



Pengembangan Media Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD

Elinda Safitri^{1*}, Imelda Ratih Ayu², Patricia H.M Lubis³

¹FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: esafitri623@gmail.com

²FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: imeldarahtihayu6@gmail.com

³FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: patricialubis@gmail.com³

Abstract. *This type of research is Research and Development (R&D). This study uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The purpose of this research is to develop a comic media based on the Problem Based Learning model on animal life cycle material for grade IV SD which is valid, practical, and effective. Data collection techniques used are questionnaires and tests. The results of data analysis showed that the comic media developed in a very valid category based on a validation questionnaire sheet by 3 experts, namely media experts, linguists, and material experts with an average validity value of 90,2%; comic media developed in the very practical category based on trials to students with an average practicality value of 91,9% (one to one) and 88,7% (small group); comic media which was developed in the very effective category based on the final test of student learning outcomes with an average effectiveness score of 86%. Thus, it can be concluded that the comic media based on the Problem Based Learning model on animal life cycle material that has been developed is very valid, practical, and effective.*

Keywords: *ADDIE; Animal Life Cycle; Problem Based Learning.*

Abstrak. *Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik berbasis model Problem Based Learning pada materi daur hidup hewan kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan tes. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan lembar angket validasi oleh 3 ahli/pakar yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan nilai rata-rata kevalidan sebesar 90,2%; media komik yang dikembangkan dengan kategori sangat praktis berdasarkan ujicoba kepada peserta didik dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 91,9% (one to one) dan 88,7% (small group); media komik yang dikembangkan dengan kategori sangat efektif berdasarkan tes hasil akhir belajar peserta didik dengan nilai rata-rata keefektifan sebesar 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis model Problem Based Learning pada materi daur hidup hewan yang telah dikembangkan sangat valid, praktis, dan keefektifan.*

Kata Kunci: *ADDIE; Daur Hidup Hewan; Problem Based Learning.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, budi pekerti yang mulia serta keterampilan diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga pendidikan dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat menentukan tahap kemajuan suatu bangsa. Dalam kegiatan untuk mencapai keberhasilan pendidikan tersebut banyak sekali ilmu pengetahuan yang perlu diajarkan kepada pengajar, salah satunya yaitu pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang wajib dipelajari dalam pendidikan sekolah dasar (SD), Laksmi & Suniasih (2021). Pembelajaran IPA di sekolah rendah merupakan satu proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemahiran berfikir kritis pelajar dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan sekelilingnya, serta menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Namun, Hendajani (2021) berpendapat pembelajaran IPA seringkali dianggap tidak menarik hanya karena berisi teori yang kenyataannya membuat siswa sulit memahami materi sehingga membuat aktivitas pembelajaran menjadi kurang menarik dan murid hanya bergantung kepada buku saja. Padahal tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar pada dasarnya adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu murid, pengetahuan, meningkatkan keterampilan berproses, dan kesadaran untuk menghargai ciptaan Tuhan, dan melestarikan alam sekitar, Ramadhani (2019). Hal ini akan tercapai dengan baik sekiranya proses pembelajaran IPA di sekolah dasar menggunakan beberapa komponen penting dalam proses pembelajaran.

Komponen yang terpenting salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran yang diinginkan. Media menurut Hasnida (2014) dapat diartikan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan, namun dalam hal ini yang terpenting bukanlah peralatannya, melainkan pesan belajar yang dibawa oleh media atau guru yang memanfaatkannya. Penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran bisa berdampak pada hasil belajar siswa. Hal itu dapat dikaitkan dengan pendapat Ambaryani dan Airlanda (2017) pemilihan media yang sesuai dengan keperluan murid pada pembelajaran dapat menjadi penunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Sebagai komponen yang penting agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan maka guru dituntut kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan permasalahan di SD Negeri 5 Bakam pada 22 Januari 2022. Peneliti menemukan bahwa adanya permasalahan pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPA adalah 64. Dari 29 jumlah siswa kelas IV SD Negeri 5 Bakam, hanya 14 atau 48% yang mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM sebanyak 15 atau 52% siswa. Permasalahan tersebut dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran pendidik masih belum menemukan media yang sesuai untuk mendukung bahan pembelajaran, hanya menggunakan gambar-gambar yang terdapat di buku siswa sebagai sumber belajar, sehingga hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan.

Hal itu terlihat apabila pendidik meminta murid untuk menyimak buku, banyak murid yang kurang perhatian terlihat dari reaksi apabila diminta untuk melakukan tanya jawab, murid kurang merespon. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wicaksono, Irmande, dan Jumanto (2020) karena pada kenyataannya banyak murid merasa kurang tertarik dengan buku yang disediakan sekolah yang lebih formal sehingga murid enggan membacanya atau mempelajarinya. Hal itu dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang belum optimal, karena minat pelajar membaca buku pembelajaran IPA kurang. Karena pada kenyataannya peserta didik sekolah dasar tidak menyukai buku-buku yang tidak disertakan dengan gambar dan ilustrasi yang menarik, Daryanto (Wicaksono, Jumanto, & Irmande, 2020).

Utami, Koeswati, dan Giarti (2019) mengatakan untuk mengatasi permasalahan tersebut sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan Ambaryani dan Airlanda (2017) berpendapat penggunaan media akan memudahkan murid memahami pembelajaran IPA, karena pembelajaran menggunakan media dapat dirancang menjadi pembelajaran yang menarik, menyenangkan agar murid tidak cepat bosan dan dapat memotivasi pelajar untuk semangat dalam pembelajaran. Guna terciptanya pembelajaran IPA yang menarik maka guru dituntut untuk kreatif dalam membuat media yang bervariasi dalam pembelajaran.

Salah satu media bacaan yang cukup inovatif dan menarik minat murid untuk mempelajari pembelajaran IPA adalah komik, Wicaksono, Jumanto, dan Irmande (2020). Media komik adalah salah satu bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik juga dapat diartikan sebagai selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang ringkas, yang digunakan untuk memberikan keterangan singkat kepada pembaca tentang suatu masalah, Lubis, Bungana, dan Setiawan (2018). Komik dinilai efektif dan menarik karena di dalam komik menyajikan bermacam gambar tokoh dan karakter serta runtutan cerita yang memiliki tujuan.

Seperti yang diungkapkan Daryanto (Ummah & Istianah, 2021) bahwa membaca komik memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat melatih kosa kata siswa, penyajian komik memiliki unsur cerita dan visual yang kuat dan membuat pembaca tertarik membaca cerita sampai selesai. Sejalan dengan itu Lailiyah dan Istianah (2020) mengatakan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran IPA dinilai akan menambah ketertarikan serta minat belajar siswa, karena komik dikemas dengan rangkaian cerita yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan ilustrasi gambar menarik dan berwarna. Umumnya Ciri khas siswa sekolah dasar adalah lebih tertarik pada bacaan ringan dan menyenangkan. Maka melalui media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif.

Dalam proses pembelajaran selain media pembelajaran tentunya model pembelajaran juga berpengaruh sebagai hasil upaya untuk mencapai hasil belajar secara optimal. Hadist (2018) mengatakan sebagai pendidik, guru perlu memiliki model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. Untuk mencapai hasil belajar secara optimal, upaya yang dapat dilakukan seorang guru adalah menggunakan model yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Model yang dapat membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengajak peserta didik untuk menelusuri suatu permasalahan yang diperoleh dari dunia nyata, berdasarkan materi yang dibahas, dan mencari solusinya dari informasi yang relevan secara berkelompok, Fauzan dan Lubis (2020). Sejalan dengan pendapat Wati dan lena (2018) Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran IPA dimana pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang mengaitkan antara lingkungan sekitar siswa dengan materi yang ada. *Problem Based Learning* dapat menjadikan murid berperan aktif dan guru sebagai fasilitator, motivasi dan pengurus kelas yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Model ini dapat menjadi salah satu penyelesaian dalam mengatasi masalah pemahaman murid terhadap pembelajaran IPA.

Hal ini diperkuat dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan media komik yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Ari Laksmi dan Ni Wayan Suniasih dengan judul "Pengembangan Pembelajaran E-Comic Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air pada Muatan IPA", dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa media E-Comic berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dengan pembelajaran siklus air pada muatan IPA kelas V SD. Hal ini terlihat dari hasil penelitian, media E-Comic berbasis *Problem Based Learning* layak dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Hasil penilaian validator dari ahli isi pembelajaran diperoleh 97% dengan kategori sangat baik, ahli desain diperoleh 97% dengan kategori sangat baik, ahli media pembelajaran 100% kategori sangat baik

dan subjek uji perorangan diperoleh 90% dengan kategori sangat baik. Dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan kajian penelitian sebelumnya yaitu hasil akhir produk, materi pembelajaran, serta tempat penelitian

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan, maka dalam penelitian diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas, Sugiyono (2019). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau kevalidan produk tersebut. Objek penelitian ini adalah kualitas media komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD yang dikembangkan. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan adalah dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2019) model ADDIE yang menggunakan istilah *Analysis, Design, Development, mplementation, dan Evaluation* dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh media komik yang berkualitas dan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari pengembangan ini merupakan produk komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD yang layak digunakan dalam pembelajaran. Media komik ini telah dilakukan beberapa tahap pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun 5 tahapan diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap ini diperoleh dari studi pendahuluan guna untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPA. Informasi Yang Didapatkan Dari Pendidik diperoleh bahwa pembelajaran IPA pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan media komik belum pernah dilakukan pada kegiatan pembelajaran, serta dalam kegiatan pembelajaran peserta didik juga masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka dalam pembelajaran IPA materi daur hidup hewan ini diperlukan sebuah media agar pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, menambah pengetahuan, lebih memahami materi, dan dapat menambah pengalaman peserta didik. Pengembangan media komik ini difokuskan pada peserta didik kelas IV SD.

Pada tahap perancangan media pembelajaran berupa media komik prosedur kegiatan diantaranya membuat garis besar isi media (GBIM), penulisan naskah, dan membuat *Storyboard*. Pada tahap pengembangan, peneliti sudah mulai mengembangkan media komik sesuai dengan rancangan awal (*design*). Media yang digunakan untuk membuat media komik adalah *Photoshop CS6*. Hasilnya dibuat dalam bentuk PDF kemudian dicetak dalam bentuk komik. Adapun hasil proses pengembangan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Media Komik Sebelum dan Sesudah Revisi Oleh Validator.

Komentar	Sebelum	Sesudah
Masukkan pengenalan tokoh karakter di awal cerita		
Seragam siswi dimodifikasi lagi		
Petunjuk penggunaan komik dibuat cerita		
Tambahkan background pada keterangan tempat		
Bahasanya terlalu tinggi		

Pada tahap pengembangan juga dilakukan evaluasi satu lawan satu (*one to one*) dan evaluasi kelompok kecil (*small group*). Pada tahap pengembangan peneliti juga menguji cobakan produk media komik yang sebelumnya divalidasikan dan direvisi kepada tiga orang peserta didik sekolah dasar kelas IV, Hasil dari dilakukannya uji coba *one to one* dari angket kepraktisan diperoleh persentase sebesar 91.9% yang dikategorikan kedalam 81%-100% yang sesuai pedoman dinyatakan sangat praktis. Selanjutnya pada tahap evaluasi kelompok kecil (*small group*) yang sebelumnya produk sudah di validasikan dan direvisi

kepada 7 orang peserta didik SD kelas IV. Hasil dari dilakukannya uji coba *small group* dari angket kepraktisan diperoleh persentase sebesar 88.7% yang dikategorikan kedalam 81%-100% yang sesuai pedoman dinyatakan sangat praktis. Hasil data uji coba *small group* dapat dilihat.

Peserta didik yang mencapai KKM (Ketuntasan Minimal Kriteria) yaitu 64 adalah 25 peserta didik dari 29 peserta didik di kelas IV B SD Negeri 5 Bakam. Adapun peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi yakni terdapat 2 peserta didik dengan perolehan nilai 100 dengan kriteria sangat tuntas, sedangkan peserta didik yang memiliki kategori sedang yakni terdapat 1 peserta didik dengan nilai sebesar 80 yang memiliki kriteria tuntas. Adapun peserta didik dengan perolehan nilai terendah yang tidak mencapai KKM yaitu terdapat 4 peserta didik dengan kriteria Tidak Tuntas. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada metode penelitian digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media komik berbasis model *Problem Based Learning*. Adapun hasil evaluasi sebagai berikut:

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai validasi menunjukkan bahwa hasil validasi dengan perolehan rata-rata penilaian dari ketiga validasi ahli yaitu 90.3% yang berarti media komik berbasis model *Problem Based Learning* termasuk kriteria "sangat valid". Hasil validasi dari validator ahli media Bapak Moh. Reza Ifnuari, M. Pd dengan perolehan hasil 97% kategori "sangat valid", selanjutnya validator ahli bahasa Ibu Hayatun Nufus, M,Pd dengan perolehan hasil 81.3% dengan kriteria "sangat valid", serta dari validator ahli materi Ibu Nuraini, S.Pd dengan perolehan hasil 92% kriteria "sangat valid".

Berdasarkan hasil angket respon siswa tahap one to one dapat disimpulkan bahwa diperoleh perolehan oleh peserta didik yang memiliki perolehan data nilai kategori tinggi dengan persentase sebesar 97.3% yakni diperoleh 1 peserta didik, sedangkan dikatakan kategori sedang dengan persentase rata-rata sebesar 90.6% diperoleh 1 peserta didik. Adapun nilai kategori terendah diperoleh 1 peserta didik dengan persentase nilai sebesar 88%. Dengan demikian dari hasil rata-rata penilaian angket respon peserta didik *one to one* terhadap media komik yakni diperoleh persentase sebesar 91.9% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan pada pedoman tabel 3.8 dengan kategori 81%-100% dinyatakan Sangat Praktis. Maka produk media komik berbasis model *Problem Based Learning* dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tahap *small group* dapat disimpulkan bahwa diperoleh perolehan oleh peserta didik yang memiliki perolehan data nilai kategori tinggi dengan persentase sebesar 92% yakni terdapat 1 peserta didik, sedangkan yang mendapatkan kategori sedang dengan persentase rata-rata sebesar 88% terdapat 2 peserta didik. Adapun yang mendapatkan nilai kategori terendah dengan persentase rata-rata 84% terdapat 1 peserta didik. Dengan demikian dari hasil rata-rata penilaian angket respon peserta didik *Small Group* terhadap media komik yakni diperoleh nilai persentase 88.7% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan pada pedoman tabel 3.8 dengan kategori 81%-100% dinyatakan **Sangat Praktis**. Maka produk media komik berbasis model *Problem Based Learning* dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa peserta didik yang mencapai KKM (Ketuntasan Minimal Kriteria) yaitu 64 adalah 25 peserta didik dari 29 peserta didik di kelas IV B SD Negeri 5 Bakam. Adapun peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi yakni terdapat 2 peserta didik dengan perolehan nilai 100 dengan kriteria sangat tuntas, sedangkan peserta didik yang memiliki kategori sedang yakni terdapat 1 peserta didik dengan nilai sebesar 80 yang memiliki kriteria tuntas. Adapun peserta didik dengan perolehan nilai terendah yang tidak mencapai KKM yaitu terdapat 4 peserta didik dengan kriteria Tidak Tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil persentase dari ketuntasan belajar peserta didik di SD Negeri 5 Bakam adalah 86% dengan kriteria sangat tuntas. Maka produk media komik berbasis model *Problem Based Learning* dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan bahwa media komik yang berbasiskan model *Problem Based Learning* pada media komik pada materi daur hidup hewan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Dari data yang diperoleh bahwa media komik yang telah dikembangkan dapat dilakukan uji kevalidannya dengan cara penilaian oleh para validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 pendidik dari keseluruhan aspek media, materi, dan bahasa. Berdasarkan dari data hasil validasi dari ahli media Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd dengan memperoleh nilai rata-rata 97.3% , selanjutnya validator ahli bahasa Ibu Hayatun Nufus, M.Pd dengan rata-rata 81.3% serta dari validator ahli materi Ibu Nuraini, S.Pd dengan rata-rata 92%. Dari perolehan persentase skor nilai yang diperoleh berada diantara 81%-100% sehingga disimpulkan bahwa media komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan dikatakan Sangat Valid berdasarkan dari hasil perolehan nilai dari 3 validasi ahli. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh (Kustandi & Darmawan, 2020) (Lubis, Bungana, & Setiawan, 2018) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa media komik dinyatakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, maka media komik tersebut dapat dikatakan sangat valid sehingga dapat digunakan oleh guru serta peserta didik untuk kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan media komik yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menyebarkan angket respon peserta didik dalam proses pembelajaran dengan responden yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Bakam. Hasil ujicoba penilaian angket respon peserta didik *one to one* yang melibatkan 3 peserta didik kelas IV yang bertujuan untuk melihat kepraktisan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 91.9% dan hasil uji coba *small group* yang melibatkan 7 peserta didik kelas IV diperoleh penilaian sebesar 88.7%. Sesuai dengan pedoman yang dikategorikan kedalam 81%-100% dinyatakan Sangat Praktis. Dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan dikatakan sangat praktis berdasarkan dari angket respon peserta didik pada tahap *one to one* dan *small group* sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan (Prihanto & Yuniarta, 2018) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya telah dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

Berdasarkan pada tes hasil belajar dilakukan oleh peserta didik terdapat beberapa soal yang belum dipahami peserta didik, salah satunya yaitu soal nomor 9. Pada soal nomor 9 ada beberapa peserta didik yang kurang teliti dalam melihat susunan nomor pada jawaban yang dipilih, tetapi sudah mampu memahami tahapan-tahapan pada daur hidup hewan. Peserta didik yang tuntas dan telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) dalam mengerjakan soal yang diberikan peneliti sebanyak 20 soal pilihan ganda sebanyak 25 peserta didik dari 29 peserta didik dan 4 peserta didik tidak mencapai nilai KKM. Dari hasil tes soal telah dilaksanakan peneliti memperoleh nilai rata-rata keefektifan sebesar 86% dalam hal ini persentase rata-rata berada di antara kategori 81%-100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang sudah dikembangkan peneliti memiliki kriteria Sangat Tuntas. Dapat diartikan media komik memiliki keefektifan dengan kriteria sangat tinggi. Hal ini dapat sependapat dengan (Ariesta, 2018) yang menyatakan bahwa dalam penelitiannya memiliki keefektifan dapat hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan dengan memperoleh skor 90,2% yang termasuk kategori sangat valid. Hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa media komik berbasis model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan dengan memperoleh skor 91,9% (*one to one*) dan 88,7% (*small group*) yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Hasil penilaian tes hasil belajar peserta didik media komik berbasis

model Problem Based Learning pada materi daur hidup hewan dengan memperoleh skor 86% yang termasuk kedalam kategori sangat tuntas.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3 (1), 1-10.
- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, w., & Taufik. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal Social Sciences*, 1 (2), 22-34.
- Ariesta, F. W. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3 (1), 22-33.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor. *Jurnal Matematika*, 2 (3), 249-258.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aslizar. (2017). *Hafal Mahir Materi IPA SD/MI 4,5,6*. Jakarta: PT Grasindo.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS Sebagai Pengetahuan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9 (3), 543-554.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. 3 (1), 35-43.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, 1 (1), 17-26.
- Fauzan, & Lubis, M. A. (2020). *Perencanaan Media Pembelajaran di SD/MI*. Kencana: PRENADA MEDIA GROUP.
- Hadist, A. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (1), 40-47.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT.Luxima Metro Media.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Problem Based Learning pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 25-35.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Lailiyah, F., & Istanah, F. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (1), 1-11.
- Laksmi, A. L., & Suniasih, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 56.

- Lubis, M. A., Bungana, R., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal. *Jurnal Tematik*, 8 (3), 238-244.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2018). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Nuraini, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1 (4), 369-379.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Pratama, Y. A. (2018). Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal Mudarrisuna*, 8 (2), 347-371.
- Prihanto, D. A., & Yuniarta, T. N. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5 (1), 79-90.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan*, 4 (1), 25-36.
- Rahman, H. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Depok: Ar-Ruzz Media.
- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep Dasar IPA*. Depok: Yayasan Yiesa Rich.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2 (1), 14-18.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114.
- Ummah, L. R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (6), 114-120.
- Utami, M. T., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2019). Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. 6 (1), 80-91.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, & Irmande, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10 (2), 216-226.