannya.

d. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media komik panas dan perpindahannya dinyatakan valid oleh ahli (materi, bahasa dan media) dan pengguna (guru dan peserta didik) produk berupa media komik panas dan perpindahannya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Implementasikan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi. Namun dalam penelitian ini tidak dilakukan implemetasi melalui pembelajaran dikelas untuk menguji efektivitas produk media komik panas dan perpindahannya hanya saja sampai tahap pengembangan produk.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir pengembangan yakni evaluasi terhadap media komik dengan materi panas dan perpindahannya untuk peserta didik kelas V SD. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat apakah produk yang dibuat dapat digunakan atau tidak.

B. Metode Penelitian Tahap I

1. Populasi, Sampel, dan Sumber Data

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu berasal dari SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.

b. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, peserta didik kelas V SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan yang berjumlah 26 peserta didik

c. Sumber Data

Sumber data ini adalah peserta didik SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan pada umumnya dan pada khususnya pada kelas V. Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan siswa SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan kurangnya minat untuk membaca dan motivasi belajar dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data yang berupa observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada orang-orang yang dapat memberikan informasi

atau penjelasan yang dianggap perlu dalam proses penelitian.⁴⁰ Dengan adanya wawancara ini peneliti bisa mengetahui beberapa informasi yang bisa ditanyakan langsung kepada objek penelitian.

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik penilaian yang dilakukan dengan cara berkelanjutan/berkesinambungan dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan pedoman atau menggunakan lembar observasi yang berisikan sejumlah indikator perilaku atau aspek yang diamati.⁴¹ Pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan jenis observasi non-partisipan yaitu penelitian yang hanya mengamati ketempat pengamatan yang dilakukan hanya dalam kegiatan pengamatan saja, tetapi peneliti tidak ikut serta dan menjadi pengamat bebas dalam kegiatan tersebut.

Peneliti melakukan suatu penelitian di salah satu sekolah yang berada di daerah Tapanuli Selatan, yaitu SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan di kelas V. Peneliti melakukan kegiatan melihat ke sekolah yang bersangkutan dan peserta didiknya. Dalam kegiatan observasi dilakukan kegiatan wawancara dengan guru dan peserta didik. Di dalam kelas hasil yang dibutuhkan

⁴⁰ Fery Muhamad Firdaus, Maulana Arafat, Abdul Razak, et.al. *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm.29

⁴¹ Syafrilianto, Miftah Khairani, dan Siti Zubaidah Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Contextual And Learning* Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan", *dalam Jurnal Gravity*, Volume 01, Juni 2022, hlm 4-5

dari observasi, yaitu mendapatkan informasi dari guru dan peserta didik, dengan adanya informasi tersebut peneliti dapat mengembangkan suatu produk.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk membantu atau mengukur yang digunakan peneliti untuk menginput atau mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Terdapat instrumen dalam penelitian ini, yaitu lembar validasi ahli yang digunakan untuk memvalidkan produk yang telah ada. Instrumen yang dilakukan untuk penganalisisan keutuhan dan instrumen untuk uji kelayakan produk dalam penelitian ini, antara lain:

a. Angket Validasi Materi

1) Indikator Lembar Validasi Materi

Indikator lembar validasi desain media komik tata surya dari aspek materi adalah sebagai berikut⁴²:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator
Kesesuaian Dengan Kurikulum	1. Materi mengacu pada kurikulum 2013 tentang panas dan perpindahannya 2. Materi sesuai dengan KD 3.6 mendeskripsikan panas dan perpindahannya
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disampaikan sesuai referensi yang jelas 2. Materi yang disampaikan sesuai dengan kognitif peserta didik

⁴²Putri Savera, Pengembangan Media *Pop Up Book Stik* pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar”, *Skripsi*. (Pekanbaru: UIN SUSKA, 2023), hlm. 68

	3. Materi yang disampaikan sesuai dengan fakta
Kelengkapan Materi	1. Materi yang disajikan secara berurutan 2. Materi yang disajikan menggunakan contoh yang tepat 3. Materi yang disampaikan dapat menambah wawasan peserta didik

2) Indikator Lembar Validasi Bahasa

Indikator lembar validasi desain media komik panas dan perpindahannya dari aspek bahasa adalah sebagai berikut⁴³:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Indikator
Bahasa	1. Bahasa pada sampul sesuai dengan PUEBI 2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan bahasa peserta didik sekolah dasar 3. Tulisan yang digunakan sesuai dengan PUEBI 4. Media mudah dipahami peserta didik

3) Indikator Lembar Validasi Media

Indikator lembar validasi desain media komik panas dan perpindahannya dari aspek desain adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media⁴⁴

No	Jenis Pembahasan					Jumlah	Ket
A	COVER	4	3	2	1		
1	Apakah cover media menarik						
2	Bagaimana keuntungan gambar media dapat						

⁴³ Amy Nilam Wardathi, Anangga Widya Pradipta, "Kealayaan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang", dalam *Jurnal Efektor*, Volume. 6, No. 1, 2019, hlm. 64.

⁴⁴ Wardathi And Pradipta, "Feasibility of Material, Language and Media Aspects in the Development of Statistics Textbooks for Physical Education at IKIP Budi Utomo Malang", dalam *Jurnal Efektor*, Volume 6, No. 1, 2019, hlm. 65.

	menambah minat pembaca						
3	Apakah kesesuaian warna dan materi pada media sudah sesuai						
B	ISI BUKU						
4	Apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik						
5	Pada gambar tiap sudah menarik						
6	Apakah media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan peneliti						
	Jumlah						

b. Angket Uji Kepraktisan

1) Indikator Respon Penilaian Guru

Indikator angket penilaian komikpanas dan perpindahannya dari uji guru sebagai berikut⁴⁵:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No .	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media komikpanas dan perpindahannya menyenangkan				
2.	Pemilihan warna menarik				
3.	Kemudahan penggunaan media				
4.	Kesesuaian media dengan KD dan Indikator				
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
6.	Meningkatkan rangsangan pembelajaran peserta didik				
7.	Media dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran				

⁴⁵ Putri Savera, Pengembangan Media Pop Up..., hlm. 69

2) Indikator Respon Penilaian Peserta Didik

Indikator angket penilaian komik panas dan perpindahannya dari kelompok peserta didik sebagai berikut⁴⁶:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket untuk Siswa

No .	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ketertarikan pada tampilan media komikpanas dan perpindahannya				
2.	Kemenarikan pada pemilihan warna dalam penggunaan media komikpanas dan perpindahannya				
3.	Ketertarikan dalam penggunaan				
4.	Kemudahan dalam pemakaian media komikpanas dan perpindahannya				

c. Wawancara

1) Instrumen wawancara guru

Kisi-kisi instrumen wawancara guru sebagai berikut⁴⁷:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru

No.	Kisi-Kisi Instrumen Guru
1	Sebelum memulai proses pembelajaran selalu mempersiapkan RPP
2	Kesulitan yang dialami guru dalam mengelola kelas
3	Cara mengelola kelas yang benar
4	Media yang digunakan guru dalam materi panas dan perpindahannya
5	Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran materi panas dan perpindahannya
6	Tanggapan guru terhadap media komik yang akan dikembangkan dalam materi panas dan perpindahannya
7	Memberikan soal evaluasi setiap akhir pembelajaran

⁴⁶ Putri Savera, Pengembangan Media *Pop Up*..., hlm. 70

⁴⁷ Putri Savera, Pengembangan Media *Pop Up*..., hlm. 70

2) Instrumen Wawancara Peserta Didik

Kisi-kisi instrumen wawancara peserta didik sebagai berikut⁴⁸:

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik

No.	Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik
1	Tanggapan peserta didik tentang pelajaran IPA
2	Kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran IPA pada materi panas dan perpindahannya
3	Penggunaan media dalam proses pembelajaran
4	Tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran materi panas dan perpindahannya
5	Menyebutkan tentang media komik
6	Tanggapan terhadap media komik

4. Analisis Data

Penganalisisan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode skala *likert*. Analisa data pada penelitian ini adalah lembar validasi. Penilaian yang termuat pada lembar validasi untuk menentukan kriteria tingkat kevalidan yaitu menggunakan Skala *Likert* 1-4 yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Setuju (3), Sangat Setuju (4). Setelah data didapat dari validator, data dikumpulkan dalam bentuk tabel (tabulasi) lalu dihitung skornya.

5. Perencanaan Desain Produk

Setelah peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai masalah-masalah yang terjadi di kelas dalam kegiatan proses belajar mengajar, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran sebagai alat yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi

⁴⁸ Putri Savera, Pengembangan Media *Pop Up*..., hlm. 71

pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik di kelas. Hasil dari beberapa rancangan dan masalah yang terjadi di kelas yaitu berupa media komik pembelajaran. Peneliti membuat media komik pembelajaran ini dengan cara visualisasi yang menarik dan menampilkan gambar yang disukai oleh peserta didik. Peneliti mengemas materi yang ringkas dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun perencanaan desain produk media komik yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Perencanaan Desain Produk

No.	Identifikasi Produk	Penjelasan
1	Jenis	Media pembelajaran komik
2	Kelas	V SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan Tapanuli Selatan
3	Pemetaan KI, KD dan Indikator	Mengintegrasikan KI dan KD ke dalam hubungan materi yang sesuai
4	Petunjuk kegiatan	Pengaplikasian media pembelajaran komik dan melihat keantusiasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik
5	Tugas dan langkah-langkah kegiatan	• Peserta didik membaca dan mengamati gambar dan informasi tentang panas dan perpindahannya dalam komik (mengamati) • peserta didik mengetahui perpindahan panas berdasarkan cara perpindahannya

		• peserta didik menulis pertanyaan tentang hal-hal lain yang ingin diketahui lanjut tentang kalor dan perpindahannya (menanya) • peserta didik bertukar pertanyaan yang dibuat dengan pertanyaan temannya (mengasosiasi) • peserta didik mencari informasi dari sumber lainnya, kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman-temannya (mengasosiasi) • peserta didik secara berkelompok mendemonstrasikan materi panas dan perpindahannya sesuai dengan bahan yang telah di bawa sebelumnya • peserta didik berlatih menjelaskan kepada teman-teman di depan kelas mengenai demonstrasi yang telah dilakukan dan menjelaskan materi panas dan perpindahannya (komunikasi)
--	--	---

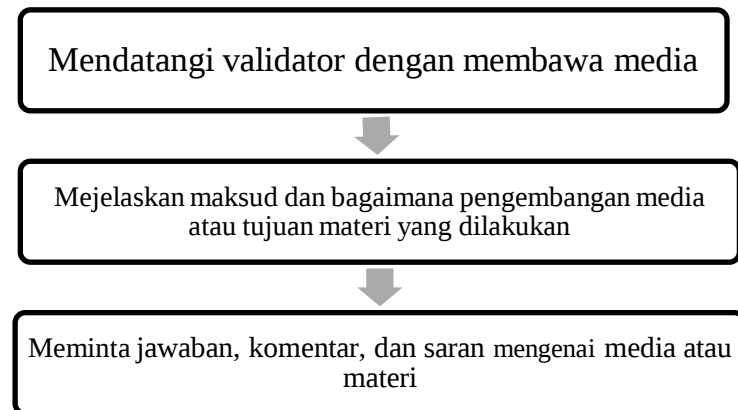
6. Validasi Produk

Validasi produk merupakan suatu proses yang digunakan untuk melihat atau menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dan cocok digunakan atau diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Validasi produk dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dirancang sebelumnya, sehingga dapat kita ketahui kekurangan dan kelebihan dari produk tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan mengadakan validasi, dimana validasi yang dilakukan berkaitan dengan media komik kalor dan perpindahannya oleh beberapa validator yang sudah

berpengalaman. Kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Bagan 3. 1 Validasi Media Kepada Validator (Ahli)



Sumber: *skripsi*, Winda Annisha Bertiliya PGMI UIN Raden Intan Lampung

C. Metode Penelitian Tahap II

1. Model Rancangan Eksperimen

Rancangan produk pengembangan komik pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

a. Desain gambar untuk *cover* komik kalor dan perpindahannya



b. Desain gambar tokoh dalam komik kalor dan perpindahannya



2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi yang dilakukan dalam penelitian ini berasal dari siswa SDN. 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu, seluruh siswa kelas V SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan yang berjumlah 26 peserta didik.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang telah didokumentasikan. Dalam penguatan data dari hasil penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa hasil rekapitulasi validasi (angket), respon peserta didik (angket), hasil *pre test* dan *post test*, foto kegiatan pembelajaran peserta didik, hasil wawancara peserta didik dan guru, dan penggunaan media atau bahan ajar pada saat peserta didik melakukan kegiatan proses belajar mengajar di kelas.

b. Test

Teknik tes adalah teknik pengumpulan data dimana objek yang diteliti diminta mengerjakan tugas atau pekerjaan tertentu yang diberikan peneliti. Tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah salah satu bentuk tes yang dilaksanakan pada awal proses pembelajaran. Tujuan dari *pre-test* untuk mengetahui tingkat pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. *Post-test* yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran. Tujuan *post-test* untuk mengetahui sampai dimana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada peserta didik, guru, dan juga para tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk membantu atau mengukur yang digunakan peneliti untuk menginput atau mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Terdapat instrumen dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Nilai sebelum dan sesudah penggunaan komikpanas dan perpindahannya
- b. Untuk mengetahui keefektifan produk komikpanas dan perpindahannya
- c. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk komik panas dan perpindahannya

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif dari lembar validasi yang telah ditelaah oleh validator.

1) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menilai kelayakan dilihat dari hasil lembar validasi terhadap RPP. Setelah data didapat dari validator, data digabungkan dalam bentuk tabel. Kemudian data yang didapat dari skor butir penilaian ditotalkan, lalu dihitung presentase validitasnya. Rumus untuk presentase validitas instrumen, sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} : Presentase validasi ahli

V_{se} : Totalskor yang diperoleh

V_{sh} : Total skor maksimal yang dicapai

Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan⁴⁹

No	Kriteria	Skor
1	0% - 25%	Tidak layak
2	25% - 50%	Kurang layak
3	50% - 75%	Layak
4	75% - 100%	Sangat layak

Tabel 3.12 Pedoman Skor Penilaian Ahli

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Produk dapat dikatakan memiliki kevalidan yang baik jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat valid, yaitu minimal presentase 50,00%. Jika tingkat kevalidan dibawah 50,00% maka perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli. Selanjutnya, validasi dilakukan hingga memperoleh produk yang valid.

2) Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dari hasil validasi produk berupa saran dari validator. Saran tersebut dipergunakan dalam penelitian untuk memperbaiki produk modul ajar supaya layak digunakan

⁴⁹Putri Savera, Pengembangan Media *Pop Up*..., hlm. 73

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau yang sering disebut penelitian pengembangan. Penelitian yang dilakukan ini mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini dikembangkan oleh *Dick and Carry* untuk merancang sebuah sistem pembelajaran.

Model Pembelajaran ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia serta berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli.⁵⁰

Penelitian yang digunakan ini bermaksud untuk mengembangkan dan menguji suatu produk dalam ranah pendidikan. tujuan yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan dan menguji produk yang memberikan suatu informasi materi pembelajaran baru mengenai dasar-dasar pengetahuan dan praktek dalam dunia pendidikan.

Penelitian dan pengembangan yang digunakan ini dimulai dari mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam kegiatan sehari-hari yang akan

⁵⁰Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, ‘‘ Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam’’, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, No. 1 Desember 2021/1443h, Hlm. 29

diberikan solusi dengan menggunakan produk tertentu untuk mendapatkan kemudahan dalam menemukan solusi permasalahan tersebut. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang sistematis dalam kegiatan pengembangan produk. Penelitian ini pengembangan produk difokuskan pada pengembangan sebuah media pembelajaran. media yang dikembangkan akan dilakukan tahapan pengevaluasian oleh beberapa bidang ahli, seperti bidang ahli bahasa, bidang ahli media, bidang ahli materi, guru dan peserta didik sebagai pengguna dari media pembelajaran. Adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca dan motivasi belajar. Penelitian pengembangan ini dilakukan dan dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada model ADDIE. Berikut tahapan-tahapan dari model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Dalam penggunaan model penelitian ini, hal yang pertama kali dilihat yaitu dengan melakukan analisis. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal peserta didik, guru, media, dan kurikulum yang digunakan. Dari kegiatan observasi yang telah dilakukan dan yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas masih belum maksimal dalam penerapan pembelajaran dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya dari guru. Adapun analisis yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media komik pembelajaran ini, yaitu:

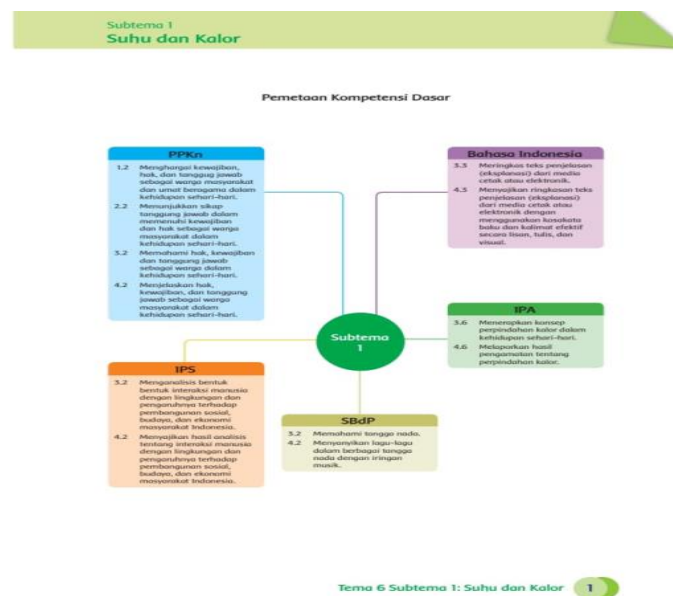
a. Analisis Kurikulum

Tahapan analisis kurikulum ini bertujuan untuk menentukan materi pelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan materi pelajaran tersebut. SDN 100210 T.N. siopat-opat kecamatan angkola selatan menggunakan kurikulum 2013. Pada tahapan ini peneliti melihat dan melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013.

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari Materi Kalor dan Perpindahannya

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	
Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.	
Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingintahun tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.6.1 menerapkan konsep perpindahan kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari 3.6.2 melaporkan hasil-hasil pengamatan tentang perpindahan kalor
Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri,	4.6.1 melakukan percobaan

kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	tentang perpindahan kalor 4.6.2 mendisk usikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor
--	--



Gambar 4.1 Buku Guru Kelas V Tema 6 2017 Ayo Madrasah
Sumber : <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/Buku-Guru-Kelas-V-Tema-6-Panas-Dan-Perpindahanya>

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti. Peneliti dapat menyimpulkan karakteristik peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dalam pembelajaran IPA antara lain:

- 1) Peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. hal itu dapat dibuktikan dengan aktifnya peserta didik dalam kegiatan proses

pembelajaran di kelas. Peserta didik cenderung aktif mengerjakan tugas dan bertanya kepada guru

- 2) Peserta didik kurang faham dengan materi kalor/panas dan perpindahannya.
- 3) Adanya sebagian peserta didik yang kurang tertarik dengan materi panas/kalor dan perpindahannya ada ada juga sebagian peserta didik yang menyukai materi tersebut.
- 4) Media pembelajarang yang selama ini diajarkan kurang bervariasi dan hanya menggunakan pada bahan ajar buku paket yang terbatas, media papan tulis dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan dari karakteristik peserta didik di atas bahwa, peserta didik perlu adanya media untuk membangun dan memudahkan peserta didik dan guru dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas. Tujuan digunakannya media dalam kegiatan pengembangan ini bukan hanya untuk memberikan motivasi belajar, melainkan media pembelajaran juga dapat membantu peran guru dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas dapat hidup, sistematis, dan peserta didik lebih aktif. Oleh karena itu dalam pengembangan pembelajaran di dalam kelas untuk menimbulkan pengembangan keterampilan berpikir kreatif perlu dimasukkan di dalam proses pembelajaran.⁵¹

⁵¹ Syafrilianto, Ahmad Rasydin, et.al, “*Guided Inquiry And Simple Science KIT Media: Their Implications For Students' Science Process Skills*”, dalam. *Journal Of Natural Sciences And Integration*, Volume 7, No. 1, April 2024,, Hlm. 30

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini didasari dengan adanya dilakukan kegiatan yaitu kajian pustaka, observasi, wawancara dengan beberapa peserta didik di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Berdasarkan kegiatan tersebut yang telah dilakukan peneliti, diketahui bahwa:

- 1) Kurangnya kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas
- 2) Belum adanya media pembelajaran visual yang berupa komik dalam materi panas/kalor dan perpindahannya
- 3) Media pembelajaran yang diberikan kurang menarik dan kurang diminati peserta didik

Informasi yang telah disampaikan sebelumnya merupakan salah satu informasi yang dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas., sehingga peserta didik menjadi fokus dan menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA pada khususnya dalam materi panas/kalor dan perpindahannya. Berikut merupakan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru yang bersangkutan (wali kelas):

Mempelajari pembelajaran IPA khususnya materi kalor/panas dan perpindahannya masih sering peserta didik merasa bosan dan jenuh, sedangkan dengan menggunakan media buku paket/bacaan dan papan tulis hanya dapat membuat peserta didik untuk berimajinasi yang membuat peserta didik kurang meminati materi tersebut. Sehingga peserta didik kurang dalam

memahami materi. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan media yang bisa menarik minat peserta didik yang bisa memvisualkan materi pelajaran dengan menggabungkan materi pelajaran dan gambar serta bentuk yang menarik.⁵²

Hasil wawancara yang disampaikan oleh guru/wali kelas tersebut juga didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peserta didik diantara sebagai berikut:

Saya lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dengan memiliki warna yang bernaneka ragam, karakter, dan materi yang mudah dipahami, serta memiliki media yang mudah dipahami.⁵³

2. Perancangan (*Design*)

Kegiatan perencanaan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menentukan media yang akan dirancang secara utuh dengan materi pokok pembelajaran yang kemudian disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah media. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Media yang digunakan ini akan dibuat dan disesuaikan dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, isi pembahasan materi, tujuan pembelajaran dan indikator. Media pembelajaran komik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibuat dari sebuah aplikasi yaitu *Canva* dan

⁵² Tua Hasiholoan Siagian, Wali Kelas V, wawancara (SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan, 11 Mei 2024. Pukul 09.45 WIB)

⁵³ Astrit Silalahi, Peserta Didik Kelas V, wawancara (SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan, 11 Mei 2024. Pukul 11.15 WIB)

dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan bahasa sederhana pada tingkat sekolah dasar.

a. Membuat Spesifikasi Media Komik Pembelajaran

1) Penentuan Bentuk Produk

Bentuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan membuat buku komik pembelajaran yang di *print out* dengan menggunakan aplikasi *canva* yang dilengkapi dengan gambar yang relevan dan menarik, warna yang memikat minat peserta didik, dan informasi mengenai materi pelajaran.

2) Penentuan Isi Produk

Produk media pengembangan dilengkapi dengan materi yang disesuaikan dengan kurikulum, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

3) Pemilihan Warna

Warna yang dipilih dalam pembuatan pengembangan komik pembelajaran ini dibuat dengan warna yang cerah dan paduan warna lainnya seperti warna biru, putih, hijau, hitam, jingga dan warna lainnya yang dibuat agar peserta didik dapat tertarik untuk membacanya.

4) Penentuan Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pembuatan media pengembangan komik pembelajaran yaitu: kertas berukuran A4, *smartphone*, *printer*, gunting, *stepler*, dan aplikasi canva.

b. Membuat Desain Media Pembelajaran Komik

1) Desain Bentuk Produk

Berikut desain yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran komik



Gambar 4.2 Proses Pembuatan Awal Animasi

Sumber : <https://www.canva.com/projects>



Gambar 4.3. Proses Pembuatan Animasi dengan Balon Percakapan dan Materi Pelajaran

Sumber : <https://www.canva.com/projects>



Gambar 4.4 Karakter-Karakter dalam Komik
Sumber : <https://www.canva.com/projects>



Gambar 4.5. Halaman Depan Aplikasi Canva
Sumber : <https://www.canva.com/projects>

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran visual yang berupa komik pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan media visual komik pembelajaran pada pembelajaran IPA ini terdiri dari beberapa validator.

a. Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Media

Tahapan ini validasi yang dilakukan oleh ahli media yang terlibat adalah guru di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan yang mengajar di kelas VI dan salah satu dosen PGMI UIN SYAHADA Padangsidimpuan. Adapun validator pada validasi media pembelajaran, yaitu:

- a) Asriana Harahap, M.Pd.
- b) Bahri Indra Tua Hasibuan, S.E.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Pemilihan warna	3	4	7
2	Bentuk atau model media	3	3	6
3	Ukuran media	3	4	7
4	Ukuran huruf	4	3	7
5	Jenis huruf	3	3	6
6	Desain media orisinil	3	3	6
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran	3	3	6
8	Media mudah digunakan	3	4	7
9	Kekuatan dan ketahanan media	4	3	7
Jumlah		29	30	59
Rata-Rata (%)		80,6	83,3	-
Rata-Rata Total (%)		82		-
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian yang diberikan oleh validator ahli media di atas diketahui bahwa persentase rata-rata

validasi dari validator I yaitu 80,6% dengan kategori “Sangat Layak” dan validator dari ahli media II yaitu 83,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, didapatkanlah perolehan persentase rata-rata total dari kedua validator media yaitu 82% dengan kategori “Sangat Layak”

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Pemilihan warna	3	4	7
2	Bentuk atau model media	3	4	7
3	Ukuran media	4	4	8
4	Ukuran huruf	4	3	7
5	Jenis huruf	3	3	6
6	Desain media orisinil	3	3	6
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran	3	3	6
8	Media mudah digunakan	4	3	7
9	Kekuatan dan ketahanan media	4	4	8
Jumlah		31	31	67
Rata-Rata (%)		86,11	86,11	-
Rata-Rata Total (%)		86,11		-
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.3 penilaian yang diberikan oleh validator ahli media di atas diketahui bahwa persentase rata-rata validasi dari validator I yaitu 86,11% dengan kategori “Sangat Layak” dan validator dari ahli media II yaitu 86,11% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, didapatkanlah perolehan persentase rata-rata total dari kedua validator media yaitu 86,11% dengan kategori “Sangat Layak”

2) Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran yang terlibat sebagai validator materi pembelajaran yaitu:

- a) Wilda Rizkyahnur Nasution, M.Pd.
- b) Tua Hasioloan Siagian, S.Pd.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	3	3	6
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	4	7
3	Keakuratan materi	3	4	7
4	Penyajian materi secara runtut	3	3	6
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik	3	3	6
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik	3	3	6
7	Materi mudah dipahami peserta didik	3	3	6
8	Materi singkat, padat, dan jelas	3	4	7
Jumlah		24	31	67
Rata-Rata (%)		75	84,38	-
Rata-Rata Total (%)		79,69		-
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.4 penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi di atas diketahui bahwa persentase rata-rata validasi dari validator I yaitu 75% dengan kategori “Sangat

Layak” dan validator dari ahli materi II yaitu 84,38% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, didapatkanlah perolehan persentase rata-rata total dari kedua validator materi yaitu 79,69% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4	4	8
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	8
3	Keakuratan materi	3	3	6
4	Penyajian materi secara runtut	4	4	8
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik	3	3	6
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik	4	4	8
7	Materi mudah dipahami peserta didik	3	3	6
8	Materi singkat, padat, dan jelas	3	3	6
Jumlah		28	28	56
Rata-Rata (%)		87,5	87,5	-
Rata-Rata Total (%)		87,5		-
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.5 penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi di atas diketahui bahwa persentase rata-rata validasi dari validator I yaitu 87,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan validator dari ahli materi II yaitu 87,5% dengan

kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, didapatkanlah perolehan persentase rata-rata total dari kedua validator materi yaitu 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”

3) Validasi Bahasa

Validasi terlibat sebagai validator bahasa, yaitu:

- a) Eva Juliana, M.Pd.
- b) Sahrizal Siregar, M.Pd.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AB I	AB II	
1	Tulisan pada sampul sesuai dengan PUEBI	3	3	6
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami	3	3	6
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD	3	3	6
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	3	4	7
5	Bahasa yang digunakan bersifat formal dan bahasa sehari-hari	3	4	7
6	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	3	6
Jumlah		18	20	38
Rata-Rata (%)		75	83,33	-
Rata-Rata Total (%)		79,17		-
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.6 penilaian yang diberikan oleh validator ahli bahasa di atas diketahui bahwa persentase rata-rata validasi dari validator I yaitu 75% dengan kategori “Sangat Layak” dan validator dari ahli bahasa II yaitu 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, didapatkanlah perolehan persentase rata-rata total dari kedua validator bahasa yaitu 79,17% dengan kategori “Sangat Layak”

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AB I	AB II	
1	Tulisan pada sampul sesuai dengan PUEBI	4	4	6
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami	3	4	6
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD	4	4	6
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	4	3	7
5	Bahasa yang digunakan bersifat formal dan bahasa sehari-hari	3	4	7
6	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	3	6
Jumlah		21	22	38
Rata-Rata (%)		87,5	91,67	-
Rata-Rata Total (%)		89,59		-
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.7 penilaian yang diberikan oleh validator ahli bahasa di atas diketahui bahwa persentase rata-rata validasi dari validator I yaitu 87,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan validator dari ahli bahasa II yaitu 91,67% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, didapatkanlah perolehan persentase rata-rata total dari kedua validator bahasa yaitu 89,59% dengan kategori “Sangat Layak”

b. Validasi Respon

1) Uji Respon Guru

Setelah adanya tahapan perancangan dan tahapan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, maka langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memulai uji respon guru. Pengujian yang dilakukan berupa respon guru yang dilakukan dengan satu guru yang mengajar di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Dari data yang telah didapatkan peneliti terhadap respon guru dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8 Respon Guru

Respon Guru	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	%
Guru	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38	95
Rata-Rata											38	95

Kriteria	Sangat Layak
-----------------	---------------------

Berdasarkan data dari presentase angket respon guru pada tabel 4.8 di atas yaitu 95% dengan kategori “Sangat Layak” dan mendapatkan skor rata-rata 95% dengan kategori “Sangat Layak”.

2) Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Produk yang telah dibuat dan dikembangkan, telah melalui proses validasi dari beberapa ahli, dan revisi. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 7 peserta didik di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil yang dapat di uji sesuai dengan tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Responden Peserta Didik Skala Kecil

No	Responden	Skor			
		SS	S	KS	SKS
1	Astrit Silalahi		✓		
2	Rivaldo Siagian	✓			
3	Grace Lordya Telaumbanua		✓		
4	Anrika Daya Waruwu		✓		
5	Farel Siliwangi Siregar		✓		
6	Cindi Asvinta Zega		✓		
7	Kelvinus Hulu	✓			

Berdasarkan pada tabel 4.9 di atas bahwa tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran komik

mendapatkan respon yang sangat baik, dibuktikan dengan 2 responden memilih sangat suka dan 5 responden memilih suka. Dengan itu respon yang diberikan peserta didik yaitu “Suka”

Tabel 4.10 Hasil Responden Peserta Didik Skala Besar

No	Responden	Skor			
		SS	S	KS	SKS
1	Astrit Silalahi		✓		
2	Rivaldo Siagian	✓			
3	Grace Lordya Telaumbanua		✓		
4	Andrika Daya Waruwu		✓		
5	Farel Siliwangi Siregar		✓		
6	Cindi Asvinta Zega		✓		
7	Kelvinus Hulu	✓			
8	Seriyus Gulo		✓		
9	Anugrah Damai	✓			
10	Lefanius Hulu		✓		
11	Alwin Zebua		✓		
12	Mawarni Hulu		✓		
13	Wawasan Hati Bulolo		✓		
14	Masriani Hutagalung		✓		
15	Agus Febrian		✓		
16	Barnabas Irfan Laoli	✓			
17	Eduard Gea		✓		

Berdasarkan pada tabel 4.10 di atas bahwa tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran komik mendapatkan respon yang sangat baik, dibuktikan dengan 4 responden memilih sangat suka dan 13 responden memilih

suka. Dengan itu respon yang diberikan peserta didik yaitu “Suka”.

4. Impelementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan beberapa prosesi dalam model ADDIE sebelumnya, pada tahapan ini pada media komik pembelajaran yang telah dinyatakan kevalidan oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) dan penggunaan (guru dan peserta didik) produk berupa media pembelajaran materi panas/kalor dan perpindahannya diimplementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan dan memepermudah kegiatan proses pembelajaran di kelas antara guru dan peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran komik ini dapat digunakan atau tidak dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.

1. Desain Awal Produk

Proses pembuatan media pembelajaran komik ini dilakukan pada sebuah aplikasi, yaitu aplikasi canva yang kemudin di cetak kembali dalam kertas yang berorientasi *Portrait*. Media pembelajaran komik dicetak mengikuti lembaran kertas yang dicetak yang kemudian di dalam kertas tersebut di bagi menjadi dua bagian. Setiap lembaran menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan. Gambar yang

dibuat atau didesain semenarik mungkin, agar peserta didik merasa tertarik untuk membacanya. Jenis huruf atau *font* yang digunakan yaitu *Finger Paint* dengan tujuan agar tulisan yang diberikan tidak terlalu kaku untuk dibaca. Media pembelajaran komik yang ditampilkan diberikan warna yang menarik dan beragam untuk menarik minat peserta didik. Pembuatan tokoh atau animasi dibuat semenarik mungkin untuk mengikat pembaca untuk membaca komik tersebut.

2. Hasil Pengujian Tahap Pertama

Hasil pengujian yang telah dilakukan peneliti dalam pengembangan media komik pembelajaran pada tahap pertama yaitu produk yang telah dibuat dan dikembangkan, telah melalui proses validasi dari beberapa ahli, dan revisi. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 7 peserta didik di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Dengan itu hasil yang telah didapatkan dalam beberapa tahapan yang telah dilakukan yaitu 89,17% dengan kategori “Sangat Layak”.

3. Revisi Produk

Media komik pembelajaran ini dikembangkan dalam penelitian ini, yang kemudian akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada pengembangan media komik pembelajaran ini dilakukan revisi produk yang mengacu pada masukan dan saran dari masing-masing setiap validator terhadap pengembangan media pembelajaran komik. Pada lembar validasi telah dinilai dari setiap

validator, terdapat beberapa masukan dan juga saran dari masing-masing validator. Masukan dan saran dari masing-masing validator kemudian dimasukkan untuk merevisi media komik pembelajaran yang dikembangkan. Masukan dan saran dari masing-masing validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Saran dan Masukan validator

No.	Validator	Saran
1	Asriana Harahap, M.Pd	• Bedakan pemeran yang ditampilkan • Tambahkan pemeran agar tidak terlalu sepi
2	Bahri Indra Tua Hasibuan, S.E	• Pembuatan gambar di setiap lembaran jangan terlalu padat • Kaitkan cover dengan isi materi komik
3	Wilda Rizkyahnur Nasution, M.Pd.	• Perhatikan materi dengan kurikulum, KD, KI, tujuan pembelajaran dan indikator • Buat materi sesuai dengan terjadi sehari-hari, kaitkan
4	Tua Hasioloan Siagian, S.Pd.	• Tambahkan penjelasan materi dari komik, seharusnya setiap percakapan dilakukan pembahasan sesuai materi
5	Eva Juliana, M.Pd.	• Sederhanakan bahasa dalam percakapan sesuai dengan kemampuan bahasa anak SD
6	Sahrizal Siregar, M.Pd.	• Sesuaikan bahasa yang digunakan dengan kemampuan peserta didik, agar peserta didik tidak sulit dalam memahami materi yang ada pada komik

4. Hasil Pengujian Tahap Kedua

Hasil pengujian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran komik pada tahap pertama yaitu produk yang telah dibuat dan dikembangkan, telah melalui proses

validasi dari beberapa ahli, dan revisi. Tahapan kedua ini melakukan uji coba kelompok kecil kembali yang dilakukan oleh 7 peserta didik di SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan. Pada tahapan ini respon yang diberikan guru yaitu 95% dengan kategori sangat layak dan respon dari peserta didik yaitu “Sangat Suka”. Jadi dalam tahapan ini media pengembangan komik sangat layak digunakan peserta didik dan sangat disukai peserta didik.

5. Revisi Produk

Media pengembangan media pembelajaran komik telah mengalami beberapa tahapan, seperti validasi dan hasil responden. Media pembelajaran komik ini sebelumnya telah dilakukan pengembangan pada tahap I, kemudian pada media ini terdapat.

beberapa masukan dan juga saran dari masing-masing validator. Masukan dan saran dari masing-masing validator kemudian dimasukkan untuk merevisi media komik pembelajaran yang dikembangkan.

6. Penyempurnaan Produk Akhir

produk yang telah dihasilkan dari beberapa tahapan (revisi, validasi, penelitian, pengembangan, penerapan) kemudian dirancang/dibuat dengan membuat komik yang dibukukan. Setiap lembar dari komik menceritakan/membahas mengenai materi panas/kalor dan perpindahannya (konduksi, konveksi, radiasi, konduktor, dan isolator).

Materi yang disampaikan juga diperkuat dengan tambahan pembahasan yang diambil dari jurnal untuk memperkuat materi.

Tabel 4.12 Komik Sebelum Revisi



Kompetensi Dasar (KD)

3.6. Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

4.6. Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor

Indikator pembelajaran

3.6.1. Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

3.6.2. Menguraikan perubahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

3.6.3. Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor

Tujuan pembelajaran

1. Peserta didik mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

2. Peserta didik mampu menguraikan perbedaan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

3. Peserta didik mampu melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

1



2



3



4



11



13



12

perpindahan panas konveksi adalah perpindahan kalor melalui suatu zat (media) disertai perpindahan atau molekul zat itu sendiri. Pada umumnya konveksi terjadi pada zat yang berupa benda cair

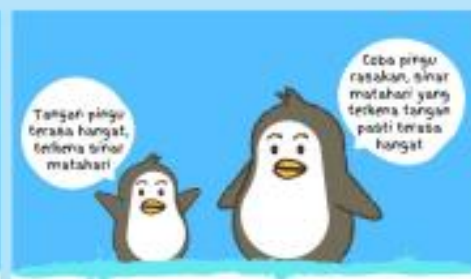


Mundilarto dan Ed. Istiyono, "Fisika SMP kelas VII," Jakarta: Qomudra, 2016, hlm. 112

5



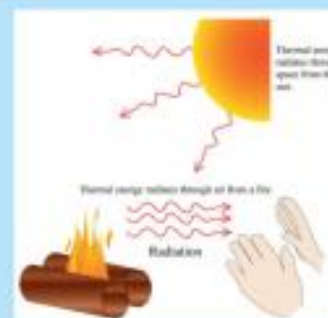
14



15

Perpindahan panas secara radiasi adalah proses dengan mana panas mengalir dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu rendah bila benda-benda itu terpisah di dalam ruang, bahkan bila terdapat ruang hampa di antara benda-benda tersebut.

George Michael Richard Huki dan Rahmawaty, "ANALISIS PERPINDAHAN PANAS DAN EFISIENSITAS KONVERSI PADA BOKER UMUM 4 FILTU PANGKALAN GUGU" dalam Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Politeknik Volume 2, no. 1, Februari 2021, hlm. 13





Tabel 4.13 Komik Sesudah Revisi

Komik Pembelajaran Panas dan Perpindahannya



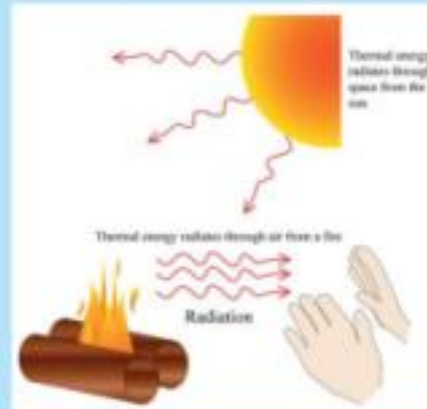








Penjelasan?



Perpindahan panas secara radiasi adalah proses dengan mana panas mengalir dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu rendah bila benda-benda itu terpisah di dalam ruang, bahkan bila terdapat ruang hampa di antara benda-benda tersebut.



Copyright © The Open University. All rights reserved. "Radiation and Conduction" is a Creative Commons BY-NC-SA licensed work. It is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license. You can find more information about this license at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





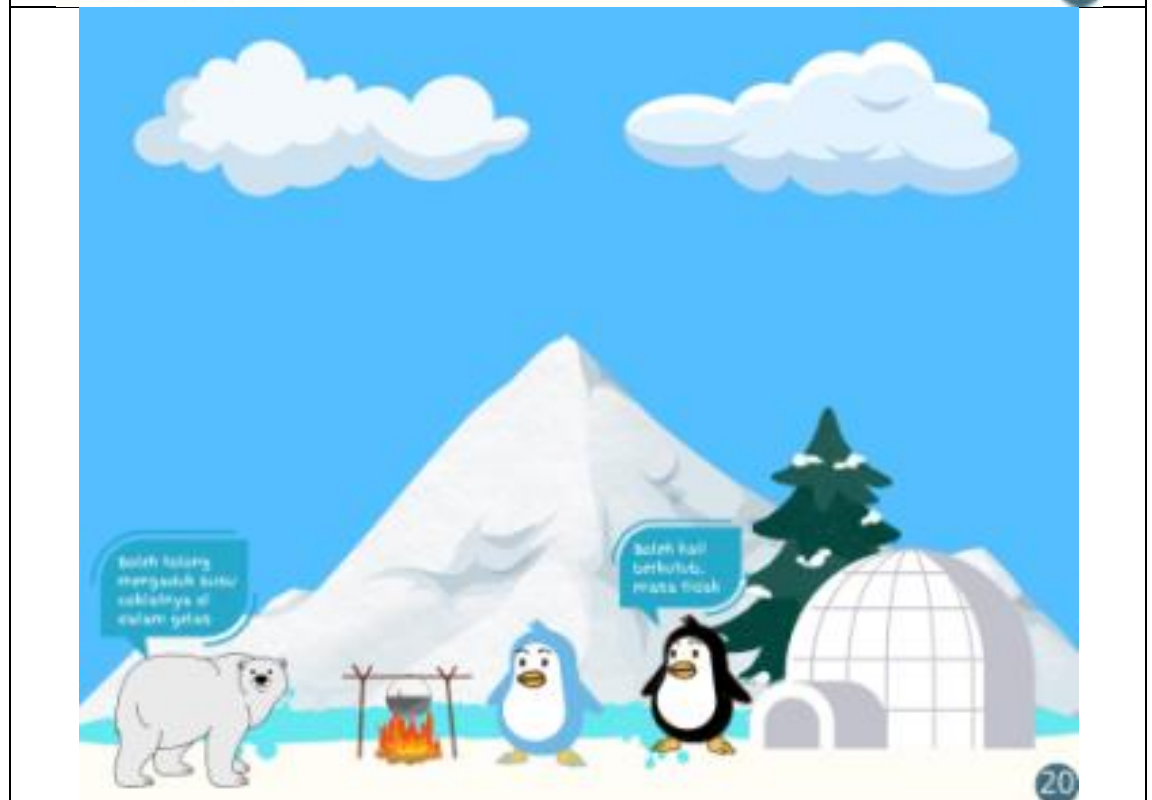




💡 Penjelasan?



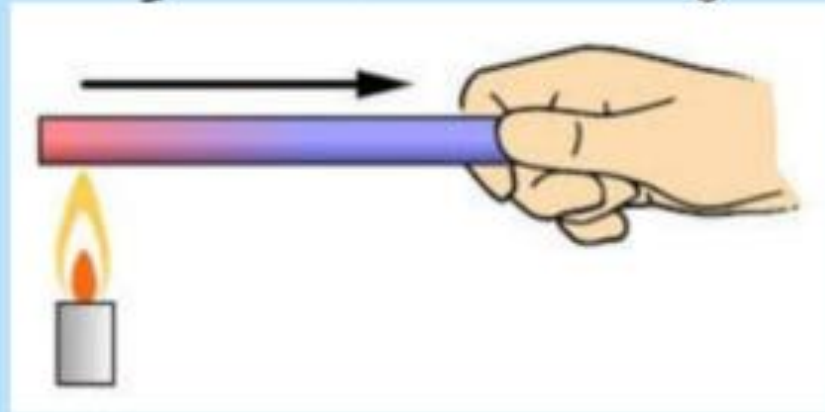
perpindahan panas konveksi adalah perpindahan kalor melalui suatu zat (medium) disertai perpindahan atau molekul zat itu sendiri. Pada umumnya konveksi terjadi pada zat yang berupa benda cair







💡 Penjelasan?



Perpindahan panas secara konduksi adalah ketika energi berpindah karena adanya getaran molekul pada batuan, pada umumnya konduksi terjadi pada benda padat. Penyebab terjadinya perpindahan panas ini karena perbedaan suhu antara dua buah objek yang bersentuhan. Mediumnya adalah zat padat yang proses perpindahan panasnya berpindah dari satu partikel ke partikel lainnya. Selain itu, panas akan terus merambat tanpa terjadi pertukaran partikel (zat tetap diam). Karena tidak terjadi perpindahan partikel, konduksi berjalan dengan sangat lambat.

Alfian, "Metode Elemen Hingga Untuk Perpindahan Panas konduksi Steady State pada Domain 2D dengan Menggunakan Elemen Segitiga," dalam Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, volume 9, no. 2, Juli 2021, hlm. 144.





Penjelasan?



Konduktor adalah jenis bahan yang memiliki konduktivitas yang baik atau menghantarkan panas yang baik. Contoh bahan konduktor di antaranya adalah besi, tembaga, perak, aluminium, paku, karbon, klip kertas, uang logam



Joko Prihartono dan Rafsyamrani Ibrahimyeh 'ANALISIS KONDUKTIVITAS TERMAL PADA MATERIAL LOGAM (TEMBAKA, ALUMINIUM DAN BESI)', dalam Jurnal Simbol, Volume 24, No. 2, Juli 2018, hal. 81



💡 Penjelasan?



Isolator adalah bahan yang tidak bisa menghantarkan panas/kalor dengan baik. Bahan yang tergolong isolator adalah ebomite, marmer, karet, plastik, sutera, kayu, paradin, porselin, dan sirlak



KOMIK PEMBELAJARAN PANAS DAN PERPINDAHAN



Rangkuman

- konduksi merupakan perpindahan kalor yang tidak diikuti oleh perpindahan panas
- konveksi merupakan perpindahan kalor yang diikuti oleh perpindahan partikel zatnya
- radiasi merupakan perpindahan panas tanpa zat perantaranya
- perantara adalah sesuatu yang dapat membantu suatu benda
- panas juga bisa dikatakan dengan kalor
- isolator adalah bahan yang tidak bisa menghantarkan panas/kalor dengan baik
- konduktor adalah jenis bahan yang memiliki konduktivitas yang baik atau menghantarkan panas yang baik.



B. Pembahasan Produk

1. Penggunaan Media Pembelajaran Komik di Kelas V SD

Penggunaan media pembelajaran komik ini dilakukan di kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan, digunakannya media pembelajaran komik berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru/wali kelas dan peserta didik. Guru menyatakan bahwa proses pembelajaran masih mengacu pada buku paket dan papan tulis untuk menjelaskan materi pelajaran panas/kalor dan perpindahannya.

Penggunaan media memanfaatkan salah satu media pada *Smartphone* yang dibuat atas imajinasi peneliti dan beberapa referensi yang dipelajari peneliti sebelumnya. Media digunakan untuk

mempermudah komunikasi proses pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik dari segi bentuk, gambar, pewarnaan dan informasi. Sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran.

2. Kebutuhan Media pada Materi Panas/Kalor dan Perpindahannya

Pembelajaran IPA merupakan salah satu materi yang membuat peserta didik merasa bosan, jenuh, sulit dimengerti, dan banyaknya hapalan, khususnya pada materi panas/kalor dan perpindahannya walaupun materi ini sering kita lakukan dan rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA ini bersifat imajinatif, sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran diperlukannya media pembelajaran untuk memperjelas pesan/informasi materi yang disampaikan guru terhadap peserta didik di dalam kelas. Media pembelajaran ini berguna untuk mempercepat pemahaman peserta didik dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Pengembangan media komik ini dilakukan dalam pengembangan dalam bentuk media visual berbentuk komik dalam materi panas/kalor dan perpindahannya. Oleh karena itu, dalam kegiatan proses pembelajaran perlu adanya media untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas dan mempermudah penjelasan materi, sehingga peserta didik tertarik

untuk membacanya dan tentunya membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Pengembangan media komik.

3. Spesifikasi Media Pembelajaran Komik

Media komik pembelajaran ini dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva yang ada pada smartphone, sehingga guru bisa membuatnya dan mengembangkan media tersebut dengan imajinasi yang dimiliki setiap pembuat media komik, khususnya pada materi panas/kalor dan perpindahannya. Berikut bahan dan alat yang dipergunakan dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran komik:

Bahan dan Alat yang Digunakan dalam Pembuatan Media Pembelajaran Komik

a. *Smartphone*

Digunakan sebagai alat pembuatan media

b. *Aplikasi Canva*

Digunakan sebagai alat pembuatan media

c. *Kertas*

Digunakan sebagai bahan dasar media

d. *Gunting*

Digunakan sebagai pemotong kertas

e. *Stepler*

Digunakan sebagai penyatu kertas

f. *Printer*

Digunakan untuk mencetak media dari *Smartphone*

Cara Pembuatan Media Pembelajaran Komik

- a. Siapkan semua media dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media
- b. Rancang materi apa yang akan disampaikan dalam pembuatan materi, usahakan materi yang akan dibuat ada pada kegiatan sehari-hari.
- c. Setelah adanya perancangan materi, perlu adanya kita melihat materi yang akan disampaikan dengan kurikulum, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran
- d. Padukan materi yang disampaikan dengan cerita yang ada dalam kegiatan sehari-hari
- e. Buatlah animasi yang diminati peserta didik dengan menggabungkan dengan materi pelajaran serta cerita singkat mengenai materi tersebut
- f. Setelah komik siap dibuat, kemudian unduh (*download*) rancangan tersebut pada aplikasi canva
- g. Kemudian pindahkan rancangan komik tersebut ke *Microsoft Word*
- h. *Print out* komik dengan menggunakan *printer*
- i. Guntinglah kertas yang berlebih dari ukuran komik tersebut
- j. Media siap digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan beberapa pertimbangan dalam proses pembuatan

4. Rancangan (*Design*) Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik yang akan dikembangkan berupa buku komik dengan memiliki kriteria warna menarik yang menggunakan perpaduan warna cerah dan warna lainnya, seperti warna biru muda, putih, jingga hijau, biru tua, coklat dan warna lainnya. Isi media pembelajaran komik terdapat background yang dapat menarik minat peserta didik untuk membacanya, materi yang disampaikan disesuaikan dengan kejadian yang ada pada kejadian dalam kehidupan sehari-hari dengan penjelasan yang singkat, padat, dan jelas. Media ini dilengkapi juga dengan pembahasan dari setiap materi yang disampaikan berdasarkan referensi yang jelas keabsahannya, contoh dari materi, gambar-gambar yang menarik dan relevan, kesimpulan materi. Media ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *canva*.

C. Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk media pembelajaran komik berdasarkan penelitian pengembangan dan penelitian ini yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik yang dikembangkan masih dalam golongan sederhana, terutama dalam pengembangan media, ide cerita dan pengembangan keinteraktifan maupun kreativitasan
2. Media pembelajaran komik ini masih dalam sifat semi interaktif, artinya media pembelajaran komik ini belum sepenuhnya menjadi sumber untuk peserta didik dalam berinteraksi dan berkomunikasi, karena

peserta didik masih perlu adanya bantuan dari guru dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas

3. Media pembelajaran komik ini dibuat dan dikembangkan hanya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan motivasi untuk membaca peserta didik, namun kelemahan dari media pembelajaran ini masih belum bisa mengukur sampai pada hasil belajar peserta didik
4. Pelaksanaan media pembelajaran komik ini masih kurang efektif, dikarenakan dalam pelaksanaan penggunaan media komik tersebut belum adanya tahapan ujicoba. Semestinya sebelum penggunaan media, media harus diujicobakan di kelas lainnya dengan materi yang sama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan pengembangan media komik dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi canva di kelas V SDN T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996).
2. Setelah melakukan penilaian validasi dan uji coba kelayakan, maka pengembangan media pembelajaran komik pada materi panas/kalor dan perpindahannya layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran komik yang telah dilakukan, adanya penilaian dari beberapa ahli validator (ahli media, ahli bahasa, ahli materi). Penilaian yang didapat dari validator media yaitu pada tahapan sebelum revisi dikategorikan "sangat layak" dan setelah adanya revisi validasi dari media yaitu 86,11% dikategorikan "sangat layak". Ahli materi dalam memberikan validasi sebelum revisi yaitu 79,69% dikategorikan "sangat layak" dan setelah mengalami revisi yaitu 87,5% dikategorikan "sangat layak". Ahli media dalam melakukan validasi sebelum revisi yaitu 79,17% dikategorikan "sangat layak" dan

setelah melakukan revisi yang dilakukan peneliti yaitu 89,59% dikategorikan "sangat layak"..

3. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media komik pembelajaran IPA menggunakan aplikasi canva di kelas V SDN T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan layak, dengan nilai dalam skala kecil mencapai 74,4% dan skala besar mencapai 70,34%. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa media komik pembelajaran yang dikembangkan efektif, karena peserta didik mengalami peningkatan dalam hal pembelajaran dan motivasi belajar. Sebelum adanya penggunaan media pembelajaran komik peserta didik mendapatkan nilai antara 0 – 50, namun setelah adanya penggunaan media pembelajaran komik nilai peserta didik meningkat menjadi 60 – 90. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik ini dapat digunakan di kelas V SDN T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diberikakan beberapa saran untuk membangun penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran komik dalam pembelajaran IPA ini telah mengalami revisi berdasarkan masukan dan saran dai validator. Namun untuk meningkatkan kualitas dari media tersebut, peneliti yang akan melakukan penelitian ini perlu mengembangkan media pembelajaran komik ini lebih lanjut dan matang untuk meningkatkan kualitas minat

membaca dan motivasi belajar peserta didik Sekolah Dasar, khususnya di kelas V SDN T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan.

2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba sebelum penggunaan media dengan materi yang sama, sehingga menjadikan suatu media pembelajaran yang lebih baik.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran komik ini dalam pembelajaran IPA agar dapat mendukung dan mengaitkan secara langsung materi pembelajaran dan kegiatan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dengan tujuan meningkatkan keterampilan dalam berpikir.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, I.M.D. (2020). Filsafat Ilmu sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika, *dalam Jurnal Santiqji Pendidikan*, Volume 10(1), hlm. 22. Diambil dari <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/693/634>
- Bertiliya, W. A., (2021), *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V*, (Dipublikasi), UIN Raden Intan, Lampung
- Fahrezi I., Taufiq, M., Akhwani, et.al, (2020). Meta-Analisi Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar, *dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 3(3), hlm. 408.
doi: <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Fadilah et.al. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, *dalam Journal of Student Research (JSR)*, Volume 1(2), Maret, hlm. 3. Diambil dari <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Firdaus F. M., Arafat M., Razak A., et.al. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru
- Faujiah et.al. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media, *dalam Jurnal JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Volume 3(2), hlm. 89. Diambil dari [file:///C:/Users/user%20only/Downloads/5329-Article%20Text-9743-1-10-20230128%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/user%20only/Downloads/5329-Article%20Text-9743-1-10-20230128%20(6).pdf)
- Fauzan, Syafrilianto, dan Lubis, M.A. (2020), *Microteaching di SD/MI*, Jakarta: Kencana
- Fitriani, V. (2022), *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP N Terpadugunung Pelindung Lampung Timur*, (Dipublikasi), UIN Raden Intan, Lampung
- Hamdi, Yusuf, dan Jawhari. (2023). Manajemen Pendidikan Karakter, *dalam Jurnal Studi Pendidikan dan Hukum Islam*, Volume 9(1), hlm. 1. Diambil dari <https://ejournal.staidapondokkrempyang.ac.id/index.php/pikir/article/view/358/392>

- Hendri H. (2013). *Cara Cepat dan Mudah Menguasai Fisika SMP Edisi Super Lengkap*, Yogyakarta: KAWAH Media
- Hidayat F. dan Nizar M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume 1(1), Hlm. 29. Diambil dari https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1721592189&Signature=dRTP395Wp-rjEtE6jOalcjG3JRvbxw4JC9-nxOMV6YTZThI3m35TKX7EJpb3J-emAKbX1Js5bISOXPG9WZrI6YEiyyOtEXxnzEAP6SFBgCAR6I-sCjeXQhrWRN2oWNZDJq-q8GrVF5kTrQdaycD06OdAvGlt2aL6~pCfX2KAZr9HRiw6VuW6pQILkbNJBPFopz33L8luTxNvd7RgOJTgLOMeHh~0LsIECCHhThnEGvOR0h12X9rz4q6Pd8WL-a9pWk8F3jfXFXi7qTjSWz01UQeDfUikbUBfdAZySNIX1kCJNaSr5larBqVQ22dMUjC6H10wWIO4L3PIAc~IMr3Ww__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Indriyani,. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa, *dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Volume 2(1), hlm. 19. Diambil dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5682>
- Juanda et.al. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter pada Anak, Volume 1(6), hlm. 124. Diambil dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3220/2910>
- Laksana. (2016). Membangun Karakter Peserta Didik MI/SD melalui Media Komik Pembelajaran, *dalam Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37(1), hlm. 28. doi: <https://doi.org/10.18860/jt.v8i2.3771>
- Lubis, M.A., (2020), *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, Jakarta: Kencana
- Lubis, M.A., dan Azizan, N. (2019), *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Orders Thingking Skills)*, Yogyakarta: Samudra Biru

- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *dalam Al-Fikru : Jurnal Pendidikan dan Sains*, Volume 3(1), hlm. 118.
doi: <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nasution, T. dan Lubis, M.A. (2018), *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, Yogyakarta: samudra biru
- Nugraheni. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *dalam Jurnal Refleksi Edukatika*, Volume 7(2), hlm. 112.
Diambil dari
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1587/1052>
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *dalam Jurnal Misykat*, Volume 03(01), hlm. 184.
doi:10.33511/misykat.v3i1.52
- Novita I., Siddik M., dan Hefru A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik *Storyboard* pada Siswa Kelas XI SMA, Volume 3(1), hlm. 49.
doi: <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.29>
- Prananda G., Wardana, A., dan Yuliadarmianti. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai, *dalam Jurnal Dharma PGSD*, Volume 1(1), hlm 41. Diambil dari
<http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Pratama, Y. A. (2018). Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung,” *dalam Jurnal Mudarrisuna*, Volume 8(2), hlm. 351. Diambil dari
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/4123/3040>
- Pratiwi, J, (2019), *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Persatuan Guru Republik Indonesia*, (Dipublikasi), UIN SUSKA, Pekanbaru
- Pito A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an, *dalam Jurnal Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Volume 6(2), hlm. 102. Diambil dari
<https://core.ac.uk/download/pdf/333817514.pdf>
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits”, *dalam Jurnal Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13(23), hlm. 132. Diambil dari

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59064841/3422535220190428-45735-1xycx0t-libre.pdf?1556473355=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMEDIA_PEMBELAJARAN_DALAM_PERSPEKTIF_AL_Q.pdf&Expires=1721588521&Signature=gL3q-wR~zRcyTEZ2D-Utvqsj8Cs3m6kA3S~bz1UuOD-5TE4njz6f272BB21jP9ZVVtdY8mVTFkWGpJxm~WPYo6kk7LhRixk46yYMsklzdTfpalAz8uU12ynze5NDA7r2U0C1ovkZidSoIAfbxp326j1xTHa-x3jq-RHo6iFcrxdZH9QjbTtl1R74SjuCjEJxZRBjMzhWgMeiLdMDKEsjByKHJHBbN4WOSBGtPHCig0BsJXiLO2~tHqNpsFmxzetbs9KK7YKjCB6mqZQvG36~vnZaL1VHKe6GEgQr3F4misULlxG1~TJ38YMSZHu8qMqpxyULXbm9gOCN0jEOPvVW0g__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- Ratnawati E. dan Subhan M. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar, dalam *Jurnal BASICEDU*, volume 6(5) hlm 8259
doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>
- Rumiyati dan Wibowo R. (2019), *Kreatif Tematik Panas dan Perpindahannya Kelas V*, Bandung: Penerbit Duta
- Sari, N. dan Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekola Dasar, dalam *Jurnal Basicedu*, Volume 5(6), hlm. 6185.
doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>
- Savera P., (2023), *Pengembangan Media Pop Up Book Stik pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar*, (Dipublikasi), UIN SUSKA, Pekanbaru
- Suparni. (2018). Penggunaan Media Komik dalam pembelajaran IPA di Sekolah, dalam *Jurnal JNSI: Journal of Natural Science and Intgeration*, Volume 1(1), hlm. 67. Diambil dari
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/5196>
- Syafrilianto. (2020). Hubungan antara *Levels Of Inquiri (LoI)* dan Keterampilan Proses SAINS dalam Pembelajaran IPA, dalam *Jurnal Forum Pedagogik*, Volume 11(1), hlm, 31. Diambil dari
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JP/article/view/2599/pdf>
- Syafrilianto, Khairani M., dan Siregar S. Z. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Contextual And Learning* Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan, dalam *Jurnal Gravity*, Volume 01(1) hlm 4-5
doi: <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>

- Syafrilianto, Nasution M., dan Jumiati M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Quantum Teaching* di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal, Volume 13(1), hlm, 131.
doi : 10.24952/paedagogik.v13i1.5339
- Syafrilianto, Taufiq, M.A., Putri, R.E., Rasydin, A. (2024). *Guided Inquiry And Simple Science KIT Media: Their Implications For Students' Science Process Skills*”, dalam. *Journal Of Natural Sciences And Integration*, Volume 7(1), Hlm. 30. Diambil dari
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/25419/10523>
- Wardathi, A. N., Pradipta, A. W. (2019). Kealayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang, *dalam Jurnal Efektor*, Volume. 6(1), hlm. 64
doi : <https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12552>
- Yuwono, T. D. L., (2021), Pengembangan media *comic book* Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah, (Dipublikasi), UIN SUSKA, Pekanbaru
- Zuhrowati, M., Abdurrahman, dan Suyatna A., (2018), Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan, Volume 6(2), hlm 144. Diambil dari
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/1305>

LAMPIRAN 1

WAWANCARA PRAPENELITIAN(GURU)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal :Kamis, 19 Oktober 2023
Waktu :11.10 – 11.40 WIB
Nama :Tua Hasioholoan Siagian, S.Pd.
Jabatan :Wali Kelas V
Sekolah :SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

1. Apakah sebelum memulai proses pembelajaran bapak selalu menyiapkan RPP?
2. Apakah menurut bapak membuat RPP itu penting?
3. Apa saja kesulitan yang bapak alami dalam mengelola kelas?
4. Ketika bapak membuat RPP, apakah pernah bapak merasakan tidak sesuai dengan harapan yang telah dibuatkan di dalam RPP?
5. Bagaimana bapak mengantisipasi permasalahan tersebut?
6. Lalu apa yang bapak lakukan untuk mengatasinya?
7. Menjelaskan materi kalor dan perpindahannya media apa yang bapak gunakan?
8. Apakah dengan menggunakan media tersebut peserta didik menyukai dan merasa menyenangkan dalam pembelajaran materi kalor dan perpindahannya tersebut?
9. Apakah sebelumnya bapak tahu dan pernah menggunakan media komik?
10. Setelah saya jelaskan tentang media komik. Bagaimana tanggapan bapak?
11. Apakah media komik ini dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada materi kalor dan perpindahannya?
12. Apakah keuntungan tersendiri dari adanya media komik tersebut?
13. Bagaimana pendapat bapak, apabila media ini digunakan atau dikembangkan dalam materi kalor dan perpindahannya?
14. Apakah bapak selalu memberikan soal evaluasi setiap akhir pembelajaran?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Tua Hasioholoan Siagian, S.Pd.
NIP. 197801052022211001

Lampiran 2

HASIL WAWANCARA PRA PENELITIAN (GURU)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Oktober 2023

Waktu : 11.10 – 11.40 WIB

Nama : Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.

Jabatan : Wali Kelas V

Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah sebelum memulai proses pembelajaran bapak selalu menyiapkan RPP?	Iya tentu, sebelum memulai pembelajaran saya membuat RPP
2	Apakah menurut bapak membuat RPP itu penting?	Iya sangat penting, karna dengan adanya RPP ini bisa membuat pembelajaran lebih terarah dengan metode pembelajaran dan media apa saja yang bisa saya gunakan dalam penyampaian materi nantinya
3	Apa saja kesulitan yang bapak alami dalam mengelola kelas?	Peserta didik kurang responsif dalam mengikuti materi yang diajarkan, terutama dalam materi yang dianggap sulit, mereka cenderung bermain di saat belajar dan sulit untuk mengembalikan fokus dalam pembelajaran dan rendahnya minat anak untuk belajar
4	Ketika bapak membuat RPP, apakah pernah bapak merasakan tidak sesuai dengan harapan yang telah dibuatkan di dalam RPP?	Iya saya pernah merasakan hal tersebut
5	Bagaimana bapak mengantisipasi permasalahan tersebut?	Saya menyesuaikan dengan minat atau dari peserta didik, terkadang untuk mengembalikan minat mereka saya memberikan motivasi belajar
6	Lalu apa yang bapak lakukan untuk mengatasinya?	Saya mencoba menerapkan berbagai metode yang saya ketahui dan merancang media yang bisa dipergunakan
7	Menjelaskan materi kalor dan perpindahannya media apa yang bapak gunakan?	Saya menampilkan gambar dari kalur dan perubahannya, dengan mem- <i>print out</i> gambar dari anggota kalur dan perubahannya

8	Apakah dengan menggunakan media tersebut siswa menyukai dan merasa menyenangkan dalam pembelajaran materi kalor dan perpindahannya?	Iya, peserta didik merasa tertarik, karena mereka tidak hanya mengimajinasikannya saja, tetapi mereka juga bisa melihat dari kalor dan perubahannya dengan media yang berbasis visual
9	Apakah sebelumnya bapak tahu dan pernah menggunakan media komik?	Saya tahu, saya pernah menggunakannya, tetapi gambar yang saya media komik yang saya bawaan kurang menarik bagi peserta didik
10	Setelah saya jelaskan tentang media komik. Bagaimana tanggapan bapak?	Menurut saya media komik ini sangat bagus, unik, menyenangkan dan saya juga yakin siswa akan tertarik untuk mencoba media ini dalam materi kalor dan perubahannya sehingga peserta didik dapat meningkatkan cara belajar dan dapat menambah wawasan mereka mengenai materi pelajaran
11	Apakah media komik ini dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada kalor dan perubahannya?	Setelah saya perhatikan media ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama di materi kalor dan perubahannya, pada khususnya dan pada umumnya pada semua materi pelajaran
12	Apakah keuntungan tersendiri dari adanya media komik tersebut?	Menurut saya dengan adanya media komik tersebut, peserta didik dengan sendirinya bisa menumbuhkan minat belajar terutama dalam bidang literasi
13	Bagaimana pendapat bapak, apabila media ini digunakan atau dikembangkan dalam materi kalor dan perubahannya?	Media ini akan sangat membantu siswa dalam memahami kalor dan perubahannya dan sangat disenangi oleh siswa dari segi tampilan, dan simpel digunakan serta mudah Dipahami
14	Apakah bapak selalu memberikan soal evaluasi setiap akhir pembelajaran?	Ya saya selalu memberikan latihan kepada siswa agar saya mengetahui siswa sudah paham atau tidak (melihat umpan bali dari peserta didik)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd
NIP. 19780105202221001

Lampiran 3

WAWANCARA PRA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Oktober 2023

Waktu : 11.10 – 11.40

Nama : Astrit Silalahi

Jabatan : Siswi

Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPA?
2. Kesulitan apa yang kamu rasakan ketika belajar IPA? Bagaimana menurut kamu tentang alat peraga (media) tersebut?
3. Dari kesulitan tersebut, model pembelajaran yang bagaimana yang kamu inginkan? Apakah kamu pernah menggunakan alat peraga (media) komik dalam kelas?
4. Materi sistem kalor dan perpindahannya menggunakan alat peraga (media) apa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi tersebut?
5. Bagaimana menurut kamu tentang alat peraga (media) tersebut?
6. Alat peraga (media) seperti apa yang kamu suka untuk pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya?
7. Sebelumnya pernahkah kamu membaca atau melihat komik?
8. Bagaimana menurut kamu tentang media komik?
9. Apakah kamu pernah menggunakan alat peraga (media) komik dalam kelas?
10. Apakah kamu mau menggunakan alat peraga (media) komik dalam panas dan perpindahannya?

Lampiran 4

HASIL WAWANCARA PRA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Oktober 2023

Waktu : 11.10 – 11.40

Nama : Astrit Silalahi

Jabatan : Siswi

Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

No	ButirPertanyaan	JawabanNarasumber
1	Apakah kamu menyukai pelajaran IPA?	Tidak pak, pelajaran IPA itu sangat sulit
2	Kesulitan apa yang kamu rasakan ketika belajar IPA?	belajar IPA pak selalu menghafal, itulah yang membuat saya merasasulit pak
3	Dari kesulitan tersebut, model pembelajaran yang bagaimana yang kamu inginkan?	Belajar IPA yang saya inginkan pak jangan terlalu banyak menghafal pak, tapi digabungkan dengan praktek pak
4	Materi kalor dan perpindahanya menggunakan alat peraga (media) apa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi tersebut?	Guru saya menggunakan papan tulis, media gambar,
5	Bagaimana menurut kamu tentang alat peraga (media) tersebut?	tidak suka pak, apalagi menggunakan papan tulis, kurang menarik pak
6	Alat peraga (media) seperti apa yang kamu suka untuk pelajaran IPA kalor dan perpindahanya?	Ada gambarnya pak, yang bisa dibawa pulang, dan memiliki beraneka ragam warna menarik pak
7	Sebelumnya pernahkah kamu membaca atau melihat komik?	Iya pak saya pernah membaca komik pak
8	Bagaimana menurutmu tentang media komik?	Saya suka pak komik, karena di dalamnya ada gambar-gambar yang menarik pak

9	Apakah kamu pernah menggunakan alat peraga (media) komik dalam kalor dan perpindahanya?	Tidak pernah pak
10	Apakah kamu mau menggunakan alat peraga (media) komik dalam materi kalor dan perpindahanya?	mau pak, warnanya saya suka apalagi warnanya pak warna warni dan bisa saya bawa pulang pak

Lampiran 5

WAWANCARA PRA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Oktober 2023

Waktu : 11.10 – 11.40

Nama : Rivaldo Siregar

Jabatan : Siswa

Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPA?
2. Kesulitan apa yang kamu rasakan ketika belajar IPA? Bagaimana menurut kamu tentang alat peraga (media) tersebut?
3. Dari kesulitan tersebut, model pembelajaran yang bagaimana yang kamu inginkan? Apakah kamu pernah menggunakan alat peraga (media) komik dalam kelas?
4. Materi kalor dan perpindahannya menggunakan alat peraga (media) apa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi tersebut?
5. Bagaimana menurut kamu tentang alat peraga (media) tersebut?
6. Alat peraga (media) seperti apa yang kamu suka untuk pelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya?
7. Sebelumnya pernahkah kamu membaca atau melihat komik?
8. Bagaimana menurut kamu tentang media komik?
9. Apakah kamu pernah menggunakan alat peraga (media) komik dalam kelas?
10. Apakah kamu mau menggunakan alat peraga (media) komik dalam kalor dan perpindahannya?

Lampiran 6

HASIL WAWANCARA PRA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Oktober 2023

Waktu : 11.10 – 11.40

Nama : Rivaldo Siregar

Jabatan : Siswa

Sekolah : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Angkola Selatan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Aakah kamu menyukai pelajaran IPA?	Tidak pak, pelajaran IPA itu sangat sulit,
2	Kesulitan apa yang kamu rasakan ketika belajar IPA?	belajar IPA pak selalu menghafal, itulah yang membuat saya merasasulit pak
3	Dari kesulitan tersebut, model pembelajaran yang bagaimana yang kamu inginkan?	Belajar IPA yang saya inginkan pak jangan terlalu banyak menghafal pak, tapi digabungkan dengan praktek pak
4	Materi sistem kalor dan perpindahannya menggunakan alat peraga (media) apa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi tersebut?	Guru saya menggunakan papan tulis, media gambar,
5	Bagaimana menurut kamu tentang alat peraga (media) tersebut?	tidak suka pak, apalagi menggunakan papan tulis, kurang menarik pak
6	Alat peraga (media) seperti apa yang kamu suka untuk pelajaran IPA materi kalor dan perindahannya?	Ada gambarnya pak, yang bisa dibawa pulang, dan memiliki beraneka ragam warna menarik pak
7	Sebelumnya pernahkah kamu membaca atau melihat komik?	Iya pak saya pernah membacakomik

8	Bagaimana menurut kamu tentang media komik?	Saya suka pak, karena di dalamnya ada gambar-gambar yang saya sukai pak
9	Apakah kamu pernah menggunakan alat peraga (media) komik dalam kelas?	Tidak pernah pak
10	Apakah kamu mau menggunakan alat peraga (media) komik dalam kelas dan perpindahannya?	mau pak, warnanya saya suka apalagi warnanya pak warna warni dan bisa saya bawa pulang pak

LAMPIRAN 7

WAWANCARA PENELITIAN (GURU)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal :Kamis, 19 Oktober 2023
Waktu :11.10 – 11.40 WIB
Nama :Tua Hasioholoan Siagian, S.Pd.
Jabatan :Wali Kelas V
Sekolah :SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

1. Apakah bapak dalam proses pembelajaran sudah pernah menggunakan bahan ajar berupa komik?
2. Bahan ajar apa saja yang bapak gunakan selama proses pembelajaran IPA?
3. Apakah buku yang bapak gunakan merupakan produk sendiri?
4. Apakah buku yang bapak gunakan dalam proses pembelajaran IPA sesuai dengan KI, KD, & Standar Kompetensi?
5. Apakah bapak sudah ada rencana untuk membuat bahan ajar sendiri pelajaran IPA ?
6. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan bosan dalam memahami materi pelajaran IPA ?
7. Apakah bapak mengetahui tentang pembelajaran IPA jika menggunakan baha ajar komik?
8. Bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran IPA?
9. Apakah materi yang disajikan dengan bahan ajar sudah lengkap?
10. Apakah bapak sudah pernah menggunakan bahan ajar berupa komik?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Tua Hasioholoan Siagian, S.Pd.
NIP. 197801052022211001

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA PENELITIAN (GURU)

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2024
Waktu : 09.45– 10.00 WIB
Nama : Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.
Jabatan : Wali Kelas V
Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah bapak dalam proses pembelajaran sudah pernah menggunakan bahan ajar berupa komik?	Belum pernah, hanya menggunakan buku dari sekolah saja
2	Bahan ajar apa saja yang bapak gunakan selama proses pembelajaran IPA?	Bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran yaitu hanya buku paket
3	Apakah buku yang bapak gunakan merupakan produk sendiri?	Tidak, buku yang digunakan berasal dari sekolah
4	Apakah buku yang bapak gunakan dalam proses pembelajaran IPA sesuai dengan KI, KD, & Standar Kompetensi?	Ya, sesuai dengan KI, KD, & Standar Kompetensi yang digunakan dalam sekolah ini
5	Apakah bapak sudah ada rencana untuk membuat bahan ajar sendiri pelajaran IPA ?	Belum ada , karena waktu yang tidak memungkinkan
6	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan bosan dalam memahami materi pelajaran IPA ?	Ya, dikarenakan pembelajaran IPA itu banyak yang menggunakan imajinasi, sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi

		pelajaran tersebut
7	Apakah bapak mengetahui tentang pembelajaran IPA jika menggunakan baha ajar komik?	Ya , tau karena komik cukup menarik jika digunakan dalam pembelajaran
8	Bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran IPA?	Peserta didik Kurang berminat karena pembelajarannya masih banyak yang menghapal dan penggunaan imajinasi
9	Apakah materi yang disajikan dengan bahan ajar sudah lengkap?	Belum, karena masih perlu perbaikan
10	Apakah bapak sudah pernah menggunakan bahan ajar berupa komik?	Masih belum, karena masalah waktu yang tidak memungkinkan dan prose membuat nya cukup lama

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd
NIP. 19780105202221001

Lampiran 9

WAWANCARA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024
Waktu : 11.10 – 11.40
Nama : Grace Lordya Telaumbanua
Jabatan : Siswi
Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

1. Apakah ananda memiliki cita-cita setelah besar nanti ?
2. Apakah ananda menginginkan menjadi orang yang sukses kelas ?
3. Bagaimana caranya agar ananda bisa meraih keseksesan tersebut ?
4. Apakah ananda menginginkan menjadi juara kelas setiap semesternya ?
5. Apakah ananda selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada ananda ?
6. Apakah ananda menyukai pembelajaran IPA ?
7. Apakah ananda sudah memahami materi yang disampaikan dalam buku pembelajaran IPA ?
8. Apakah ananda senang materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari ?
9. Apakah ananda pernah menggunakan media pembelajaran komik dalam kegiatan pembelajaran di kelas ?
10. Jika kita melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran komik, apakah ananda semangat untuk belajar ?

Lampiran 10

HASIL WAWANCARA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 100210

T.N Siopat-Opat Kecamatan

Angkola Selatan

Profil Narasumber

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024

Waktu : 11.10 – 11.40

Nama : Grace Lordya Telaumbanua

Jabatan : Siswi

Sekolah : SDN 100210 T.N Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apakah ananda memiliki cita-cita setelah besar nanti ?	iya pak, saya sangat bercita-cita menjadi dokter pak, agar saya bisa mengobati orang-orang pak
2	Apakah ananda menginginkan menjadi orang yang sukses kelas ?	iya pak, karena pak jika saya juara saya bisa mendapatkan piala dan membuat orang tua bahagia
3	Bagaimana caranya agar ananda bisa meraih keseksesan tersebut ?	belajar dengan giat pak
4	Apakah ananda menginginkan menjadi juara kelas setiap semesternya ?	iya pak, saya ingin sekali mendapatkan juara 1 pak
5	Apakah ananda selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada ananda ?	iya pak, saya selalu mengerjakan tugas dari guru, jika ada yang belum saya ketahui pak, saya selalu bertanya ke kakak saya pak
6	Apakah ananda menyukai pembelajaran IPA ?	kurang pak, karena pak pembelajaran IPA banyak hapalannya pak dan banyak gambar-gambar yang harus di hapal
7	Apakah ananda sudah memahami materi yang disampaikan dalam buku pembelajaran IPA ?	kadang-kadang pak

8	Apakah ananda senang materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari ?	senang dan suka pak, karena pak jika pembelajarannya dikaitkan dengan materi pak, saya menjadi tahu pak bagaimana kejadian itu terjadi pak
9	Apakah ananda pernah menggunakan media pembelajaran komik dalam kegiatan pembelajaran di kelas ?	belum pernah pak
10	Jika kita melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran komik, apakah ananda semangat untuk belajar ?	iya pak, saya semangat belajarnya pak dengan menggunakan media pembelajaran komik pak, karena pak media itu cara belajar yang baru pak

Lampiran 11

Lembar Angket Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

Nama : Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd.
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidimpuan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Keakuratan materi				
4	Penyajian materi secara runtun				
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik				
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik				
7	Materi mudah dipahami peserta didik				
8	Materi singkat, padat, dan jelas				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidimpuan, Maret 2024
Ahli materi

Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd.
NIP. 199106102022032002

Lampiran 12

Lembar Angket Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi

Nama : Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd.
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidimpuan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Keakuratan materi				
4	Penyajian materi secara runtun				
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik				
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik				
7	Materi mudah dipahami peserta didik				
8	Materi singkat, padat, dan jelas				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidimpuan, Maret 2024
Ahli materi

Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd.
NIP. 199106102022032002

Lampiran 13

Lembar Angket Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

Nama : Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.
Profesi : Guru
Instansi : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Keakuratan materi				
4	Penyajian materi secara runtun				
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik				
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik				
7	Materi mudah dipahami peserta didik				
8	Materi singkat, padat, dan jelas				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Siopat-opat, Maret 2024
Ahli Materi

Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.
NIP. 19780105202221001

Lampiran 14

Lembar Angket Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi

Nama : Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.
Profesi : Guru
Instansi : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Keakuratan materi				
4	Penyajian materi secara runtun				
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik				
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik				
7	Materi mudah dipahami peserta didik				
8	Materi singkat, padat, dan jelas				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Siopat-opat, Maret 2024
Ahli Materi

Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.
NIP. 19780105202221001

Lampiran 15

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

Nama : Eva Juliana, M.Pd.
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tulisan pada sampul sesuai PuEBI				
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami				
3	Keakuratan materi				
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PuEBI				
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa formal dan bahasa sehari-hari				
7	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				

Catatan

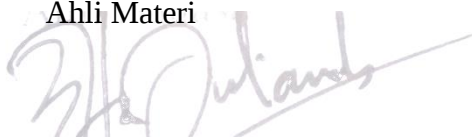
.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidempuan, Maret 2024
Ahli Materi


Eva Juliana, M.Pd.
NIDN. 2007078702

Lampiran 16

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi

Nama : Eva Juliana, M.Pd.
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidimpuan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tulisan pada sampul sesuai PuEBI				
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami				
3	Keakuratan materi				
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PuEBI				
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa formal dan bahasa sehari-hari				
7	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				

Catatan

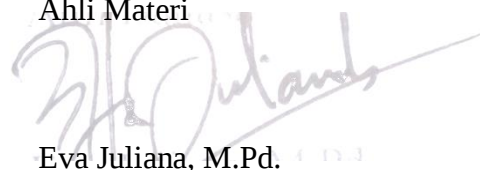
.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidimpuan, Maret 2024
Ahli Materi



Eva Juliana, M.Pd.
NIDN. 2007078702

Lampiran 17

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

Nama : Sahrizal Siregar, M.Pd.
Profesi : Kepala Sekolah
Instansi : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tulisan pada sampul sesuai PuEBI				
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami				
3	Keakuratan materi				
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PuEBI				
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa formal dan bahasa sehari-hari				
7	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Siopat-opat, Maret 2024
Ahli Bahasa

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Lampiran 18

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi

Nama : Sahrizal Siregar, M.Pd.
Profesi : Kepala Sekolah
Instansi : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tulisan pada sampul sesuai PuEBI				
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami				
3	Keakuratan materi				
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PuEBI				
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa formal dan bahasa sehari-hari				
7	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Siopat-opat, Maret 2024
Ahli Bahasa

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Lampiran 19

Lembar Angket Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

Nama : Asriana Harahap, M.Pd.
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan warna				
2	Bentuk atau model media				
3	Ukuran media				
4	Ukuran huruf				
5	Jenis huruf				
6	Desain media orisinil				
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran				
8	Media mudah digunakan				
9	Kekuatan dan ketahanan media				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidempuan, Maret 2024
Ahli Materi

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 199409212020122009

Lampiran 20

Lembar Angket Validasi Ahli Media Sesudah Revisi

Nama : Asriana Harahap, M.Pd.
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidimpuan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan warna				
2	Bentuk atau model media				
3	Ukuran media				
4	Ukuran huruf				
5	Jenis huruf				
6	Desain media orisinil				
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran				
8	Media mudah digunakan				
9	Kekuatan dan ketahanan media				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidimpuan, Maret 2024
Ahli Materi

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 199409212020122009

Lampiran 21

Lembar Angket Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

Nama : Bahri Indra Tua Hasibuan, S.E.
Profesi : Guru
Instansi : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan warna				
2	Bentuk atau model media				
3	Ukuran media				
4	Ukuran huruf				
5	Jenis huruf				
6	Desain media orisinil				
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran				
8	Media mudah digunakan				
9	Kekuatan dan ketahanan media				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Siopat-opat, Maret 2024
Ahli Materi

Bahri Indra Tua Hasibuan, S.E.
NIP. 197802212022211006

Lampiran 22

Lembar Angket Validasi Ahli Media Sesudah Revisi

Nama : Bahri Indra Tua Hasibuan, S.E.
Profesi : Guru
Instansi : SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan warna				
2	Bentuk atau model media				
3	Ukuran media				
4	Ukuran huruf				
5	Jenis huruf				
6	Desain media orisinil				
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran				
8	Media mudah digunakan				
9	Kekuatan dan ketahanan media				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Siopat-opat, Maret 2024
Ahli Materi

Bahri Indra Tua Hasibuan, S.E.
NIP. 197802212022211006

Lampiran 23

Angket Kepraktisan Respon Guru

Nama :
Sekolah :
Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor di bawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Media komik kalor dan perpindahannya menarik				
2	Pemilhan warna menarik				
3	Kejelasan materi				
4	Kemudahan pemakaian media				
5	Petunjuk pemakaian mudah dipahami				
6	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator				
7	Materi yang disampaikan jelas				
8	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik				
9	Media dapat memudahkan peserta didik memahami materi				

Catatan

.....
.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **LAYAK** tanpa revisi
2. **LAYAK** dengan revisi

Padangsidempuan, Mei 2024
Guru

Tua Hasiholoan Siagian, S.Pd.
NIP. 19780105202221001

Lampiran 24

Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik

Nama :
Sekolah :
Kelas :

Petunjuk pengisian

Pengisian angket cukup memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan respon peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
SKS : Sangat Kurang Setuju

Apabila menurut peserta didik media komik kalor dan perpindahannya yang sudah ditampilkan adalah suatu hal yang kurang, maka berilah hal-hal yang menjadi kekurangan atau perlu penambahan sesuatu

Aspek penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		SS	S	KS	SKS
1	Saya senang dan tertarik belajar dengan menggunakan media komik kalor dan perpindahannya				
2	Media komik kalor dan perpindahannya mudah digunakan				
3	Saya menyukai bentuk/desain media komik kalor dan perpindahannya				
4	Saya lebih mudah memahami materi melalui media kalor dan perpindahannya				
5	Warna media kalor dan perpindahannya menarik				
6	Materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan menarik				

Lampiran 25

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah :SDN 100210 T.N. 100210 Kecamatan Angkola Selata
Kelas/Semester :V/ Genap
Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Sub Tema 2 : Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
Muatan pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI-3: . Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI-4: Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis,mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

MUATAN PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan Konsep Perpindahan Kalor dalam Kehidupan Sehari - Hari	3.6.1 menjelaskna pengertian perpindahan kalor 3.6.2 mengidentifikasi cara–cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari
4.7 Melaporkan Hasil Pengamatan Tentang Perpindahan Kalor	4.6.1 melakukan percobaan tentang perpindahan kalor 4.6.2 mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor

C. Tujuan

1. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu menjelaskan konsep kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
2. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu mengidentifikasi tiga perpindahankalor kalor dalam dalam kehidupan sehari-hari
3. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu mendemonstrasikan benda-benda yang termasuk pada materi kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
4. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu melaporkan hasil pengamatan tentang kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar

D. Sumber

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Pedoman siswa Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

E. Media

Komik pembelajaran IPA

F. Pendekatan & Metode

Pendekatan : *Scientific*

Metode : mengamati, tanya jawab, diskusi, percobaan

G. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	• Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam • Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas menurut agama dan kepercayaannya masing-masing • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru mengecek kebersihan kelas dan kesiapan peserta didik • Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama dengan judul “guruku tersayang” • Guru memberikan apersepsi dengan memberikan motivasi belajar • Guru menyampaikan temadan subtema pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	5 menit
Inti	• Guru membagikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok • Guru membagikan komik ke setiap kelompok yang telah dibentuk • Peserta didik membaca dan mengamati gambar dan informasi tentang kalor dan perpindahannya dalam komik (mengamati) • peserta didik mengetahui perpindahan kalor berdasarkan cara perpindahannya • guru memancing peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang ingin mereka ketehaui	55 menit

	• peserta didik menulis pertanyaan tentang hal-hal lain yang ingin diketahui lanjut tentang kalor dan perpindahannya (menanya) • peserta didik bertukar pertanyaan yang dibuat dengan pertanyaan temannya • peserta didik mencari informasi dari sumber lainnya, kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman-temannya • peserta didik secara berkelompok mendemonstrasikan materi kalor dan perpindahannya sesuai dengan bahan yang telah di bawa sebelumnya (mencoba) • peserta didik mengasosiasikan/mencari kembali informasi yang telah ditemukan dengan mencari referensi-referensi dari buku lainnya (mengasosiasi) • peserta didik berlatih menjelaskan kepada teman-teman di depan kelas mengenai demonstrasi yang telah dilakukan dan menjelaskan materi kalor dan perpindahannya (komunikasi) • guru beserta peserta didik menarik kesimpulan dari hasil percobaan yang telah dilakukan untuk mendapatkan suatu konsep pemahaman yang sama mengenai perpindahan panas secara konduksi, konveksi dan radiasi • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini	
Penutup	• Guru menyuruh salah satu dari peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa	5 menit

H. Penilaian

No.	Soal	Kunci Jawaban	Poin
1	apakah yang dimaksud dengan panas?	perpindahan energi dari benda panas ke benda dingin	20
2	bagaimana perpindahan panas dapat terjadi?	konduksi, konveksi, radiasi	20
3	apa yang dimaksud dengan konduksi?	perpindahan panas melalui kontak (perantara) langsung antara partikel-partikel zat	20

4	bagaimana perpindahan panas oleh konveksi terjadi?	melalui pergerakan partikel-partikel fluida yang membawa energi panas	20
5	apa yang dimaksud dengan radiasi?	perpindahan panas melalui gelombang elektromagnetik yang dapat merambat di ruang hampa udara	20

Petunjuk Penskoran

Pedoman Penilaian:

$$\frac{\text{jumlah skor yang dinilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A (Sangat Baik) = 80 - 100

C (Cukup)

= 60 – 69

B (Baik) = 70 – 79

D (Kurang)

= < 60

Rubrik Penilaian Kognitif

No	NAMA SISWA	Nilai			
		A	B	C	D
1					
2					
3					

Penilaian Afektif

Kelas : V (Lima)

Materi Pembelajaran : IPA

Tanggal Penilaian : 015 Mei 2024

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI											
		KEAKTIFAN				KESOPANAN				DISIPLIN			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1													
2													
3													

KETERANGAN :

a) Keaktifan Siswa

A. Sangat Aktif

Siswa dikatakan sangat aktif apabila : (1) Jika ditanya cepat menjawab/jika di beri kesempatan untuk bertanya cepat bertanya, (2) Jika diberi tugas dikerjakan tepat waktu, (3) Jika kurang/tidak paham atas penjelasan guru cepat di konfirmasi, (4) Jika membantu teman yang tidak mengerti dalam pelajaran. **(Rentang nilai adalah 80- 100)**

B. Aktif

Siswa dikatakan aktif apabila : hanya ditemukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat aktif. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

C. Cukup Aktif

Siswa dikatakan cukup aktif apabila : hanya ditemukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat aktif. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

D. Kurang Aktif

Siswa dikatakan kurang aktif apabila : hanya ditemukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat aktif. **(Rentang nilai adalah <60)**

b) Kesopanan (sopan-santun)

A. Sangat Sopan Santun

Siswa dikatakan sangat sopan santun apabila : (1) Menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama teman, (2) Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabur, (3) Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain, (4) Mengucapkan terima kasih menerima pertolongan dari orang lain. **(Rentang nilai adalah 80-100)**

B. Sopan Santun

Siswa dikatakan sopan santun apabila : hanya melakukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat sopan santun. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

C. Cukup Sopan Santun

Siswa dikatakan cukup sopan santun apabila : hanya melakukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat sopan santun. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

D. Kurang Sopan Santun

Siswa dikatakan kurang sopan santun apabila : hanya melakukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat sopan santun. **(Rentang nilai adalah <60)**

c) Disiplin

A. Sangat Disiplin

Siswa dikatakan sangat disiplin apabila : (1) Selalu menaati peraturan, (2) Masuk dalam kelas(pembelajaran) tepat waktu, (3) Tidak melakukan keributan saat pembelajaran dilaksanakan (4) Selalu melaksanakan tugas dengan baik dan teratur. **(Rentang nilai adalah 80-100)**

B. Disiplin

Siswa dikatakan disiplin apabila : hanya melakukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat tanggung jawab. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

C. Cukup Disiplin

Siswa dikatakan cukup disiplin apabila : hanya melakukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat tanggung jawab. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

- D. Kurang Disiplin Siswa dikatakan kurang disiplin apabila : hanya melakukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat tanggung jawab. **(Rentang nilai adalah <60)**

Penilaian Psikomotorik

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI			
		KELANCARAN BERFIKIR KRITIS			
		A	B	C	D
1					
2					
3					

Keterangan : Kelancaran Siswa berfikir kritis dan Menganalisis

A. Sangat kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan sangat kritis dalam berfikir apabila : (1) Mampu berfikir secara kritis dan mampu menganalisis materi pembelajaran, (2) Mampu berfikir terbuka, (3) Mampu berfikir analitis dan argumentatif, (4) mampu memecahkan masalah. **(Rentang nilai adalah 80-100)**

B. Kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan kritis dalam berfikir apabila: hanya ditemukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat lancar. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

C. Cukup kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan cukup kritis dalam berfikir : hanya ditemukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat lancar. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

D. Kurang kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan kurang berfikir kritis apabila : hanya ditemukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat lancar. **(Rentang nilai adalah <60)**

C. Remedial dan Pengayaan

- Remedial
 - a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
 - b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Pengayaan

- a. Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan
- b. Peserta didik yang mencapai nilai n (ketuntasan) $75 \leq \text{nilai} < 83$ n (maksimum) diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- c. Peserta didik yang mencapai nilai $n \geq 92$ n (maksimum) diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Siopat-opat, Mei 2024

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd
NIP. 198204212006041015

Tua Hasioloan Siagian, S.Pd.
NIP. 19780105202221001

Lampiran 26

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : SDN 100210 T.N. 100210 Kecamatan Angkola Selata
Kelas/Semester : V/ Genap
Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Sub Tema 2 : Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
Muatan pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI-3: . Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI-4: Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

MUATAN PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari	3.6.1 menjelaskna pengertian perpindahan kalor 3.6.2 mengidentifikasi cara–cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari
4.7 melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	4.6.1 melakukan percobaan tentang perpindahan kalor 4.6.2 mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor

C. Tujuan

1. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu menunjukkan konsep kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
2. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu mendiskusikan tiga perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari
3. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu menganalisis benda-benda yang termasuk pada materi kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
4. Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dengan benar

D. Sumber

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Pedoman siswa Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

E. Media

Komik Pembelajaran

Papan Tulis

F. Pendekatan & Metode

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Tanya Jawab, Ceramah, Diskusi

G. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	- Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. - Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. - Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. - Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. - Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. - Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. .	5 menit

Inti	Mengamati - Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang. Collaboration - Guru melibatkan siswa untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi, dengan cara membaca buku yang relevan. - Guru membagikan komik pembelajaran. Menanya - Guru dan siswa saling bertanya jawab tentang materi pembelajaran yang ada dalam komik pembelajaran Mencoba - Guru membimbing siswa dalam menjawab soal pertanyaan yang pada komik pembelajaran - Siswa mencoba menjawab soal pertanyaan tersebut bersama kelompoknya. Mengumpulkan Informasi - Guru mendampingi siswa dalam mengumpulkan jawaban yang sudah di diskusikan bersama kelompoknya. - Siswa saling bertukar pendapat dengan teman kelompoknya. Mengasosiasikan - Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan mengenai proses perpindahan kalor. Mengkomunikasikan - Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelompok lain. - Guru mengajak siswa saling tanya jawab dengan kelompok lainnya. - Guru bersama siswa menyimpulkan	55 menit
Penutup	- Guru menyuruh salah satu dari peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari - Guru menutup pembelajaran dengan berdoa	5 menit

I. Penilaian

No.	Soal	Kunci Jawaban	Poin
1	bagaimana radiasi panas dari matahari mencapai bumi?	melalui radiasi	20

2	apakah yang terjadi jika dua permukaan benda saling bergesekan?	menghasilkan panas	20
3	apakah sumber energi panas terbesar di bumi ?	matahari	20
4	sterika listrik menggunakan konsep perpindahan panas secara?	konduksi	20
5	konveksi dapat terjadi pada benda	gas dan cair	20

Petunjuk Penskoran

Pedoman Penilaian:

$$\frac{\text{jumlah skor yang dinilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A (Sangat Baik) = 80 - 100

C (Cukup) = 60 – 69

B (Baik) = 70 – 79

D (Kurang) = < 60

Rubrik Penilaian Kognitif

No	NAMA SISWA	Nilai			
		A	B	C	D
1					
2					
3					

Penilaian Afektif

Kelas : V (Lima)

Materi Pembelajaran : IPA

Tanggal Penilaian : 08 Mei 2024

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI											
		KEAKTIFAN				KESOPANAN				DISIPLIN			
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1													
2													
3													

KETERANGAN :

b) Keaktifan Siswa

E. Sangat Aktif

Siswa dikatakan sangat aktif apabila : (1) Jika ditanya cepat menjawab/jika di beri kesempatan untuk bertanya cepat bertanya, (2) Jika diberi tugas dikerjakan tepat waktu, (3) Jika kurang/tidak paham atas penjelasan guru

cepat di konfirmasi, (4) Jika membantu teman yang tidak mengerti dalam pelajaran. **(Rentang nilai adalah 80- 100)**

F. Aktif

Siswa dikatakan aktif apabila : hanya ditemukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat aktif. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

G. Cukup Aktif

Siswa dikatakan cukup aktif apabila : hanya ditemukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat aktif. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

H. Kurang Aktif

Siswa dikatakan kurang aktif apabila : hanya ditemukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat aktif. **(Rentang nilai adalah <60)**

b) Kesopanan (sopan-santun)

A. Sangat Sopan Santun

Siswa dikatakan sangat sopan santun apabila : (1) Menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama teman, (2) Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabur, (3) Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain, (4) Mengucapkan terima kasih menerima pertolongan dari orang lain. **(Rentang nilai adalah 80-100)**

B. Sopan Santun

Siswa dikatakan sopan santun apabila : hanya melakukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat sopan santun. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

C. Cukup Sopan Santun

Siswa dikatakan cukup sopan santun apabila : hanya melakukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat sopan santun. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

D. Kurang Sopan Santun

Siswa dikatakan kurang sopan santun apabila : hanya melakukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat sopan santun. **(Rentang nilai adalah <60)**

c) Disiplin

E. Sangat Disiplin

Siswa dikatakan sangat disiplin apabila : (1) Selalu menaati peraturan, (2) Masuk dalam kelas(pembelajaran) tepat waktu, (3) Tidak melakukan keributan saat pembelajaran dilaksanakan (4) Selalu melaksanakan tugas dengan baik dan teratur. **(Rentang nilai adalah 80-100)**

F. Disiplin

Siswa dikatakan disiplin apabila : hanya melakukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat tanggung jawab. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

G. Cukup Disiplin

Siswa dikatakan cukup disiplin apabila : hanya melakukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat tanggung jawab. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

- H. Kurang Disiplin Siswa dikatakan kurang disiplin apabila : hanya melakukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat tanggung jawab. **(Rentang nilai adalah <60)**

Penilaian Psikomotorik

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI			
		KELANCARAN BERFIKIR KRITIS			
		A	B	C	D
1					
2					
3					

Keterangan : Kelancaran Siswa berfikir kritis dan Menganalisis

A. Sangat kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan sangat kritis dalam berfikir apabila : (1) Mampu berfikir secara kritis dan mampu menganalisis materi pembelajaran, (2) Mampu berfikir terbuka, (3) Mampu berfikir analitis dan argumentatif, (4) mampu memecahkan masalah. **(Rentang nilai adalah 80-100)**

B. Kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan kritis dalam berfikir apabila: hanya ditemukan 3 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat lancar. **(Rentang nilai adalah 70-79)**

C. Cukup kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan cukup kritis dalam berfikir : hanya ditemukan 2 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat lancar. **(Rentang nilai adalah 60-69)**

D. Kurang kritis dalam berfikir

Siswa dikatakan kurang berfikir kritis apabila : hanya ditemukan 1 item dari ciri-ciri kategori siswa sangat lancar. **(Rentang nilai adalah <60)**

C. Remedial dan Pengayaan

- Remedial
 - c. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
 - d. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Pengayaan

- d. Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan
- e. Peserta didik yang mencapai nilai n (ketuntasan) $75 \leq \text{nilai} < 83$ n (maksimum) diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- f. Peserta didik yang mencapai nilai $n \geq 92$ n (maksimum) diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Siopat-opat, Mei 2024

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd
NIP. 198204212006041015

Tua Hasioloan Siagian, S.Pd.
NIP. 19780105202221001

Lampiran 27

Kisi – Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Butir Soal	Kunci Jawaban
3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari	contoh sumber energi panas dalam kehidupan sehari-hari	menyebutkan sumber panas yang ada di kehidupan sehari-hari	C1 (Menyebutkan)	1	Di bawah ini alat yang dapat menghasikan panas yaitu a. Setrika dan kipas angin b. Televisi dan kipas angin c. Oven dan blender d. Oven dan setrika	D
	pembagian perpindahan panas berdasarkan cara perpindahannya	menjelaskan pembagian sumber panas berdasarkan caranya	C1 (Menjelaskan)	2	Sinar atau panas matahari sampai ke bumi merupakan contoh perpindahan panas (kalor) secara a. Evaporasi b. Radiasi c. Konduksi d. Konveksi	B
	contoh perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan cara perpindahannya	menjelaskan perpindahan panas pada benda yang terkena panas dalam kehidupan sehari-hari	C1 (Menjelaskan)	3	Cangkir yang di isi air panas akan membuat gagangnya ikut panas. Hal tersebut memperlihatkan bahwa terjadi perpindahan panas (kalor) secara a. Radiasi b. Kondensasi c. Konduksi d. Konveksi	C

	pembagian perpindahan panas berdasarkan cara perpindahannya	menjelaskan pembagian perpindahan panas berdasarkan cara perpindahannya	C2 (Membedakan)	4	Perpindahan panas yang diikuti dengan aliran zatnya disebut a.Konduksi b.Konveksi c.Radiasi d. Respirasi	A
3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari	contoh perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan cara perpindahannya	menjelaskan cara perpindahan panas berdasarkan cara perpindahannya	C2 (Menerangkan)	5	Perpindahan panas matahari yang terpancar hingga terasa sampai ke bumi merupakan peristiwa a.Radiasi b.Mediasi c. Dihidrasi d. Konveksi	B
	contoh energi panas terbesar bagi makhluk hidup	menjelaskan sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup	C2 (Menjelaskan)	6	Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah a.api b.magma c.minyak bumi d matahari	D
	manfaat sumber energi/sinar matahari dalam kehidupan sehari-hari	menjelaskan sinar matahari merupakan salah satu sumber yang sangat dibutuhkan	C3 (Menentukan)	7	Sinar matahari sangat dibutuhkan tumbuhan. Salah satunya, yaitu diperlukan dalam proses... a.fotosintesis b.metamorfosis c.penyerbukan d. Pembuahan	A
	manfaat sumber energi/sinar matahari dalam kehidupan sehari-hari	menjelaskan manfaat sumber energi panas matahari	C3 (Mengaitkan)	8	Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah a.menjemur padi b.mengeringkan ikan c.mengeringkan tanah d. meradiasi air laut	B

	macam-macam perpindahan panas	mengategorikan/mengelompokkan ciri dari setiap perpindahan kalor/panas	C3 (Menyelidiki)	9	Berikut yang merupakan ciri-ciri perpindahan kalor secara konduksi adalah a. Kalor dan zat perantaranya sama-sama berpindah b. Kalor berpindah tetapi zat perantaranya tetap c. Kalor berpindah tetapi zat perantaranya lenyap d. Kalor dan zat perantaranya tetap tidak berpindah	B
3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari	perpindahan panas secara radiasi	mengategorikan contoh perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari	C4 (Menyeleksi)	10	Di bawah ini yang bukan termasuk contoh perpindahan panas secara radiasi yaitu... a. Orang-orang yang merasa hangat di sekitar api unggun b. Air panas yang mendidih c. Cahaya matahari sampai ke bumi d. Panas api lilin yang terasa di dekatnya	B
	manfaat perpindahan panas secara radiasi dalam kehidupan sehari-hari	mengategorikan manfaat dari setiap perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari	C4 (Menemukan)	11	Setrika memanfaatkan jenis perpindahan panas (kalor) secara a. Kondensasi b. Konveksi c. Konduksi d. Radiasi	C
	manfaat perpindahan panas secara konduksi dalam kehidupan sehari-hari	mengategorikan manfaat dari setiap perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari	C4 (Mengaitkan)	12	Solder memanfaatkan perpindahan panas (kalor) secara a. Konduksi b. Konveksi c. Radiasi d. Respirasi	A

	manfaat perpindahan panas secara radiasi dalam kehidupan sehari-hari	menjelaskan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaitkannya dalam perpindahan panas	C5 (Menilai)	13	Terjadinya angin darat merupakan contoh perpindahan panas secara a. konduksi b. konveksi c. radiasi d. Isolasi	A
3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari	manfaat perpindahan panas secara konveksi dalam kehidupan sehari-hari	menganalisis kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C5 (Membuktikan)	14	Ketika kita memasak air, perpindahan panas (kalor) yang terjadi adalah a.Evaporasi b.Radiasi c.Konduksi d. Konveksi	D
	contoh perpindahan panas secara konveksi dalam kehidupan sehari-hari	menganalisis kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C5 (Membuktikan)	15	Pada saat kita memasak air maka terjadi perpindahan panas secara a.Kondensasi b.Radiasi c.Konveksi d. Konduksi	C
	macam-macam perpindahan panas	menganalisis kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C6 (Memperjelas)	16	Pernyataan di bawah ini yang benar adalah a. Panas tidak dapat merambat jika melalui ruang hampa udara b. Panas hanya dapat merambat melalui benda padat dan cair c. Panas dapat merambat melalui benda padat, cair, dan gas bahkan tanpa media perambatan sekalipun d. Panas tidak dapat berpindah tanpa adanya media perambatan	D

	contoh perpindahan panas secara radiasi dalam kehidupan sehari-hari	menganalisis kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C6 (Menghubungkan)	17	Gambar dibawah Menunjukkan peristiwa perpindahan panas  secara - Radiasi - Konveksi - Induksi - Konduksi	A
3.6 menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari	contoh perpindahan panas secara radiasi dalam kehidupan sehari-hari	menganalisis kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C6 (Mengategorikan)	18	Sebuah ember berisi beberapa bongkahan es batu, diletakkan di bawah sinar matahari. Yang terjadi dengan es batu tersebut adalah - es batu lambat mencair - es batu mencair sebagian - es batu mencair lebih cepat - es batu akan tetap dalam keadaan beku	A
	contoh perpindahan panas secara konveksi dalam kehidupan sehari-hari	menganalisis kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	C6 (Memperjelas)	19	Pada saat menyeduh kopi, ternyata dinding luar cangkir kaca yang kita gunakan sebagai wadahnya juga ikut panas. Kesimpulan yang dapat ditarik dalam peristiwa tersebut adalah - pada cangkir kaca terjadi perambatan panas secara konduksi - cangkir kaca dapat menghantarkan panas secara konveksi - cangkir kaca tersebut bermutu tinggi - harga cangkir tersebut murah	B

	manfaat perpindahan panas secara radiasi dalam kehidupan sehari-hari		C6 (Merumuskan)	20	Pada saat kita berjemur di bawah sinar matahari, maka lama-kelamaan kulit akan terasa hangat. Hal ini merupakan contoh perpindahan panas secara a. konduksi b. konveksi c. radiasi d. Isolasi	B
--	--	--	--------------------	----	--	---

Mengetahui,
Kepala Sekola SDN 100210 T.N. Siopat-Opat

Padangsidempuan, Mei 2024

Wali Kelas V

Sahrizal Siregar, M.Pd.
NIP. 198204212006041015

Tua Hasioloan Siagian, S.Pd.
NIP. 19780105202221001

Lampiran 28

Hasil *Pretest* Peserta Didik

Rekap Hasil Penilaian *Pretest* Kemampuan Panas/Kalor dan Perpindahannya Siswa Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

No	Peserta Didik	Skor										Jumlah	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Mariana	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
2	Eduard Gea	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
3	Trias Yordan Laoli	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
4	Barnabas Irfan Laoli	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
5	Ruben Sabat Hati Bulolo	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
6	Agus Febrian	x	x	x	✓	x	x	x	x	✓	x	2	20	Tidak Tuntas
7	Astrit Silalahi	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
8	Seriyus Gulo	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	✓	x	4	40	Tidak Tuntas
9	Anugrah Damai Bulolo	x	x	x	x	✓	✓	x	✓	x	x	3	30	Tidak Tuntas
10	Rifaldo Siregar	x	x	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	x	5	50	Tidak Tuntas
11	Andrika Daya Waruwu	x	x	✓	x	x	✓	x	✓	✓	x	4	40	Tidak Tuntas
12	Lefanius Hulu	x	x	✓	x	x	x	✓	x	✓	x	3	30	Tidak Tuntas
13	Kelvinus Hulu	x	x	✓	x	x	x	✓	x	x	x	2	20	Tidak Tuntas
14	Alwin Zebua	x	x	✓	x	x	✓	✓	x	✓	x	4	40	Tidak Tuntas
15	Mawarni Hulu	x	x	✓	✓	x	x	✓	x	x	✓	4	40	Tidak Tuntas
16	Wawasan Hati Bulolo	x	✓	✓	x	x	x	✓	✓	x	x	4	40	Tidak Tuntas
17	Masriani Hutagalung	x	x	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	x	5	50	Tidak Tuntas
18	Willy	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	0	0	Tidak Tuntas
19	Damai Irawan	x	x	x	x	✓	x	x	✓	x	x	2	20	Tidak Tuntas

20	Farel Siliwangi Siregar	x	x	x	x	✓	x	✓	✓	✓	x	4	40	Tidak Tuntas
21	Grace Lordya Telaumbanua	x	x	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
22	Dilen Asirohana	x	x	x	x	✓	x	✓	x	x	✓	3	30	Tidak Tuntas
23	Selpina Silalahi	x	x	x	x	✓	x	x	x	✓	✓	3	30	Tidak Tuntas

Lampiran 29

Hasil *Post-Test* Peserta Didik

Rekap Hasil Penilaian *Posttest* Kemampuan Panas/Kalor dan Perpindahannya Siswa Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan

No	Peserta Didik	Butir Soal										Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Arlinus Bulolo	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	x	6	60	Tuntas
2	Dilen Asirohana	✓	x	x	x	x	x	✓	x	x	x	2	20	Tidak Tuntas
3	Damai Irawan Bulolo	✓	✓	✓	x	x	✓	x	✓	x	x	5	50	Tidak Tuntas
4	Masriani	✓	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	3	30	Tidak Tuntas
5	Deli Sana Zai	x	✓	✓	x	x	✓	x	x	✓	x	4	40	Tuntas
6	Astrit Silalahi	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	90	Tuntas
7	Eduard Gea	✓	x	✓	x	x	✓	✓	✓	x	x	5	50	Tidak Tuntas
8	Trias Yordan Laoli	✓	x	✓	x	x	✓	x	✓	✓	✓	6	60	Tuntas
9	Lefanius	x	x	x	x	x	✓	x	✓	x	x	2	20	Tidak Tuntas
10	Wawasan Hati Bulolo	✓	✓	x	x	x	✓	x	x	x	x	3	30	Tidak Tuntas
11	Alwin Zebua	✓	✓	x	x	✓	✓	x	x	x	x	4	40	Tidak Tuntas
12	Ruben Sabat Hari Bulolo	✓	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	x	x	6	60	Tuntas
13	Anrika Daya Waruwu	✓	x	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	x	6	60	Tuntas
14	Anugah Damai Bulolo	✓	✓	x	x	✓	x	x	x	✓	x	4	40	Tidak Tuntas
15	Seriyus Gulo	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓	7	70	Tuntas
16	Kelvinus Hulu	✓	✓	✓	x	x	✓	✓	x	x	✓	6	60	Tuntas
17	Agus Febrian Sitanggang	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	9	90	Tuntas
18	Farel Siliwangi Siregar	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓	7	70	Tuntas
19	Cindi Asvinta Zega	✓	x	x	✓	x	✓	x	x	✓	✓	5	50	Tidak Tuntas

20	Selpina Silalahi	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓	x	x	5	50	Tidak Tuntas
21	Grace Lordya Telaumbanua	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	7	70	Tuntas
22	Rifaldo Siagian	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓	x	✓	6	50	Tuntas
23	Mawarni Hulu	✓	✓	x	✓	x	✓	x	✓	✓	x	6	60	Tuntas

Tuntas : 13 peserta didik

Tidak tuntas : 10 peserta didik

Tidak hadir : 3 peserta didik

Lampiran 30

Rekapitulasi Validator

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Pemilihan warna	3	4	7
2	Bentuk atau model media	3	3	6
3	Ukuran media	3	4	7
4	Ukuran huruf	4	3	7
5	Jenis huruf	3	3	6
6	Desain media orisinil	3	3	6
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran	3	3	6
8	Media mudah digunakan	3	4	7
9	Kekuatan dan ketahanan media	4	3	7
Jumlah		29	30	59
Rata-Rata (%)		80,6	83,3	-
Rata-Rata Total (%)		82		-
Kriteria		Sangat Layak		

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Sesudah Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Pemilihan warna	3	4	7
2	Bentuk atau model media	3	4	7
3	Ukuran media	4	4	8
4	Ukuran huruf	4	3	7
5	Jenis huruf	3	3	6
6	Desain media orisinil	3	3	6
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran	3	3	6
8	Media mudah digunakan	4	3	7
9	Kekuatan dan ketahanan media	4	4	8

Jumlah	31	31	67
Rata-Rata (%)	86,11	86,11	-
Rata-Rata Total (%)	86,11		-
Kriteria	Sangat Layak		

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	3	3	6
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	4	7
3	Keakuratan materi	3	4	7
4	Penyajian materi secara runtut	3	3	6
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik	3	3	6
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik	3	3	6
7	Materi mudah dipahami peserta didik	3	3	6
8	Materi singkat, padat, dan jelas	3	4	7
Jumlah		24	31	67
Rata-Rata (%)		75	84,38	-
Rata-Rata Total (%)		79,69		-
Kriteria		Sangat Layak		

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AM I	AM II	
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4	4	8
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	8

3	Keakuratan materi	3	3	6
4	Penyajian materi secara runtut	4	4	8
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik	3	3	6
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik	4	4	8
7	Materi mudah dipahami peserta didik	3	3	6
8	Materi singkat, padat, dan jelas	3	3	6
Jumlah		28	28	56
Rata-Rata (%)		87,5	87,5	-
Rata-Rata Total (%)		87,5		-
Kriteria		Sangat Layak		

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AB I	AB II	
1	Tulisan pada sampul sesuai dengan PUEBI	3	3	6
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami	3	3	6
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD	3	3	6
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	3	4	7
5	Bahasa yang digunakan bersifat formal dan bahasa sehari-hari	3	4	7

6	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	3	6
Jumlah		18	20	38
Rata-Rata (%)		75	83,33	-
Rata-Rata Total (%)		79,17		-
Kriteria		Sangat Layak		

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi

No	Aspek	Skor Penilaian		Total
		AB I	AB II	
1	Tulisan pada sampul sesuai dengan PUEBI	4	4	6
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami	3	4	6
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD	4	4	6
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	4	3	7
5	Bahasa yang digunakan bersifat formal dan bahasa sehari-hari	3	4	7
6	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	3	6
Jumlah		21	22	38
Rata-Rata (%)		87,5	91,67	-
Rata-Rata Total (%)		89,59		-
Kriteria		Sangat Layak		

Lampiran 31

Rekapitulasi Respon Guru

Respon Guru	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	%
Guru	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38	95
Rata-Rata											38	95
Kriteria	Sangat Layak											

Lampiran 32**Daftar Nama Responden Peserta Didik****Respon Peserta Didik Dalam Skala Kecil**

No	Responden	Skor			
		SS	S	KS	SKS
1	Astrit Silalahi		✓		
2	Rivaldo Siagian	✓			
3	Grace Lordya Telaumbanua		✓		
4	Anrika Daya Waruwu		✓		
5	Farel Siliwangi Siregar		✓		
6	Cindi Asvinta Zega		✓		
7	Kelvinus Hulu	✓			

Respon Peserta Didik Dalam Skala Besar

No	Responden	Skor			
		SS	S	KS	SKS
1	Astrit Silalahi		✓		
2	Rivaldo Siagian	✓			
3	Grace Lordya Telaumbanua		✓		
4	Andrika Daya Waruwu		✓		
5	Farel Siliwangi Siregar		✓		
6	Cindi Asvinta Zega		✓		
7	Kelvinus Hulu	✓			
8	Seriyus Gulo		✓		
9	Anugrah Damai	✓			
10	Lefanius Hulu		✓		
11	Alwin Zebua		✓		
12	Mawarni Hulu		✓		
13	Wawasan Hati Bulolo		✓		
14	Masriani Hutagalung		✓		
15	Agus Febrian		✓		
16	Barnabas Irfan Laoli	✓			
17	Eduard Gea		✓		

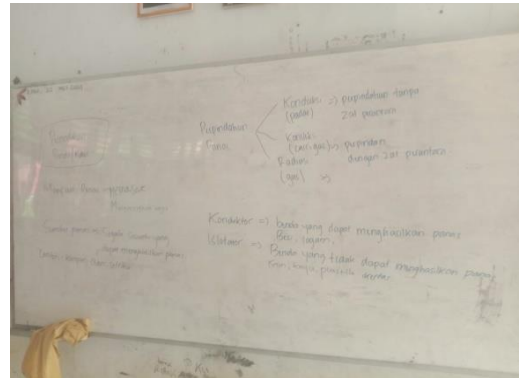
Lampiran 33

Dokumentasi

1. Kegiatan *Pre Test*



1. Kegiatan Pembelajaran di Kelas V



2. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media



3. Kegiatan *Post Test*



4. Kegiatan Wawancara Dengan Peserta Didik



5. Kegiatan Pengisian Angket Kepraktisan oleh Siswa



Daftar Riwaya Hidup

I. IDENTITAS DIRI

- a. Nama : Ahmad Rasydin
- b. NIM : 2020500260
- c. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- d. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 05 Agustus 2001
- e. Anak Ke : 1 (Satu)
- f. Kewarganegaraan : Indonesia
- g. Status : Pelajar/Mahasiswa
- h. Agama : Islam
- i. Alamat lengkap : Jalan Raya Angkola Julu Dusun I, Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu, Kota Padangsidempuan
- j. Telpon. HP : 0853-6934-9980
- k. E-mail : rasydinahmad9@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

- a. Ayah
 - 1. Nama : Ermin Ashari Manalu
 - 2. Pekerjaan : Wiraswasta
 - 3. Alamat : Jalan Raya Angkola Julu Dusun I, Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu, Kota Padangsidempuan
 - 4. Telpon. HP : 0821-1152-9259
- b. Ibu
 - 1. Nama : Nisrawati Siregar
 - 2. Pekerjaan : Wiraswasta
 - 3. Alamat : Jalan Raya Angkola Julu Dusun I, Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu, Kota Padangsidempuan
 - 4. Telpon. HP : 0838-5815-262

III. PENDIDIKAN

- 1. SD : SDN 04 Pagi Jakarta Timur dan SDN 200412 Joring Lombang Padangsidempuan
- 2. SMP : SMP Negeri 7 Padangsidempuan
- 3. SMA : SMA Swasta Nurul 'Ilmi Padangsidempuan
- 4. Perguruan Tinggi : Strata 1 (S1) UIN SYAHADA Padangsidempuan

IV. ORGANISASI

1. Musyrif dan Musyrifah UIN SYAHADA Padangsidimpuan
2. HMJ PGMI UIN SYAHADA Padangsidimpuan
3. UKM HADITS UIN SYAHADA Padangsidimpuan
4. WALLHIMA FTIK UIN SYAHADA Padangsidimpuan
5. HMI Komisariat Tarbiyah Cabang Padangsidimpuan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 1358 /Un.28/E.1/TL.00/04/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

30 April 2024

Yth. Kepala SDN 100210 T.N. Siopat-Opat
Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

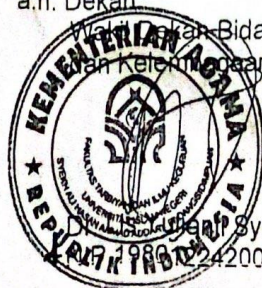
Nama : Ahmad Rasyidin
NIM : 2020500260
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Materi akan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Dr. Syafri Syafri Siregar, S.Psi., M.A. {
2206042001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 100210 T.N. SIOPAT-OPAT

NPSN 10206971 NSS 101071002010, T.N. SIOPAT-OPAT Kecamatan Angkola Selatan
Email : sdn.100210nsiopatopat@gmail.com Kode Pos : 22737



SURAT KETERANGAN PEMBERIAN IZIN
NO.421.2/081/SD.10/VI/2024

Berdasarkan surat pengantar izin riset penyelesaian skripsi dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor: B – 1358/Un.28/E. 1/TL.00/04/2024 tentang permohonan izin bantuan informasi penyelesaian skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SDN 100210 T.N. Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan”** di Siopat-Opat Kecamatan Angkola Selatan memberikan izin untuk melakukan penelitian tersebut.

Yang akan diteliti oleh:

Nama : Ahmad Rasydin
NIM : 2020500260
Fakultas/jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
No. Hp : 0853-6934-9980

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan seperlunya oleh yang berkepentingan atas kerja sama yang baik kami aturkan terima kasih.

T.N. Siopat-opat, 01 Mei 2024
Kepala SDN No.100210 T.N. Siopat-opat
Kecamatan Angkola Selatan



SAHRIZAL REGAR, M.Pd.

NIP. 198204212006041015