

---

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**

**Nur Khasanah<sup>1</sup>, Nur Ngazizah<sup>2</sup>, Titi Anjarini<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Purworejo<sup>123</sup>

nurkhasanah7773@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui, 1) Pengembangan media komik; 2) Kelayakan media komik; 3) Respon peserta didik; 4) Keterlaksanaan pembelajaran pengembangan media komik dengan model *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian yang akan dikembangkan yaitu media komik dengan model *problem based learning*. Penelitian dengan model 4D terdiri dari empat tahap yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, tahap *disseminate*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2020/2021 di SD Negeri 2 Kalitengah. Subyek penelitian pada kelas IV yang berjumlah 10 peserta didik. Hasil penelitian pengembangan media komik ini adalah: 1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik dengan model *problem based learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD; 2) Hasil kelayakan media komik dengan model *problem based learning* oleh dua dosen ahli memperoleh nilai reratanya 3,20 termasuk kategori layak, dari guru SD memperoleh nilai rerata 4,00 termasuk kategori sangat layak; 3) Hasil respon peserta didik dari empat aspek memperoleh persentase 97,3% dengan kategori sangat baik; 4) Hasil dari tiga pertemuan dalam keterlaksanaan pembelajaran keseluruhan persentase memperoleh 99% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik dengan model *problem based learning* dengan materi daur hidup hewan kelas IV SD layak di gunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci :** *Media komik, Pembelajaran IPA, Problem based learning*

## **COMIC MEDIA DEVELOPMENT USING PROBLEM BASED LEARNING MODEL ON ANIMAL CLASS IV SD'S LIFESTYLE MATERIALS**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to find out, 1) Comic media development; 2) feasibility of comic media; 3) Student response; 4) Implementation of learning to develop comic media using the Problem Based Learning model on the life cycle material of grade IV SD animals. This research is a research and development study. The research that will be developed is comic media with a problem based learning model. Research with the 4D model consists of four stages, namely the define stage, design stage, develop stage, disseminate stage. The research was conducted in the odd semester of the 2020/2021 learning year at SD Negeri 2 Kalitengah. Research subjects in class IV, amounting to 10 students. The results of this research on the development of comic media are: 1) This research produces a product in the form of comic media with a problem-based learning model on the life cycle material of grade IV SD animals; 2) The results of the feasibility of comic media with a problem-based learning model by two expert lecturers obtained a mean score of 3.20, including the feasible category,*

---

from elementary school teachers getting a mean score of 4.00 including the very feasible category; 3) The results of the response of students from four aspects obtained a percentage of 97.3% in the very good category; 4) The results of the three meetings in the implementation of the overall learning percentage get 99% in the very good category. Based on this study, it can be concluded that comic media with a problem-based learning model with animal life cycle material in grade IV SD is suitable for use as a learning medium in elementary schools.

**Keywords:** *Comic media, Science learning, Problem based learning*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan kurikulum 2013, memberikan tugas menantang berupa permasalahan yang harus dipecahkan peserta didik. Permendikbud No. 64 tahun 2013 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah yang selanjutnya disebut standar isi mencakup lingkup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menerapkan pendekatan pemberian masalah pada peserta didik. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu peserta didik dapat memecahkan masalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam proses belajar mengajar.

Langkah-langkah *Problem Based Learning* yaitu, orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individual/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Kelebihan dari *Problem Based Learning* yaitu, proses pembelajaran bermakna bagi peserta didik, belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan yang dimilikinya, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motifasi internal untuk belajar, dapat menumbuhkan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 harus sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media pembelajaran salah satunya menggunakan media komik, karena peserta didik pada usia 6-12 tahun pada umumnya lebih tertarik membaca buku dengan gambar-gambar menarik, dan berwarna. Media Komik yaitu buku cetak bergambar dengan

---

warna yang menarik serta ilustrasi tokoh, kata-kata/kalimat yang terangkai terletak di dalam *ballons* kata untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Kelebihan komik yaitu dapat mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca peserta didik. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran cetak bergambar seperti media komik, guru terkadang menggunakan video dan *power point* sebagai media. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui, 1) Pengembangan media komik; 2) Kelayakan media komik; 3) Respon peserta didik; 4) Keterlaksanaan pembelajaran pengembangan media komik dengan model *problem based learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pembelajaran IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-pristiwa yang terjadi di alam ini (Muakhirin, 2014:52). Pembelajaran IPA banyak memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitarr secara ilmiah (Sari & Julianto, 2014:2).

### **2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Model PBL atau dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata yang ditemui di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berfikir kritis dan memecahkan masalah (Fakhriyah, 2014:96). Tujuan PBL yaitu untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah serta kemampuan untuk membangun pengetahuan sendiri (Rosidah, 2018:64).Kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu pembelajaran berdasarkan situasi nyata yang dihadapi peserta didik dilingkungannya, masalah yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, melibatkan siswa dalam proses penyelidikan, kemampuan mengingat materi yang telah dipelajari menjadi kuat, dan dapat menambah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang ada (Setiyawan, 2017:13).

Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) menurut Ismail dalam Rusman, (2016:243).

**Tabel 1. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL)**

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
1.	Orientasi peserta didik pada masalah.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktifitas pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Membimbing pengalaman individual/ kelompok.	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

### **3. Media Pembelajaran Komik**

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Arsyad, (2019:3). Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Asyhari & Silvia, 2016:3).

Komik merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Kartini, 2016:92). Kelebihan komik adalah Penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai (Nugraheni, 2017:112).

(Aninda & Suryadarma, 2017:47) Komik memiliki manfaat sebagai berikut:

- 
1. Memperjelas materi.
  2. Menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi.
  3. Membangkitkan perhatian dan minat peserta didik untuk membaca, sehingga dapat memperluas kosa kata peserta didik.
  4. Peserta didik merasa senang karena komik dilengkapi gambar gambar yang menarik.
  5. Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.
  6. Memotifasi peserta didik untuk belajar.
  7. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D) yaitu menggunakan model 4D teori dari Thiagarajan (1974) yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebarluasan (*disseminate*). Subyek penelitian berjumlah 10 peserta didik di SD Negeri 2 Kalitengah Kabupaten Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 selama 1 bulan yaitu bulan juli 2020. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi media komik, lembar angket respon siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Instrument yang telah divalidasi oleh validator kemudian dianalisis dengan menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum}{\sum}$$

Keterangan:

$\sum$  = Jumlah frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum$  = Jumlah frekuensi yang seluruh aktivitas

Hasil persentase ini kemudian di ubah ke dalam bentuk nilai. Pada skala penilaian ini dianalogikan sama dengan skala skor rentang 1-4, sehingga tingkat kelayakan instrument dapat diketahui dengan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \text{Presentase} \times \text{Skor Tertinggi}$$

---

Sedangkan uji reabilitas menggunakan percentage agreement (PA) dengan persamaan sebagai berikut

$$. ( ) \quad \text{—}$$

Keterangan:

PA = Persentase keterlaksanaan

A = Skor yang lebih tinggi dari pengamat

B = skor yang lebih rendah dari pengamat

(Trianto, 2013:240)

Data angket respon peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\text{NP} \quad \text{—}$$

(Purwanto, 2010:103)

Keterangan :

NP = Nilai persen yang diharapkan atau dicari

R = nilai yang diperoleh

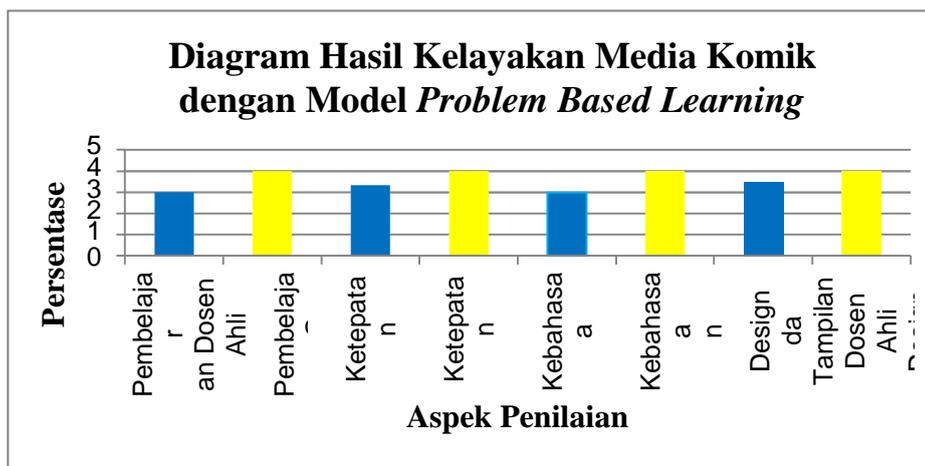
SM = nilai maksimum ideal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Artinya penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan melakukan validasi hasil pendidikan winarni (2018:248). Cara atau proses pengembangan komik IPA menurut Mustikarini, 2016:102) menggunakan model 4D dari teori Thiagarajan (1974) ada empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*, penyebarluasan (*disseminate*).

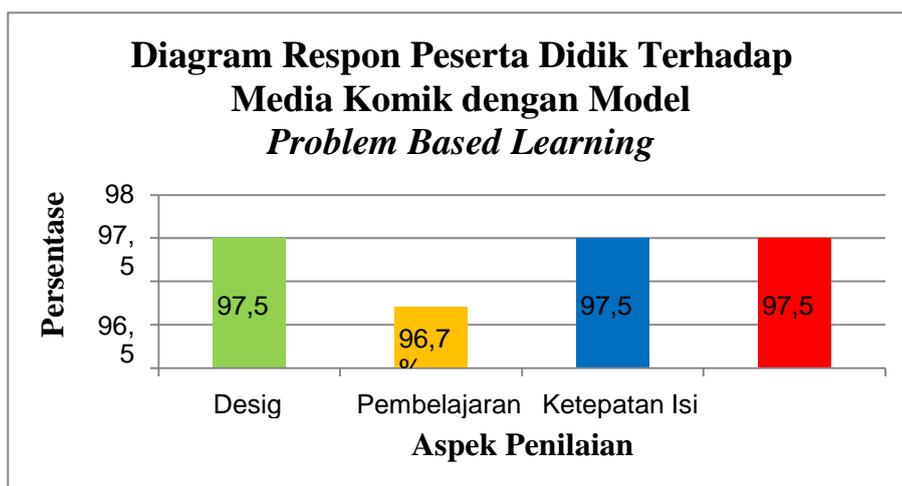
### 1. Validasi Produk

Produk yang divalidasi oleh duan dosen ahli dan guru SD. Aspek yang divalidasi yaitu aspek pembelajaran, aspek ketepatan isi, aspek kebahasaan aspek design dan tampilan. Hasil validasi media komik dengan model problem based learning sebagai berikut:



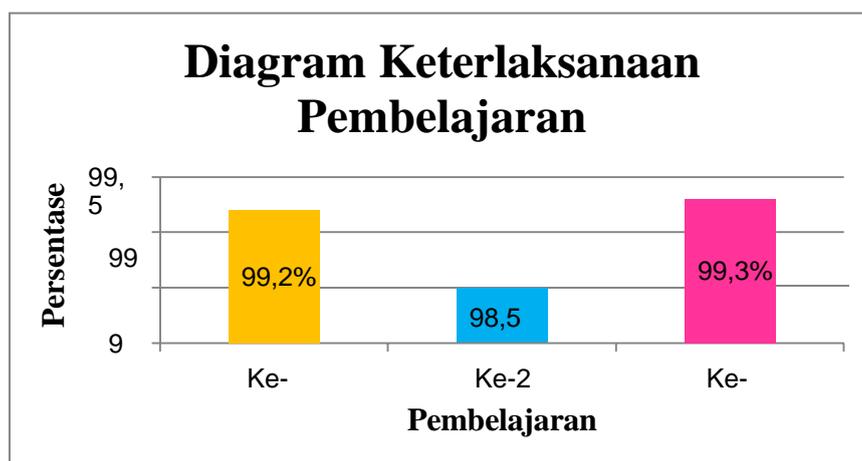
**Gambar 1.** Diagram Kelayakan Media Komik dengan Model *Problem Based Learning* oleh Dosen Ahli dan Guru SD

Berdasarkan keseluruhan empat aspek yang dinilai oleh dosen ahli yaitu aspek pembelajaran, aspek ketepatan isi, aspek kebahasaan aspek *design* dan tampilan memperoleh nilai dengan jumlah 12,83, sehingga reratanya 3,20 termasuk kategori layak. Berdasarkan keseluruhan empat aspek yang dinilai oleh guru SD memperoleh nilai dengan jumlah 16,00, sehingga reratanya 4,00 termasuk kategori sangat layak. Uji reliabilitas pada keempat aspek yaitu aspek pembelajaran memperoleh 85,8%. Aspek ketepatan isi memperoleh 91%. Aspek kebahasaan memperoleh 85,8%. Aspek *design* dan tampilan memperoleh 93,4%. Reabilitas dari keseluruhan empat aspek yang dinilai untuk media komik dengan model *problem based learning* adalah 89%.



**Gambar 2.** Diagram Respon Peserta Didik Terhadap Media Komik dengan Model *Problem Based Learning*

Aspek pembelajaran mendapatkan persentase 96,7% dengan klasifikasi sangat baik. Aspek ketepatan isi mendapatkan persentase 97,5% dengan klasifikasi sangat baik. Aspek kebahasaan mendapatkan persentase 97,5% dengan klasifikasi sangat baik. Dengan demikian keseluruhan aspek mendapatkan persentase 97,3%, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik menggunakan media komik dengan model *problem based learning* adalah sangat baik.



**Gambar 3.** Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran

Uji reliabilitas pada pertemuan pertama memperoleh persentase 99,2%, pertemuan kedua memperoleh persentase 98,5%, pertemuan ketiga memperoleh persentase 99,3%, dari tiga pertemuan dalam keterlaksanaan pembelajaran keseluruhan persentase adalah 99%. Keterlaksanaan pembelajaran terhadap media komik dengan model *problem based learning* adalah sangat baik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian pengembangan media komik dengan model *problem based learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk yaitu media komik dengan model *problem based learning* pada materi daur hidup hewan kelas iv sd. Pembuatan komik menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Kertas yang digunakan berukuran A4 satu halaman komik dibagi dua seperti buklet. Jadi ukuran komik A5 menggunakan jenis huruf *Comic Sain MS*. Terdapat balon kata yang berisi materi, komik dengan model *problem based*

---

learning. Gambar dan kartun yang mendukung pada materi daur hidup hewan. Media di *design* berbagai warna agar lebih menarik. Pembuatan karakter, panel, pereberian teks/dialog. Pengembangan media komik menggunakan model 4D pertama ada tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), Tahap (*develop*), tahap penyebarluasan (*disseminate*).

2. Validasi kelayakan media komik dengan model *problem based learning* oleh dua dosen ahli dan guru SD mendapatkan nilai secara keseluruhan dari keempat aspek yaitu, aspek pembelajaran, aspek ketepatan isi, aspek kebahasaan aspek design dan tampilan memperoleh nilai dengan jumlah 3,60 termasuk kategori sangat layak dan untuk uji reliabilitas dengan kriteria *Percentage Agreement* (PA) memperoleh 92,8% termasuk kategori sangat reliabel, sehingga data yang didapatkan dalam validasi kelayakan media komik dengan model *problem based learning* layak digunakan dalam pembelajaran. Komik dikatakan layak yaitu, memperjelas materi, membangkitkan perhatian dan minat peserta didik untuk membaca sehingga dapat memperluas kosa-kata peserta didik, peserta didik merasa senang karena komik dilengkapi gambar gambar yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memotifasi peserta didik untuk belajar, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Respon peserta didik terhadap media komik dengan model *problem based learning* pada saat pembelajaran, peserta didik berpartisipasi, aktif, dan rasa ingin tahu dalam keseriusan belajar serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Hasil respon peserta didik terhadap media komik dengan model *problem based learning* dari keseluruhan empat aspek yaitu aspek design, aspek pembelajaran, aspek ketepatan isi, aspek kebahasaan memperoleh rata-rata 97,3% termasuk kategori sangat baik.
4. Keterlaksanaan pembelajaran media komik dengan model *problem based learning* oleh dua observer mendapatkan nilai secara keseluruhan dari tiga aspek yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup memperoleh rerata dengan jumlah nilai 99% termasuk kategori sangat baik. Pada keterlaksanaan pembelajaran tersebut telah terlaksana sangat baik.

### **Saran**

Adapun saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut ditunjukkan kepada guru untuk menggunakan media komik dengan model *problem based learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV SD dapat di gunakan dalam pembelajaran di kelas. Media komik dengan model *problem based learning* yang dikembangkan ini dapat dipergunakan dan

---

dimanfaatkan secara luas pada kelas IV SD yang lain, baik di SD Negeri 2 Kalitengah maupun di sekolah-sekolah lain. Untuk peneliti produk yang dikembangkan ini masih terbatas pada materi daur hidup hewan, maka perlu di kembangkan media komik dengan model problem based learning pada materi yang lainnya. Pada tahap penyebarluasan (*desseminate*) pada media komik dengan model problem based learning dapat di upload di internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aninda, B. O., & Suryadarma, I. G. P. (2017). Penerapan PBL dengan Suplemen Komik Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Peduli H Lingkungan. *Jurnal Bioedukatika*, 5(2), 46.
- Arsyad, Ashar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), hlm. 1-13.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan *Problem Based Learning* dalam upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), hlm. 95–101.
- Kartini. (2016). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI pada MIN Uteun Gathom. *Jurnal Lentera*, Vol. 16. No. 19, hlm. 91–97.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, No. 01, hlm. 51-57
- Mustikarini, P. (2016). Pengembangan Majalah Fisika Sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri Berkarakter Islami Melalui Materi Fluida Dinamis untuk Menumbuhkan Sikap Spiritual dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 98–105.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), hlm. 111-117.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, Vol. II. No. 1, hlm. 62–71.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluatif Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk

---

Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, Vol. II. No. 1, hlm. 62–71.

Sari, P. N., & Julianto. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN Kramattemanggung II Kec.Tarik Sidoarjo. *Jpgsd*, Vol. 02. No. 02, hlm. 1–8.

Setiyawan, Hery. (2017). Pembelajaran Matematika Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Luas Bidang pada Kelas III SD. *INOVASI*, Vol. XIX, No. 1, hlm. 8-17.

Trianto.2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.