

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Konten Materi Bahan Ajar Fisika

Setelah perancangan materi bahan ajar selesai, bahan ajar kemudian diajukan pada pakar ahli materi fisika untuk divalidasi. Validasi materi bahan ajar fisika ditinjau dari dua hal yaitu kesesuaian materi dan kelayakan materi.

1. Kesesuaian

Validasi kesesuaian berfokus pada relevan atau tidaknya materi yang dirancang dengan indikator pencapaian materi dan tujuan pembelajaran. Jika tidak relevan, maka peneliti melakukan revisi agar kesesuaian menjadi relevan. Dari validasi yang dilakukan, didapat data sebagai berikut;

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kesesuaian Materi

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian Validator			Tingkat Kesesuaian
	1	2	3	
3.5.1 Membedakan gerak parabola dengan gerak lurus	1	1	1	100% sesuai
3.5.2 Menjabarkan variabel-variabel yang terdapat pada gerak parabola	1	1	1	100% sesuai
3.5.3 Menggambarkan peristiwa gerak parabola beserta keterangan variabelnya	1	1	1	100% sesuai
3.5.4 Memberikan contoh peristiwa gerak parabola dalam kehidupan sehari-hari	1	1	1	100% sesuai
3.5.5 Memberikan contoh peristiwa gerak parabola dalam bidang olahraga	1	1	1	100% sesuai

3.5.6 Memberikan contoh peristiwa gerak parabola dalam bidang kemiliteran	1	1	1	100% sesuai
3.5.7 Menerapkan vektor pada peristiwa gerak parabola	1	1	1	100% sesuai
3.5.8 Menerapkan vektor pada peristiwa gerak parabola dalam bidang olahraga	1	1	1	100% sesuai
3.5.9 Menerapkan vektor pada peristiwa gerak parabola dalam bidang kemiliteran	1	1	1	100% sesuai
3.5.10 Menerapkan persamaan gerak parabola pada sumbu vertikal dan horizontal	1	1	1	100% sesuai
3.5.11 Menganalisis faktor-faktor penentu variabel dicari pada kasus lintasan gerak setengah parabola	1	1	1	100% sesuai
3.5.12 Menganalisis faktor-faktor penentu variabel dicari dari kasus lintasan gerak parabola sempurna	1	1	1	100% sesuai
3.5.13 Menganalisis faktor-faktor yang menentukan tinggi pada waktu tertentu dari kasus gerak parabola	1	1	1	100% sesuai

Dari tabel diketahui bahwa validator 1, validator 2, dan validator 3 memberikan skor 100% pada setiap kesesuaian materi yang berarti materi relevan dengan IPK. Skor kesesuaian indikator dengan konten materi secara keseluruhan adalah 100%. Meski begitu, validator tetap memberikan saran dalam pengetikan dan penyajian materi yang telah disusun.

Beberapa saran dari validator:

- 1) Gunakan kata yang konsisten untuk setiap besaran fisis
- 2) Gunakan kalimat secara efisien, sesuai dengan tata bahasa formal

- 3) Bedakan dengan jelas antara ungkapan vektor dari suatu besaran fisis dengan ungkapan skalarnya (harganya)
- 4) Jika melibatkan banyak gambar, usahakan lakukan grouping agar gambarnya tidak berubah saat dibuka
- 5) Secara umum bahan ajar sudah baik, tetapi belum mengakomodasi karakteristik sebagai komik. Kata/kalimat bentuknya non formal, dan gambar mencerminkan karakter dari cerita tsb.

Dengan melakukan revisi sesuai saran para validator ahli, materi tidak hanya relevan tapi juga lebih baik dalam penyajian dan susunannya.

2. Kelayakan

Suatu bahan ajar bisa relevan namun tidak layak, maka dari itu dilakukan validasi kelayakan. Validasi kelayakan berfokus pada kualitas konten materi terlepas dari relevan atau tidaknya materi dengan Indikator Pencapaian Kompetensi. Rubrik penilaian kelayakan konten materi mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Purwono (2008). Dari validasi yang dilakukan, didapat data sebagai berikut;

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Penilaian kelayakan konten materi oleh validator		
		1	2	3
Aspek Kelayakan Isi	1. Kelengkapan materi	4	4	4
	2. Keluasan materi	4	4	4
	3. Kedalaman materi	3	4	4
	4. Kekuatan konsep dan definisi	4	4	5
	5. Kekuatan data dan fakta	4	4	5
	6. Keakuratan contoh dan kasus	4	4	4
	7. Kebakuan istilah	3	4	4
	8. Menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari	3	4	4

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Penilaian kelayakan konten materi oleh validator		
		1	2	3
	9. Kejelasan materi yang disajikan	4	4	5
	10. Kemudahan materi untuk dipahami	4	4	5
Aspek Kelayakan Penyajian	11. Kerunutan konsep	3	4	5
	12. Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	3	4	4
Aspek Kelayakan Bahasa	13. Ketepatan struktur kalimat	3	4	4
	14. Keefektifan kalimat	3	4	5
	15. Kebakuan istilah	3	4	4
	16. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4	5
	17. Kemampuan memotivasi siswa	4	4	4
	18. Bahasa yang digunakan berkesesuaian dengan perkembangan siswa	3	4	5
	19. Bahasa yang digunakan berkesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	3	4	4
	20. Ketetapan tata bahasa	3	4	5
	21. Ketepatan ejaan	3	4	4
Skor total		68	80	89
Rata-rata (%)		78,73%		

Pada tabel terlihat bobot yang diberikan validator 1, validator 2, dan validator 3 secara berturut-turut adalah 68, 80, dan 89 dari bobot maksimal yaitu 105. Artinya validator 1, 2, dan 3 masing-masing memberikan

persentase rata-rata sebesar 67%, 80%, dan 88% sehingga didapatkan skor akhir validasi kelayakan konten materi yaitu 78,73% dengan kategori layak.

Komik yang disenangi siswa juga tidak terlepas dari hasil validasi materi yang dinilai oleh para ahli materi dan hasil validasi kegrafikaan yang dinilai oleh para pakar kegrafikaan. Kelayakan konten materi bahan ajar fisika berbasis komik dalam penelitian ini dinilai layak dengan skor validasi 78,73% dari tiga validator. Konten materi yang layak menjadi salah satu faktor yang memengaruhi peningkatan kemampuan kognitif siswa. Dalam penelitian Febrianti, Y., Sinaga, P., & Feranie, S. (2022) dinyatakan bahwa komik yang dikembangkan layak dalam konten materi. Begitu juga komik pada penelitian Hidayat, N., Rostikawati, T., & Marris, A. (2019) dinilai layak secara konten materi. Pada kedua penelitian tersebut, terdapat peningkatan hasil belajar siswa baik itu hasil belajar berupa pemahaman konsep pada penelitian Febrianti, Y., Sinaga, P., & Feranie, S. (2022) maupun hasil belajar berupa kognitif siswa pada penelitian Hidayat, N., Rostikawati, T., & Marris, A. (2019). Maka dari itu, perlu dicatat bahwa kelayakan konten materi yang baik adalah penting untuk penelitian.

4.2 Konten Kegrafikaan Komik Fisika

Selain konten materi, konten kegrafikaan komik juga perlu divalidasi untuk memastikan kelayakannya sebelum diuji coba atau diimplementasikan kepada siswa sampel dari sekolah yang dipilih. Dari validasi yang dilakukan, didapat data sebagai berikut;

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kelayakan Kegrafikaan

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Penilaian kelayakan konten materi oleh validator		
		1	2	3
Kelayakan Kegrafikaan	1. Kesesuaian dengan ukuran komik dengan standar ISO (A4)	5	3	4
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi komik	5	2	5

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Penilaian kelayakan konten materi oleh validator		
		1	2	3
	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka belakang yang harmonis dan konsisten	4	3	3
	4. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	2	4
	5. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf pada sampul	4	3	5
	6. Ilustrasi sampul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	5	3	3
	7. Bentuk, warna, ukuran, dan proporsi sesuai dengan realita	4	3	4
Kelayakan Penyajian	8. Pemisah antar balon percakapan jelas	5	3	4
	9. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	5	3	4
Kelayakan Ilustrasi	10. Ilustrasi dan keterangan gambar	5	3	4
	11. Penempatan hiasan/ilustrasi sesuai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	5	3	4
	12. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf pada konten	4	3	5

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Penilaian kelayakan konten materi oleh validator		
		1	2	3
	13. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan	5	3	4
	14. Lebar susunan teks normal	5	2	5
	15. Mampu mengungkap makna/arti dari objek	5	3	5
	16. Kesesuaian tampilan warna dan <i>background</i> .	4	3	4
	17. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	4	3	3
	18. Kreatif dan dinamis	4	3	4
	19. Ketepatan dialog/teks dengan alur cerita yang menggambarkan isi/materi	5	2	5
Kelayakan Kebahasaan	20. Kreatif dan dinamis	5	3	4
	21. Kebakuan istilah	5	3	5
	22. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5	3	4
	23. Ketepatan tata bahasa dan ejaan	4	3	4
	24. Kesesuaian penggunaan istilah	5	3	4
	25. Konsisten penggunaan simbol dan ikon	5	3	5
	26. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5	1	4

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Penilaian kelayakan konten materi oleh validator		
		1	2	3
	27. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	5	2	4
Kualitas Teknik	28. Kejelasan petunjuk penggunaan komik	5	3	4
	29. Kemudahan dalam membaca komik	5	2	4
	30. Keterbacaan materi yang disajikan	5	2	5
Kelayakan Komik sebagai Media Pembelajaran	31. Komik fisika yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran	5	3	4
	32. Komik fisika yang dikembangkan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	5	3	4
	33. Instruksi pada buku komik fisika yang dikembangkan jelas sehingga mudah untuk digunakan dalam belajar	5	3	4
	34. Tampilan komik secara keseluruhan menarik sehingga dapat menarik minat pembaca	4	3	4
	35. Bahasa yang digunakan dalam komik fisika mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk terus belajar	5	2	4
Skor total		165	95	162
Rata-rata (%)		80,38%		

Pada tabel tertera bobot yang diberikan oleh validator 1, 2, dan 3 secara berturut-turut sebesar 165, 95, dan 162 dari bobot maksimal sebesar 175. Artinya validator 1, 2, dan 3 masing-masing memberikan skor kelayakan sebesar 94%, 54%, dan 92%. Dari perhitungan rata-rata persen kelayakan dihasilkan skor validasi kelayakan konten kegrafikaan sebesar 80,38% dengan kategori layak.

Kelayakan konten kegrafikaan bahan ajar fisika berbasis komik pada penelitian ini dinilai layak dengan skor validasi 80,38% dari total tiga validator. Beberapa validator menyatakan bahwa grafika bahan ajar fisika berbasis komik yang dikembangkan sudah mirip dengan bentuk grafika dari Desain Komunikasi Visual. Bahan ajar yang valid sangat penting dikembangkan dan pada penelitian ini, bahan ajar fisika berbasis komik dinilai layak sehingga senada dengan komik pada penelitian Azizul dkk. (2020) bahwa komik merupakan media pembelajaran yang valid. Memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik (Aulia, J., dkk. 2020). Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, spesifiknya kemampuan kognitif siswa.

4.3 Kemampuan Kognitif Siswa

Data mentah hasil implementasi yang diperoleh merupakan data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat pada lampiran. Sementara itu, berikut adalah sajian data yang telah diolah guna mempersingkat pemaparan.

1. Statistik Dekskriptif Data

Tabel 4.4 Tabel analisis deskriptif

Statistik Deskriptif					
	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre-Test Experiment</i>	36	10	65	35.42	12.093
<i>Post-Test Experiment</i>	36	50	100	80.42	13.595
<i>Pre-Test Control</i>	36	15	75	44.86	13.861
<i>Post-Test Control</i>	36	45	100	67.22	13.546
<i>Valid N (listwise)</i>	36				

Dapat dilihat pada tabel tersebut bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan bahan ajar fisika berbasis komik dengan kelas yang menggunakan bahan ajar fisika berbasis teks. *Mean pre-*

test kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan *mean pre-test* kelas kontrol. Sementara *mean post-test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan *mean post-test* kelas kontrol. Namun data ini belum cukup untuk mengonfirmasi ditolak atau diterimanya hipotesis berikut;

Ho = Tidak terdapat pengaruh bahan ajar fisika berbasis komik terhadap kemampuan kognitif siswa

Ha = Terdapat pengaruh bahan ajar fisika berbasis komik terhadap kemampuan kognitif siswa

2. Normalitas Data

Hipotesis yang dibuat dapat dibuktikan dengan analisis *independent sample T-test*. Namun sebagai prasyarat, data harus terdistribusi normal. Berikut adalah tabel hasil olah data SPSS;

Tabel 4.5 Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-Test Experiment</i> (Komik)	.125	36	.170	.979	36	.708
	<i>Post-Test Experiment</i> (Komik)	.132	36	.115	.946	36	.077
	<i>Pre-Test Control</i> (Buku Teks)	.089	36	.200*	.987	36	.944
	<i>Post-Test Control</i> (Buku Teks)	.113	36	.200*	.963	36	.263
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Dari tabel tersebut, seluruh nilai signifikansi dari uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari pada 0,05. Begitu pula dengan nilai dignifikansi dari uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Maka dari itu, dapat diinterpertasikan bahwa data terdistribusi normal sebab nilai signifikansi (Sig.) Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk menyatakan nilai yang lebih besar dari 0,05.

3. Homogenitas Varians Data

Meski bukan syarat mutlak, pengujian homogenitas data dilakukan untuk mengetahui sifat keberagaman varians dari data tersebut. Hasil dari uji homogenitas varians dapat berupa data yang homogen atau sama, dan data yang heterogen atau beda. Data yang tidak homogen akan memengaruhi tahapan pengolahan data selanjutnya namun dari hasil olah data yang didapatkan, data dikatakan homogen. Berikut adalah tabel hasil olah data SPSS;

Tabel 4.6 Tabel Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variance					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	.528	3	140	.664
	<i>Based on Median</i>	.536	3	140	.659
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.536	3	138.980	.659
	<i>Based on trimmed mean</i>	.550	3	140	.649

Perbandingan taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 5%. Dikarenakan nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh melebihi 5%, maka varians data dikatakan homogen yang artinya sifat keberagaman varians data tersebut sama.

4. Independent Sample T-test

Dari uji normalitas serta uji homogenitas, data terkategoriikan sebagai data yang dapat dihitung secara parametrik dan memenuhi prasyarat *Independent Sample T-test*. *Independent Sample T-test* dilakukan untuk mengetahui bila hipotesis diterima atau ditolak. Berikut adalah tabel hasil olah data SPSS;

Tabel 4.7 Tabel Independent Sample T-test

Independent Samples Test			
		Kognitif Siswa	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
	F	1.416	

Levene's Test for Equality of Variances		Sig.	.238	
t-test for Equality of Means		t	-14.839	-14.839
		df	70	69.063
		Sig. (2-tailed)	.000	.000
		Mean Difference	-45.000	-45.000
		Std. Error Difference	3.033	3.033
		95% Confidence Interval of the Difference		
	Lower	-51.048	-51.050	
	Upper	-38.952	-38.950	

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% sebagai pembanding nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari pengolahan data. Nilai signifikansi pada data yang telah diolah tepatnya sebesar $0,263 \times 10^{-13}$ namun dikarenakan program SPSS hanya menunjukkan tiga angka desimal pertama, maka nilai signifikansi yang terlihat adalah 0.000. Bagaimanapun, hal ini tetap menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang didapat kurang dari taraf signifikasni 0,05. Maka H_a diterima dengan pernyataan hipotesis bahwa terdapat pengaruh bahan ajar fisika berbasis komik terhadap kemampuan kognitif siswa.

5. *N-gain*

Salah satu tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan kognitif siswa, *N-gain* dilakukan untuk mengetahui kenaikan kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah mendapatkan implementasi bahan ajar fisika berbasis komik dan kelas kontrol. Berikut adalah tabel hasil perhitungan *N-gain*;

Tabel 4.8 Tabel *N-gain*

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
$\langle \bar{x}_{pre} \rangle$	$\langle \bar{x}_{post} \rangle$	$\langle g \rangle$	Kategori	$\langle \bar{x}_{pre} \rangle$	$\langle \bar{x}_{post} \rangle$	$\langle g \rangle$	Kategori
35,41	80,41	0,696	Sedang	44,86	67,22	0,450	Sedang

Tabel menunjukkan nilai *pre-test* kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan nilai *pre-test* kelas kontrol. Namun, nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *post-test* kelas kontrol. Dengan begitu, nilai gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai gain kelas kontrol dengan nilai masing-masing sebesar 0,69 dan 0,45 keduanya berada dalam kategori sedang. Baik nilai kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata tetapi besar peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dengan selisih gain sebesar 0,246.

Ada pengaruh signifikan pada peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan besar kenaikan gain yang dikategorikan sedang. Hal ini disebabkan oleh materi pada bahan ajar yang sesuai dan layak menurut validator, serta penyajiannya dalam bentuk komik memudahkan visualisasi analisis kasus bagi siswa. Sebelumnya, komik sebagai media pembelajaran dibuktikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pemahaman konsep seperti yang dinyatakan Febrianti, Y., Sinaga, P., & Feranie, S. (2022) bahwa bahan ajar fisika berbasis komik cukup efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dan diketahui berpengaruh pada pembelajaran dalam penelitian Hidayat, N., Rostikawati, T., & Marris, A. (2019) dengan pernyataan bahwa bahan ajar berbasis komik secara signifikan efektif dapat meningkatkan hasil belajar aspek kemampuan kognitif siswa.

4.4 Persepsi Siswa

Persepsi siswa bukan merupakan data yang kuantitatif. Namun dengan data itu dapat dijadikan kuantitatif dengan skala Likert. Data ini diambil dengan cara menyebarkan angket pada kelas eksperimen setelah melakukan *post-test*. Dari sebaran angket tersebut, didapat data sebagai berikut;

Tabel 4.9 Respon Angket Persepsi Siswa

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Jumlah bobot yang diberikan oleh siswa				
		1	2	3	4	5
	1. Tampilan komik menarik	0	0	1	0	35

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Jumlah bobot yang diberikan oleh siswa				
		1	2	3	4	5
Ke- tertarikan	2. Dengan komik ini saya merasa senang dan tidak bosan mempelajari fisika	0	2	2	2	30
	3. Komik ini meningkatkan pemahaman konsep fisika saya khususnya materi Gerak Parabola	0	2	8	8	18
	4. Cerita dan ilustrasi materi pada komik membuat saya termotivasi dalam mempelajari Gerak Parabola	0	0	2	9	25
Materi	5. Materi yang disampaikan dalam komik ini mudah saya pahami	0	0	10	11	15
	6. Penyampaian materi dalam buku komik ini membuat saya bisa menghubungkan peristiwa sehari-hari dengan konsep Gerak Parabola	0	0	6	10	20
	7. Ada bagian dalam buku komik yang membuat saya memahami konsep secara mandiri	0	0	8	9	19
	8. Pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dalam buku komik ini mendorong saya untuk terus belajar	5	1	7	10	13

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian	Jumlah bobot yang diberikan oleh siswa				
		1	2	3	4	5
	9. Penyajian materi dalam bahan ajar komik fisika ini mendorong saya untuk berdiskusi	2	3	16	7	8
	10. Contoh soal dalam buku komik mudah dipahami	0	1	7	12	16
	11. Evaluasi bahasan materi membantu saya mengevaluasi kinerja dalam melakukan aktivitas yang tersedia di buku komik	0	2	11	13	10
Bahasa	12. Saya mudah memahami percakapan dalam komik ini	0	0	6	11	19
	13. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	0	0	8	14	14
	14. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	0	0	8	10	18
Respon Total		8	13	103	130	260
Skor Total		8	26	309	520	1300
Jumlah		nomor		responden		max
		14		36		5

Pada tabel terdapat jumlah respon total pada setiap pilihan skala likert; skala 1 dipilih 8 kali, skala 2 dipilih 13 kali, skala 3 dipilih 103 kali, skala 4 dipilih 130 kali, dan skala 5 dipilih 260 kali. Jumlah respon total ini kemudian dikalikan dengan skala yang dipilih;

$$\text{Skala 1: } 8 \times 1 = 8$$

$$\text{Skala 2: } 13 \times 2 = 26$$

$$\text{Skala 3: } 103 \times 3 = 309$$

$$\text{Skala 4: } 130 \times 4 = 520$$

$$\text{Skala 5: } 260 \times 5 = 1300$$

Skor total ini dijumlahkan menjadi 2163 kemudian dibagi dengan hasil kali jumlah nomor, jumlah responden, dan skala maksimal dan dikalikan 100% seperti berikut;

$$\text{persentase: } \frac{263}{2520} \times 100\% = 86\%$$

Persentase 86% berada pada interval dengan kriteria sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap bahan ajar fisika berbasis komik sangat positif.

Siswa tertarik membaca dan menggunakan komik untuk belajar karena komik fisika merupakan perpaduan yang pas antara gambar dan materi. Komik yang merupakan hiburan visual diintegrasikan dengan materi fisika yang cenderung membutuhkan gambar untuk visualisasi kasus membuat siswa tidak kaku membaca paparan konsep, prinsip, serta analisis gerak parabola. Selain itu, materi disampaikan melalui penokohan dan alur cerita dengan tema yang disukai siswa pada usianya sehingga siswa tertarik untuk membaca sampai selesai. Bahan ajar fisika berbasis komik juga mudah untuk diakses dari sisi tempat dan waktu, hal ini mendorong siswa untuk belajar mandiri.

Persepsi siswa terhadap bahan ajar fisika berbasis komik yang telah dikembangkan sangat positif. Siswa menggemari gambar dan alur cerita yang dianggap ekspresif dan mengalir sehingga membuat penasaran dengan akhir ceritanya. Visual peristiwa fisika pada komik juga tidak hanya dibuat sefamiliar mungkin dengan keseharian siswa, tetapi juga memuat peristiwa serta informasi baru bagi siswa sehingga siswa mendapatkan pandangan yang lebih luas tentang materi gerak parabola. Hal ini selaras dengan pernyataan Hidayat, N., Rostikawati, T., & Marris, A. (2019) yang telah diulas pada kajian pustaka bahwa komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan diingat kembali sehingga siswa tertarik untuk membacanya.