

## BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Temuan Umum

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V dengan subjek penelitian 23 orang peserta didik kelas V-B di Sekolah Dasar Negeri 002 Karimun yang terdiri atas 12 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Data hasil penelitian diperoleh dari tes yaitu *pretest* dan *posttest* serta angket tertutup berupa kuisisioner. Temuan yang diperoleh terkait daftar identitas partisipan penelitian secara umum dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Daftar Partisipan**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	12	52%
Perempuan	11	43%

### 4.2 Temuan Penelitian

#### 4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital. Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya (Aggleton, 2018). Komik digital menjadi salah satu media pembelajaran yang terus dikembangkan di era teknologi untuk memberikan kemudahan pada kegiatan pembelajaran. Komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan memuat materi ekosistem pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Gambar 2 memperlihatkan proses pengembangan komik digital.



**Gambar 4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital**

Adapun proses pengembangan media pembelajaran komik digital terbagi menjadi beberapa tahap diantaranya 1) menemukan ide terkait produk komik digital yang akan dibuat, 2) mencari referensi mengenai topik materi yang akan diangkat dalam produk, 3) menyusun naskah cerita, 4) menentukan desain yang akan digunakan, 5) memproduksi komik digital sesuai dengan desain dan cerita yang telah ditentukan, 6) mengimplementasikan produk jadi kepada subjek penelitian dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4.2.2 Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital

Produk komik digital yang telah diproduksi kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi dengan mengisi angket tertutup yang telah disediakan peneliti untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan. Penilaian tersebut bertujuan agar komik digital harus tervalidasi layak dan efektif terlebih dahulu sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian validasi ahli media dan materi terhadap pengembangan media pembelajaran komik digital dalam bentuk tabel dengan penggunaan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2 Validasi Ahli Media dan Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1.	Desain Media Komik Digital	18
2.	Materi Pembelajaran	8
3.	Keterbacaan	16
4.	Kebahasaan	11
Total skor		50
Skor maksimal		64

Persentase	78,12%
Rata-rata	3,57
Kategori	Baik

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan materi, diketahui bahwa media pembelajaran komik digital secara keseluruhan memiliki total skor 58 dengan nilai rata-rata sebesar 3,57 dan berada di kategori baik sehingga media pembelajaran komik digital ini dinilai layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran IPA di SD kelas V pada materi ekosistem.

#### 4.2.3 Implementasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Komik

Setelah dilakukan validasi ahli, selanjutnya media pembelajaran komik digital diimplementasikan kepada subjek yaitu peserta didik SD Kelas V sebagai pengguna produk. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi pembelajaran IPA yaitu materi ekosistem. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest* sebanyak 5 soal dalam waktu 10 menit. Setelah selesai mengerjakan soal *pretest*, guru mempresentasikan komik digital dengan pendekatan kontekstual kepada peserta didik.

Dimulai dengan guru menayangkan produk komik digital melalui layar *infocus* dan memberikan penjelasan yang tersedia dalam komik digital untuk kemudian dibaca oleh para peserta didik. Selain itu, guru juga meminta 3 orang peserta didik untuk membacakannya di depan kelas guna melatih keberanian dan rasa percaya diri. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi mengenai pengembangan produk komik digital. Kemudian, guru meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang terdapat dalam komik digital. Di akhir pembelajaran, guru kembali memberikan soal *posttest* yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam waktu 10 menit. Pemberian soal *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran komik digital. Adapun hasil belajar peserta

didik dalam kegiatan *pretest* dan *posttest* melalui aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

**Tabel 1.3 Hasil *Pre Test* dan *Post Test***

No.	Hasil Belajar	Nilai Rata-rata
1.	<i>Pre-test</i>	27,39
2.	<i>Post-test</i>	72,17

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata 27,39 dan hasil *posttest* memiliki nilai rata-rata 72,17 sehingga nilai rata-rata *posttest* lebih baik daripada nilai rata-rata *pretest*. Peserta didik diketahui telah mampu menjawab soal *posttest* dengan perolehan rata-rata yang meningkat sebagai hasil dari adanya penguasaan konsep terhadap materi pembelajaran IPA. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **4.3 Pembahasan**

Peningkatan hasil belajar peserta didik SD kelas V seperti yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat mempengaruhi penguasaan konsep yang dimiliki oleh peserta didik. Penguasaan konsep IPA diukur melalui penguasaan kurikulum konsep IPA sesuai tingkat kemampuan kognitif siswa (Nugraha, 2018). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yakni munculnya skemata mengenai persepsi seseorang pada tahap perkembangan terhadap lingkungannya ketika seseorang memperoleh cara baru untuk mempresentasikan informasi secara mental (Sujana, 2016). Melalui pemerolehan hasil *posttest* yang lebih baik daripada *pretest*, dapat diketahui bahwa peserta didik yang mampu menjawab rangkaian *test* dengan hasil yang baik disebabkan oleh adanya peningkatan penguasaan konsep peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital.

Peningkatan tersebut juga dapat diidentifikasi melalui interaksi peserta didik yang beratusias dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Komik digital yang mengangkat materi pembelajaran mengenai ekosistem dengan menyajikan cerita sederhana mampu menarik minat belajar

peserta didik. Keunggulan komik adalah dapat menyajikan suatu pesan atau informasi melalui sebuah cerita yang disajikan dalam bentuk rangkaian gambar dan balon-balon teks. Sehingga para pembaca terutama siswa akan terpancing motivasinya untuk membaca dan belajar (Nursholihat dkk, 2017).

Komik digital yang dilengkapi dengan kombinasi antara gambar dan tulisan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami alur cerita. Komik digital juga mampu memunculkan rasa ingin tahu peserta didik dengan mendalami karakter tokoh dan materi pembelajaran yang terdapat di dalamnya. Meskipun pada awalnya mereka terlihat kesulitan saat mengerjakan soal *pretest*, namun mereka aktif berpendapat saat sesi diskusi untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan tanggapannya mengenai produk komik digital yang telah dibaca. Selain itu, peserta didik diminta untuk mengisi angket tertutup guna mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran komik digital. Perolehan hasil pengisian angket tertutup dipaparsajikan pada tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4 Angket Tertutup Penilaian Peserta Didik**

INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	SETUJU	PERSEN
<b>Selama Kegiatan Pembelajaran</b>	Saya berantusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan komik digital	23	100%
	Saya percaya diri selama mengikuti kegiatan pembelajaran	23	100%
<b>Setelah Kegiatan Pembelajaran</b>	Saya aktif berpendapat saat sesi diskusi	18	78%
	Saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu	22	95%
	Saya merasa puas dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan komik digital	23	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa mayoritas peserta didik memberikan jawaban setuju terhadap pernyataan pada aspek yang dinilai. Dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 23 orang, sebanyak 23 orang peserta didik (100%) merasa setuju bahwa mereka berantusias dan percaya diri selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pengembangan komik digital.

Sementara sebanyak 23 orang peserta didik (100%) yang merasa puas dengan kegiatan pembelajaran menggunakan komik digital, sebanyak 22 orang peserta didik (95%) yang mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu, dan sebanyak 18 orang peserta didik (78%) yang aktif berpendapat saat sesi diskusi berlangsung. Besarnya persentase jawaban setuju dari peserta didik mengenai pengembangan komik digital juga dapat ikut mendukung terjadinya peningkatan penguasaan konsep peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik SD kelas V.