

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Ummu Jauharin Farda, Ika Widhiastuti, Ma'as Shobirin, Ali Imron

Universitas Wahid Hasyim

jaufaummu91@gmail.com, ikawidhiastuti96@gmail.com,

maas.shobirin@unwahas.ac.id, aliimron.aya@gmail.com

ABSTRAK

Literasi sains peserta didik pada tingkat madrasah ibtidaiyah saat ini masih rendah sehingga berakibat pada hasil belajar peserta didik banyak yang belum mencapai KKM. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan literasi sains salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran komik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cuaca yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah belajar siswa sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R & D) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Pengembangan ini terdapat 5 tahapan yaitu; (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Penerapan (Implementation), (5) Penilaian (Evaluation). Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, wawancara, tes, observasi, angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: skor validasi oleh ahli materi dalam instrumen validator ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dalam kategori sangat valid (dengan nilai 96%), sedangkan hasil skor validasi ahli media dalam instrumen validator ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dalam kategori sangat valid (dengan nilai 94%).

Kata kunci: komik, literasi sains, media pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat krusial dalam memajukan sebuah bangsa, maju mundurnya sebuah negara sangat ditentukan oleh pendidikan yang terdapat di negara itu. Sebab pendidikan yang baik akan mencetak anak bangsa yang berkualitas. Anak bangsa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka yaitu melalui pendidikan. Pendidikan yang tertata dengan baik akan melahirkan generasi yang cerdas akhlak dan pemikirannya. Menurut Qodri Azizy sebagai mana yang dikutip oleh Mudzakkir Ali dalam buku Ilmu Pendidikan Islam mendefinisikan bahwa pendidikan adalah “the process of training and developing the knowledge, skill, mind, character, etc, especially by formal schooling”. Yaitu proses melatih dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pikiran, perilaku, dan lain-lain terutama oleh sekolah formal (Mudzakkir Ali, 2012).

Pendidikan juga merupakan persoalan penting bagi semua umat. Pendidikan sebagai tumpuan harapan untuk mengembangkan individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan alat untuk memajukan peradaban, mengembangkan masyarakat, dan

membuat generasi mampu berbuat banyak bagi kepentingan mereka. Sedangkan, tujuan pendidikan sinkron dengan tujuan hidup bangsa, yaitu melahirkan individu, keluarga dan masyarakat yang saleh, serta menumbuhkan konsep-konsep kemanusiaan yang baik di antara umat manusia dalam mencapai suasana saling pengertian sehingga dapat melahirkan konsep-konsep yang sesuai dengan budaya, peradaban, dan warisan umat serta pandangannya tentang alam manusia dan hidup (Muwahid & Soim, 2013).

Salah satu cara mengukur berhasil tidaknya pendidikan dalam sebuah negara bisa dipandang berdasarkan kemajuan bangsanya. Anak yang dididik dengan baik oleh guru mereka akan senantiasa berprestasi dan memberikan kebanggaan untuk bangsa. Faktor yang memengaruhi majunya pendidikan diantaranya kualitas guru itu sendiri. Guru yang baik akan senantiasa memperhatikan kondisi dan kebutuhan dari peserta didik mereka. Baik dalam hal strategi pemberian materi juga fasilitas yang dibutuhkan pada proses pembelajaran.

Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan di antaranya dalam bentuk pengembangan metode penyampaian dalam materi pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta pengembangan banyak jenis media pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan berupa inovasi media pembelajaran. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam bentuk nyata. Jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi motivasi, minat, sekaligus hasil belajar peserta didik (Widyawati & Prodjosantoso, 2015).

Belajar adalah kata kunci yang paling penting. Apabila tidak ada belajar maka tidak akan ada pendidikan dan didalam pendidikan akan terjadi suatu pembelajaran yang akan membentuk individu yang berkualitas. Karena belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, belajar bukan suatu hasil melainkan proses yang bertujuan berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Abad 21 menyebabkan perkembangan yang sangat cepat di berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya adalah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh terhadap aspek pendidikan dunia. Hal ini menyebabkan berbagai negara bersaing untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (SDM). Sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam era abad 21 adalah sumber daya manusia yang berkualitas, handal dan mampu bersaing secara global baik dari segi pemikiran, keahlian, maupun keterampilan. Untuk dapat menciptakan suatu sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang mampu berkompetisi di dunia internasional karena pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dalam menciptakan kader bangsa (Kristyowati & Purwanto, 2019). Literasi sains memiliki peran yang sangat penting di era revolusi industri 4.0. Namun, tidak sedikit siswa yang masih belum memahami tentang pentingnya literasi sains (Sibarani et al., 2019).

Sedangkan media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta output yang dicapai. Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagaimana yang dikutip Nurdyansyah, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Nurdyansyah, 2006).

Kedudukan media pada pembelajaran sangatlah penting. Sebab media bisa menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga membantu sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran (Nurdyansyah, 2006). Dikarenakan, guru merupakan komponen utama yang paling penting dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, gurulah yang memulai proses pembelajaran dari awal perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang merancang ialah guru. Guru merupakan unsur pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran sangat melekat dan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran literasi sains dan kompetensi

pada abad 21 apabila dijadikan sebagai alat berpikir kritis dan digunakan untuk metode inkuiri yang dilakukan oleh peserta didik (Pertiwi et al., 2018).

Sedangkan menurut Akhiruddin,et.all, hakikat pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Menurut Suryosubroto sebagaimana yang dikutip oleh Akhiruddin, et.all. Bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (student of learning), dan bukan pengajaran oleh guru (teacher of teaching).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila komponen pembelajaran saling mendukung, maka dalam hal ini pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subyek pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran tersebut haruslah ditujukan kepada peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran itu sendiri. Demikian pula, semua komponen proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam haruslah berpusat pada siswa (student center). Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Nurdyansyah, 2006).

Begitupula dengan proses pembelajaran IPA akan lebih maksimal apabila (1) pemilihan media tepat dengan tujuan pembelajaran, (2) mendukung isi berdasarkan bahan pelajaran, (3) kemudahan dalam memperoleh media, (4) keterampilan dalam menggunakannya, (5) ketersediaan waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf perkembangan berfikir siswa. Kriteria pemilihan media diatas membantu guru mempermudah menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran IPA di kelas.

Pengajaran IPA yang efektif apabila objek dan kejadian dalam bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik sesuai keadaan yang sesungguhnya. Media yang realistik tidak selalu bisa menaruh makna isi pesan yang tinggi, bisa saja justru membingungkan. Penggunaan pesan visual yang paling sederhana dan praktis, mudah dibuat, dan diminati siswa adalah gambar. Penggunaan media akan mempermudah siswa dalam mempelajari IPA, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan, dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat belajar. Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau suatu bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran IPA membutuhkan media pendukung yang bisa digunakan siswa secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi siswa, salah satunya adalah media komik pembelajaran (Ambaryani, 2017). Dewasa ini telah dikembangkan banyak macam media terutama yang lebih bersifat visual ataupun audio visual. Pengembangan ini berupaya mendukung potensi peserta didik secara umum yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indra penglihatan yaitu mata. Selain penekanan pada sisi visual, media yang lebih mendukung adalah media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dimaksudkan supaya peserta didik mau mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam dalam memori peserta didik. Salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran (Arsyad, 2015).

Belajar dengan menggunakan indra ganda yaitu pandang dan mendengar akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% lagi dengan indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya (Arsyad, 2015). Banyak cara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Hanya saja masih banyak guru yang masih belum menggunakan media dalam pembelajaran. Masih banyak guru di sekolah yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga pesan yang disampaikan

tidak melekat di memori peserta didik. Maka tidak heran mengapa masyarakat terutama anak-anak lebih menyukai komik dari pada buku yang bersifat verbal. Hal ini dikarenakan komik disajikan dalam gambar-gambar yang menarik dan tata bahasa yang ringan sehingga orang yang membacanya akan mudah mengerti dan tidak merasa bosan. Sifat komik yang menarik, berwarna, bergambar, mudah dicerna, mudah dipahami dan disukai perlu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan guna menarik perhatian peserta didik yang tidak lain adalah anak-anak. Komik ini nantinya cenderung untuk membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi cuaca melalui gambar, cerita, yang menarik sehingga diharapkan mampu membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam proses belajar serta diharapkan mudah menyerap materi yang disampaikan.

Ilmu pengetahuan alam mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan, untuk itu dibutuhkan guru yang kreatif dalam memilih media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media diyakini akan memotivasi dan membantu peserta didik menguasai materi. Belajar IPA menggunakan media pembelajaran yang berbasis visual khususnya, dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, diskusi, praktik, dan lain-lain. Akan tetapi, media pembelajaran dengan sumber buku pelajaran sekarang lebih banyak berupa textbook, meskipun sudah ada penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca peserta didik sehingga minat baca menjadi rendah. Minat baca yang rendah dapat menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah.

Fakta tentang rendahnya hasil belajar peserta didik ditemukan peneliti di MI 01 Miftahus Shibyan, Genuk, Semarang. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari peserta didik maupun dari pendidik, diantaranya karena banyak peserta didik yang merasa jenuh dan cenderung malas membaca materi, terlihat dari aktifitas peserta didik seperti bermain sendiri, berbicara dengan temannya, atau keluar masuk izin ke kamar mandi, disebabkan kurangnya inovasi dalam pembelajaran, kendala yang lain adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, masih menggunakan metode konvensional saja, kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan media. Dengan demikian diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, nantinya dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi cuaca dengan baik. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik

untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cuaca Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D). menurut Robert Maribe Branch dalam pengembangan desain produk media pembelajaran terdapat beberapa tahapan antara lain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evalution). Metode penelitian ini dalam pembelajaran digunakan untuk membuat rancangan produk, mengembangkan produk, dan mengevaluasi produk dalam pembelajaran (Sugiyono, 2016).

Jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dipilih, karena peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran, yaitu pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian dan Pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa komik, yang memuat materi cuaca pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dan dokumentasi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif berupa komentar dan saran saran dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan di deskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data berupa skor penilaian dari angket ahli media pembelajaran, angket ahli materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari uji coba produk dan penilaian hasil pretest posttest. Uji coba produk diperoleh hasil melalui angket oleh ahli materi dan ahli media.

1. Hasil Ahli Materi

Ahli materi dalam validasi media komik “Cuaca” adalah Ibu Linda Indiyarti Putri, M.Pd. beliau adalah Dosen Universitas Wahid Hasyim Semarang. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media pembelajaran komik beserta angket lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli materi. Angket tersebut berisi 15 butir

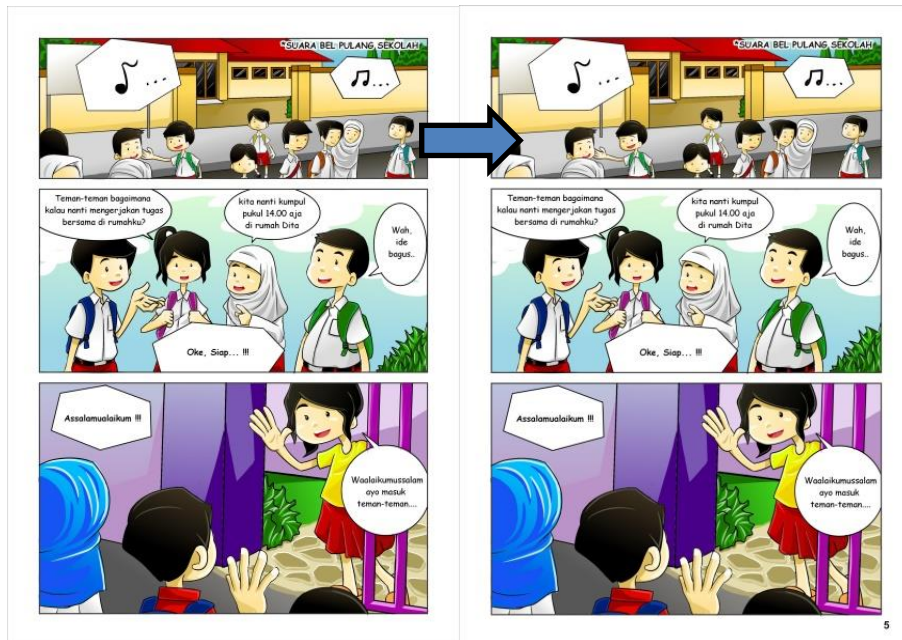
penilaian tentang Indikator kesesuaian materi atau isi, aspek kelayakan, aspek penyajian materi. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian 1 sampai 4 dengan kriteria sebagai berikut:

- | | | |
|------|---------------|-----------------|
| (SK) | Sangat Kurang | memiliki skor 1 |
| (K) | Kurang | memiliki skor 2 |
| (C) | Cukup | memiliki skor 3 |
| (B) | Baik | memiliki skor 4 |

Proses validasi terhadap materi dilakukan dua kali. Validasi ahli materi pertama dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran komik beserta lembar penilaian kepada ahli materi. Penilaian dari ahli materi meminta media yang dikembangkan harus direvisi.

Setelah memperoleh hasil penilaian ahli materi tahap I tersebut, selanjutnya dilakukan revisi pertama pada media agar produk media yang dikembangkan lebih baik dari sebelumnya. Perbaikan dilakukan berdasarkan penilaian dan masukan ahli materi sebagai berikut:

- 1) Tidak menyertakan nomor halaman



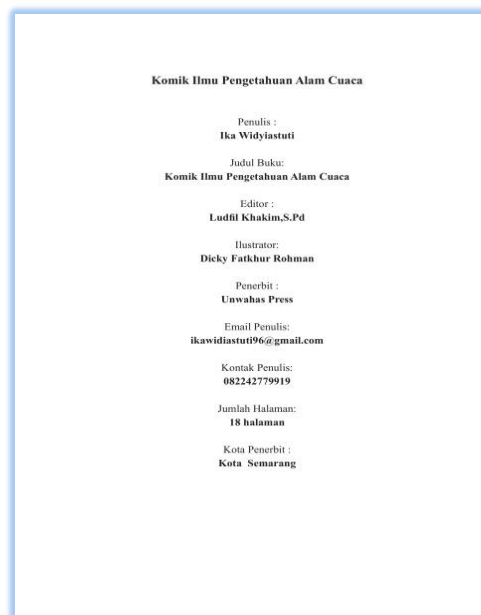
Gambar 1.
(kiri) sebelum direvisi dan gambar (kanan) sesudah direvisi

2) Tidak mencantumkan KI dan KD



Gambar 2.
Setelah direvisi dan dicantumkan KI dan KD

3) Tidak menyertakan identitas buku



Gambar 3.
Setelah direvisi dengan mencantumkan identitas buku

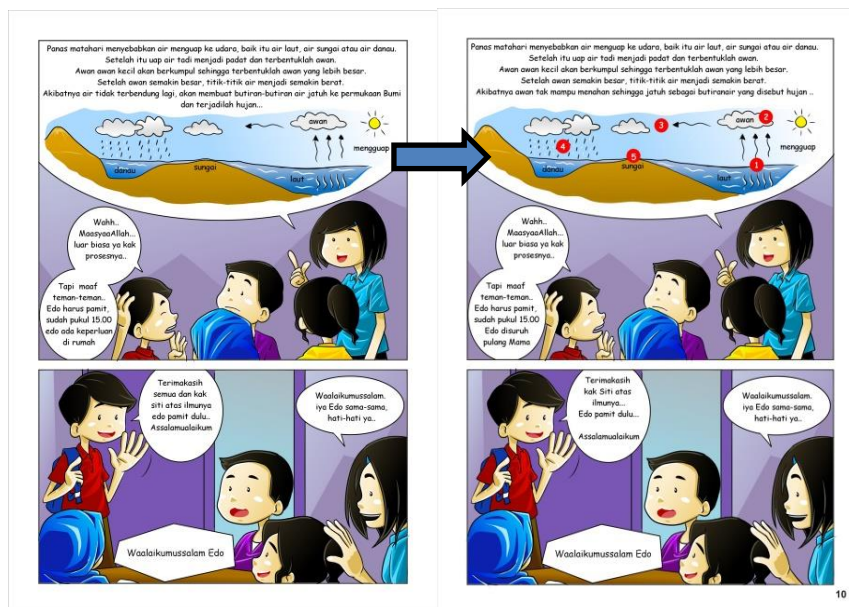
4) Pemilihan kata yang kurang tepat



Gambar 4.

Halaman 6 sebelum direvisi (gambar kiri), sesudah direvisi (gambar kiri)

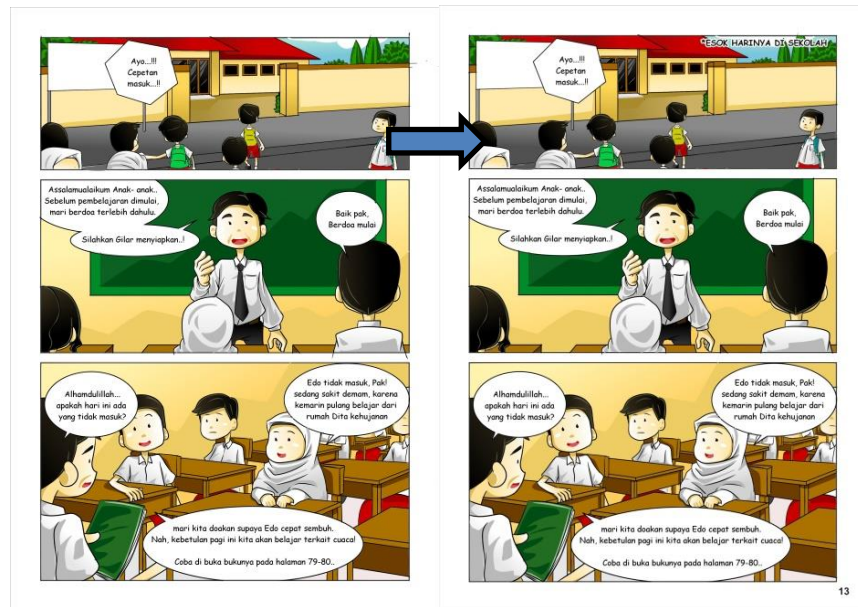
5) Tidak adanya nomor pada siklus hujan



Gambar 5.

Ilustrasi halaman 10, sebelum direvisi (gambar kiri), dan sesudah direvisi (gambar kanan)

6) Tidak adanya keterangan latar tempat



Gambar 6.
Ilustrasi halaman 13 sebelum direvisi (gambar kiri), dan sesudah direvisi (gambar kanan)

7) Tidak mencantumkan buku rujukan



Gambar 6.
Daftar Pustaka

- 8) Tidak menyertakan keterangan di halaman terakhir bahwa cerita komik sudah selesai



Gambar 7.
Halaman terakhir setelah direvisi

Tabel 1.
Hasil penilaian dari validator Ahli Materi secara ringkas

Validator Materi	Hasil Validasi	Saran
Ibu Linda Indiyarti Putri, M.Pd.	Sudah baik, dapat dipakai dengan beberapa revisi.	1. Menyertakan nomor pada setiap halaman 2. Mencantumkan KI dan KD 3. Menyertakan identitas buku 4. Pemilihan kalimat yang kurang tepat 5. Tidak adanya nomor pada silus hujan 6. Tidak adanya keterangan latar tempat 7. Tidak mencantumkan buku rujukan 8. Tidak menyertakan keterangan di halaman terakhir, bahwa cerita komik usai.

Setelah melakukan revisi materi, selanjutnya dilakukan validasi materi. Hasil penilaian dijabarkan dalam tabel berikut.

Pedoman pemberian skor diperoleh rata-rata skor 4. Kriteria indeks kevalidan memperoleh kriteria pencapaian dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media yang dikembangkan pada tahap validasi ahli materi termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Ahli materi tidak memberikan revisian untuk produk media ini. Pada validasi ini ahli materi memberikan pernyataan bahwa produk yang dikembangkan telah layak diujicobakan pada tahapan berikutnya.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Variabel	Skor	Prosentase	Ket
1	Kesesuaian Materi	60	96 %	Sangat Valid
2	Kelayakan Materi	60	96 %	Sangat Valid
3	Penyajian Isi	60	96 %	Sangat Valid
4	Kompetensi Materi	60	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil angket validasi diatas diperoleh hasil 96 % untuk aspek kesesuaian materi, untuk aspek kelayakan materi diperoleh hasil 96%, untuk aspek penyajian isi diperoleh hasil 96 %. Sedangkan untuk aspek kompetensi materi diperoleh hasil 96 %. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ilmu pengetahuan alam materi cuaca, baik.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi media pembelajaran komik materi “Cuaca” adalah Bapak Ali Imron S.Pd.I, M.Pd.I, beliau Kaprodi PGMI sekaligus Dosen Universitas Wahid Hasyim Semarang. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media pembelajaran komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh ahli media. Angket lembar penilaian berisi 15 butir penilaian mengenai kriteria produksi, indikator kelayakan produk, komunikasi visual, dan keunggulan produk. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari 1 sampai 4 dengan kriteria sebagai berikut

- (SK) Sangat Kurang memiliki skor 1
- (K) Kurang memiliki skor 2
- (C) Cukup memiliki skor 3
- (B) Baik memiliki skor 4

Proses validasi terhadap ahli media hanya sekali. Validasi dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran komik beserta lembar penilaian kepada ahli materi.

Tabel 3.
Validator Ahli Media

Validator Media	Hasil Validasi	Saran
Bapak Ali Imron S.Pd.I, M.Pd.I	Sudah baik dapat dipakai, tidak perlu direvisi.	Untuk kata-kata penting, font nya boleh dbedakan, namun ini juga sudah bagus.

Pedoman pemberian skor diperoleh rata-rata skor 4. Kriteria indeks kevalidan memperoleh kriteria pencapaian dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media yang dikembangkan pada tahap validasi ahli media termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Ahli media tidak memberikan revisian untuk produk media ini. Pada validasi ini ahli media memberikan pernyataan bahwa produk yang dikembangkan telah layak diujicobakan pada tahapan berikutnya.

Tabel 4.
Hasil Validasi Ahli Media

No	Variabel	Skor	Prosentase	Ket
1	Kriteria Produksi	60	94 %	Sangat Valid
2	Indikator Kelayakan Produk	60	94 %	Sangat Valid
3	Komunikasi Visual	60	94 %	Sangat Valid
4	Keunggulan Produk	60	94 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil angket validasi diatas diperoleh hasil 94 % untuk aspek kesesuaian materi , untuk aspek kelayakan materi diperoleh hasil 94%, untuk aspek penyajian isi diperoleh hasil 94 %. Sedangkan untuk aspek komptensi materi diperoleh hasil 94 %. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ilmu pengetahuan alam materi cuaca “sangat valid”.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cuaca Kelas III Miftahush Shibyan, yang akan dikaji yaitu uji validitas. Media pembelajaran Komik Ilmu Pengetahuan Alam dikatakan valid apabila hasil analisis dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan kriteria indeks kevalidan dengan skala 1% - 100%. Untuk aspek pernyataan dapat dikatakan valid memenuhi

kategori pencapaian 75% - 100% . dan dikatakan tidak valid apabila kategori pencapaian 50% - 1%..

Tabel 7.

Deskripsi Hasil Penilaian Validator terhadap Media Pembelajaran Komik		
Aspek Penilaian	Hasil Pencapaian	Kategori
Format Media	94%	Sangat Valid
Isi Media Pembelajaran	94%	Sangat Valid
Bahasa Media Pembelajaran	94%	Sangat Valid
Desain	94%	Sangat Valid

Melalui data diatas dapat diartikan bahwa pengkaji media menyebutkan bahwa dari aspek format media pembelajaran komik memiliki kategori “sangat valid” dengan hasil 94 %. Dari aspek isi media pembelajaran dengan hasil 94% berkategori “sangat valid”. Sedangkan aspek ketiga mengenai bahasa media dengan hasil 94 % berkategori “sangat valid”. Sedangkan aspek desain media dinyatakan “sangat valid” dengan 94%.

Kesimpulan dari data diatas bahwa media pembelajaran komik ilmu pengetahuan alam materi cuaca dikatakan “sangat valid”. Sehingga media pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi cuaca sudah dinyatakan valid untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Serta hasil dari kedua validator, yakni validator ahli media dan validator ahli materi, maka media pembelajaran komik ilmu pengetahuan alam materi cuaca yang dikembangkan menunjukkan hasil penilaian 94% yang berada pada kategori “sangat valid” berdasar kriteria yang ditentukan sebelumnya.

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik ilmu pengetahuan alam materi cuaca kelas III Madrasah dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis yang pertama dilakukan yaitu analisis kurikulum pada kompetensi ilmu pengetahuan alam. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Setelah diketahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah maka selanjutnya mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar ilmu pengetahuan alam melalui silabus. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan materi dan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi yang dituntut kepada siswa. Selanjutnya yang dianalisis terakhir yaitu analisis media. Analisis media dilakukan untuk mengetahui media-media yang sudah ada dan mengetahui media yang digunakan oleh

guru sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Setelah diketahui kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, mengetahui karakteristik siswa dan media yang sudah ada. Maka selanjutnya mendesain, Menurut Mulyatiningsih (Mulyatiningsih, 2011). kegiatan yang dilakukan pada tahap desain yaitu merancang konsep produk baru diatas kertas merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci. Adapun yang didesain dalam pengembangan ini yaitu perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan flowchart, mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan, menentukan ukuran dari media serta membuat rancangan media.

Setelah selesai mendesain, selanjutnya dilakukan pengembangan produk. Pada tahap pengembangan kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Jadi, rancangan yang telah ada pada tahap desain dikembangkan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran komik yang siap untuk diimplementasikan. Sebelum diimplementasikan media yang dikembangkan perlu divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Validasi dilakukan dengan menggunakan dua orang validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli pembelajaran.

Pada tahap implementasi yang dilakukan yaitu uji coba media yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh validator. Pada tahap ini implementasi produk dilakukan pada situasi nyata yaitu di kelas Implementasi dilakukan pada kelas III di MI Miftahush Shibyan 01 Genuksari, Genuk, Semarang dengan menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap evaluasi yang dilakukan yaitu mengevaluasi setiap tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan mulai dari tahap analisis sampai dengan tahap implementasi. Tahap evaluasi yang dilakukan adalah untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan yang disebut dengan evaluasi formatif. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahapan setelah media di perbaiki untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan. Evaluasi ini dilakukan untuk penyempurnaan media yang dikembangkan agar dapat menimalisir tingkat kesalahan dari produk yang telah dikembangkan (Susilana. R & Riyana C., 2017).

Kevalidan media pembelajaran komik didapatkan melalui hasil validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan dengan menggunakan dua validator yaitu validator media dan validator pembelajaran. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Penilaian untuk media yang telah dibuat berdasarkan kriteria media menurut Asyhar (Arsyad, 2015) yaitu: “1) jelas dan rapi, 2) bersih dan menarik, 3) cocok dengan sasaran, 4) relevan dengan topik yang diajarkan, 5) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 6) Praktis, luwes, dan tahan, 7) berkualitas baik, 8) ukuran sesuai dengan lingkungan belajar”.

Kemudian peneliti membuat 15 indikator untuk penilaian media pembelajaran komik materi cuaca. Pada Tahap pretest validasi media pada tahap pertama mendapat nilai persentase yaitu 75% produk ini termasuk kategori “cukup valid” dengan sedikit revisi. Dengan melakukan dua perbaikan terhadap media yaitu dengan menyertakan nomor halaman, mencantumkan KI & KD, menyertakan identitas buku, memilih kata yang tepat, memberikan nomor pada siklus hujan, memberikan keterangan latar pada tempat, menyertakan buku rujukan, menyertakan keterangan halaman terakhir. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilakukan lagi validasi yang kedua. Hasil validasi media pada tahap kedua didapatkan nilai persentase yaitu 94%, maka media pembelajaran komik termasuk kategori “sangat valid”. Maka kevalidan komik tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran IPA, hal ini sesuai dengan yang disampaikan Ambaryani bahwa penggunaan media akan mempermudah siswa memahami pembelajaran IPA, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar (Ambaryani, 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Hasil Penilaian validator terhadap media pembelajaran komik materi cuaca; Ibu Linda Indiyarti Putri, M.Pd sebagai ahli materi. Penilaian ahli materi, memperoleh skor dengan rata-rata 4, berdasarkan kriteria indeks kevalidan mendapatkan kriteria pencapaian 100% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media yang dikembangkan pada tahap validasi materi termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Berdasarkan pernyataan diatas, kriteria hasil uji validasi materi dan media dikatakan

“sangat valid” sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Hasil penilaian terhadap media pembelajaran komik materi cuaca, Bapak Ali Imron, M.Pd.I sebagai ahli media. Penilaian ahli media, memperoleh skor dengan rata-rata 4, berdasar kriteria indeks kevalidan memperoleh kriteria pencapaian 100% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media yang dikembangkan pada tahap validasi materi termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Berdasarkan pernyataan diatas, kriteria hasil uji validasi materi dan media dikatakan “sangat valid” sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

REFERENSI

- Ambaryani, G. S. A. (2017). Research and Development (RnD). Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, 3(1), 19–28. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3853>
- Arsyad, A. (2015). Media pembelajaran.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In CV Kaaffah Learning Center.
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(2), 183–191. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191>
- Mudzakir Ali. (2012). 1. Humanisasi_pendidikan_dalam_perspektif_i.pdf (p. 7). file:///D:/REFERENSI ARTIKEL PD_PGMI/1. Humanisasi_pendidikan_dalam_perspektif_i.pdf
- Mulyatiningsih, E. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. 183.
- Muwahid, S., & Soim. (2013). Manajemen Pendidikan Islam, Strategi Dasar Menuju Peningkatan Mutu Pendidikan Islam. Jurnal Intelektualita, 1, 101.
- Nurdyansyah. (2006). Media Pembelajaran Inovatif. In منشورات جامعة دمشق (Vol. 1999, Issue December).
- Pertiwi, U. D., Atanti, R. D., & Ismawati, R. (2018). Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Smp Abad 21. Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE), 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i1.173>
- Sibarani, R. A. M., Afandi, & Andi Besse Tentiawaru. (2019). Pentingnya literasi sains bagi siswa di era revolusi industri 4.0. Oktober, 214–221.
- Sugiyono, 2016. (2016). Tiara Septiani Rahayu, 2016 Pengaruh Stimulus Cerita Terhadap Imajinasi Gerak Anak Usia Dini di TK/TPA Yaspimi Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 2016.
- Susilana. R & Riyana C. (2017). Media Pembelajaran. 210.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 1(1), 24. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>