

**EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERBASIS PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS III SD NEGERI KARUNDANG 2**

(Effectiveness Comic Based on Contextual Learning to Improve Student Learning Outcome)

Tri Astuti

Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
triasiastuti@gmail.com

Sholeh Hidayat, Isti Rusdiyani

Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

Lack of development of learning media in school that motivates students' reading interest results in low interest in reading books so that there is a decrease in learners' learning outcomes. The purpose of this research is to analyze and describe the effectiveness of contextual learning-based comic media in improving learners' learning outcomes in Thematic subjects in Grade III Elementary Schools. Research conducted in the form of development research (R&D) that uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) by providing instruments in the form of interviews, questionnaires and tests. The study sample is grade III Elementary School which numbered 22 people in SDN Karundang 2 School Year 2020/2021. The effectiveness of the use of comic media to the learning outcomes of learners from the results of recapitulation of pretest and posttest values obtained a value of 0.72 or percentage with a value of 72% that falls into the category is quite effective.

Keywords: *contextual learning-based comic media, effectiveness, learning outcomes*

Abstrak

Kurangnya pengembangan media belajar disekolah yang memotivasi minat membaca peserta didik berakibat pada rendahnya minat dalam membaca buku sehingga terjadinya penurunan pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Tematik di Sekolah Dasar kelas III. Penelitian yang dilaksanakan berupa penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan memberikan instrumen berupa wawancara, angket dan tes. Sampel penelitian yaitu kelas III Sekolah Dasar yang berjumlah 22 orang di SDN Karundang 2 Tahun Ajaran 2020/2021. Efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik dari hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai 0,72 atau dipersentasekan dengan nilai 72% yang masuk pada kategori cukup efektif.

Kata kunci: media komik berbasis pembelajaran kontekstual, efektivitas, hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih diharapkan mampu mendorong aspek pendidikan kearah upaya peningkatan mutu kualitas pendidikan dengan menggunakannya dalam ruang lingkup pembelajaran, maka dari itu untuk menyelaraskan perkembangan teknologi dan kemampuan pendidik maka pendidik perlu melakukan berbagai inovasi dengan menggunakan kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media teknologi dalam pembelajaran agar aspek bidang pendidikan mampu seimbang dengan perkembangan teknologi.

Pengertian media tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Media sebagai penyampai pesan mempunyai tujuan dalam pemanfaatannya baik untuk keperluan individu atau sekelompok orang yaitu (1) untuk memperoleh informasi pengetahuan dari apa yang disampaikan, (2) media mendukung kegiatan belajar, (3) sebagai sarana persuasi dan membangkitkan motivasi (Pribadi, 2017: 23).

Sumiharsono (2018: 10) menjelaskan bahwa media mula-mula dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang), selanjutnya disebut dengan materi pembelajaran dan sekarang istilah yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah media pendidikan atau media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang fungsinya dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong peserta didik belajar untuk menambah informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hamid, 2020: 4). Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan ditandai dengan adanya tujuan dalam pembelajaran, metode, bahan, media dan evaluasi. Media sangat memiliki peran yang sangat penting sebagai cara atau teknik untuk menyampaikan pembelajaran sampai pada tujuan atau penerima informasi (Rasyid, 2018: 93).

Secara lebih khusus media mempunyai manfaat dalam penggunaannya. Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip oleh Falahudin (2014: 114) menyatakan beberapa manfaat penggunaan media yaitu salah satunya menjadikan proses pembelajaran yang dilakukan

menjadi menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan media mampu menarik minat peserta didik karena menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi sehingga mampu membangkitkan pembelajaran yang aktif dan hidup. Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum bisa membawakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang dicapai. Seperti yang penulis temukan dalam penelitian yang dilakukan terhadap penurunan hasil belajar siswa selama pembelajaran masa daring di rumah. Banyaknya peserta didik yang mengalami penurunan hasil belajar dikarenakan kurangnya minat peserta didik dalam membaca dan belajar. Penulis melakukan kegiatan tanya jawab terhadap pendidik mengenai hasil belajar yang diperoleh peserta didik di kelas III. Diketahui masih banyak peserta didik di SDN Karundang 2 kelas yang nilai perolehan hasil belajarnya masih sangat rendah. Menurut peserta didik dalam waktu seminggu kegiatan membaca yang dilakukan jika hanya ada tugas yang diberikan pendidik saja.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya pengembangan media belajar yang menarik di sekolah sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang memberikan motivasi agar siswa memiliki minat dalam belajar. Media yang pendidik gunakan hanya buku pelajaran dengan visual yang kurang menarik untuk dibaca serta keadaan peserta didik yang sudah bosan dengan sistem pembelajaran dirumah sehingga kemampuan yang harusnya dimiliki oleh peserta didik sebagai hasil dari belajar tidak didapatkan. Sumber belajar yang tersediapun kurang untuk dimiliki setiap peserta didik sehingga dijumpai pemanfaatan media yang digunakan lebih banyak mengandalkan buku paket pegangan peserta didik dan buku LKS yang sifatnya kurang menarik dan membuat bosan peserta didik.

Salah satu pengembangan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan disertai visual yang penuh warna sehingga peserta didik tertarik dalam belajar dan membaca materi pelajaran yaitu berupa pemanfaatan dan pengembangan media komik dalam belajar. Dengan pemanfaatan komik berbasis pembelajaran kontekstual, disamping pendidik berkontribusi menciptakan kreativitas, pendidik juga menyediakan

media visual yang dapat menarik minat peserta didik dalam membaca buku tentang penjelasan dari suatu materi pelajaran sehingga tercipta nuansa iklim belajar yang baru dan menyenangkan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 64) komik adalah suatu bentuk gambar kartun yang berisikan karakter yang memerankan cerita sebagai hiburan bagi para pembacanya. Gumelar (2011: 7) menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang disusun sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya agar pesan dapat tersampaikan dan komik cenderung diberikan *lettering* oleh penulis yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Daniati (2020: 433) mengemukakan komik merupakan suatu media komunikasi berbentuk visual yang mempunyai kelebihan mampu menyampaikan informasi dengan mudah dimengerti secara populer. Komik bisa digunakan untuk media pembelajaran karena karakternya yang mampu menarik perhatian dari gambar kartun disertai warna yang cerah (Subroto, 2020: 139). Kustandi (2020: 142) menjelaskan bahwa komik bukan hanya memberikan informasi yang sifatnya menghibur namun juga bisa sebagai penyampai pembelajaran jika didalamnya mencakup informasi bersifat edukasi.

Komik yang dikembangkan oleh peneliti adalah media yang bukan hanya berupa gambar animasi, namun alur cerita yang ada didalamnya mengenai materi teknologi produksi pangan menjadi perhatian bagi peneliti juga termasuk percakapan, penokohan serta soal latihan yang terdapat pada komik dibuat agar peserta didik terpancing untuk mengkritisi dan menangkap pesan-pesan materi pelajaran yang terkandung di dalamnya secara menarik karena bersifat kontekstual atau dihubungkan dengan kegiatan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang sering peserta didik lakukan. Komik yang disajikan berisi materi teknologi produksi pangan dan cerita pada komik digambarkan melalui jalan cerita dari tokoh-tokoh yang ada berdasarkan kegiatan sehari-hari seperti pada saat sarapan dan kumpul bersama keluarga.

Peserta didik Sekolah Dasar memiliki kriteria dalam belajar yang harus bersifat menyenangkan dengan memperhatikan aspek kognitif dan emosional peserta didik. Pada fase ini perkembangan kognitif peserta didik berkembang dari tingkat berfikir yang sederhana menjadi konkret dan seiring bertambahnya usia semakin dewasa barulah beranjak ke yang lebih rumit atau abstrak.

Dengan melihat aspek perkembangan peserta didik Sekolah dasar, maka kriteria komik yang baik bagi peserta didik adalah ditinjau dari 1) aspek kebahasaan; 2) aspek tampilan; 3) aspek konten. Aspek kebahasaan meliputi pemilihan kata yang mudah dipahami, ejaan yang jelas serta huruf yang digunakan agar keterbacaan yang sesuai. Aspek tampilan mengukur komik dari segi tampilan yang harus menarik seperti dari sampul/cover, gambar yang ditampilkan menarik yang sesuai tema serta pemilihan warna. Aspek isi meliputi kandungan-kandungan isi yang terdapat pada komik, isi yang disajikan harus sesuai tingkat perkembangan peserta didik dan sesuai dengan KI KD pada kurikulum 2013.

Pembelajaran kontekstual membuat peserta didik mampu menghubungkan sekaligus menerapkan kompetensi hasil belajar yang dia miliki dalam kehidupan sehari-harinya (Windyariani, 2019: 29). Peserta didik usia sekolah dasar masih sangat membutuhkan pembelajaran dengan pemberian contoh yang jelas dan masih banyak perlu belajar mengenai berbagai hal yang ada, berdasarkan kesimpulan di atas maka pembelajaran kontekstual akan menghadirkan contoh dan konsep belajar berdasarkan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik mampu lebih mudah memahami dan menggambarkan suatu materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran kontekstual atau yang disebut dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berupa suatu konsep yang menghadirkan kehidupan nyata siswa dalam pembelajaran dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan dunia sehari-hari siswa dan mendorong untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengenai hal ini lingkungan adalah media. Maka sebagai solusi dari permasalahan yang siswa alami dalam pembelajaran adalah dengan menghubungkan pembelajaran berbasis kontekstual agar apa yang siswa pelajari mampu bermakna dan mudah dipahami karena materi berkenaan dengan contoh kehidupan nyata yang siswa alami dan jumpai sehari-hari.

Berdasarkan konsep yang dipaparkan, pengembangan terhadap media komik yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis kontekstual pada materi teknologi produksi pangan sangat cocok dilakukan dan diterapkan pada usia Sekolah Dasar yang membutuhkan media menarik untuk dilihat dan menyenangkan dalam belajar sehingga menjadikan komik cocok dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran yang

efektif dan menyenangkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prihanto (2018: 80) komik sangat efektif dalam pembelajaran sebagai salah satu inovasi media. Peran komik dalam pembelajaran adalah mampu menciptakan minat baca dan mengembangkan kebiasaan membaca sebagai kelebihan dari pengaplikasian media komik dalam belajar (Saputro, 2015: 3). Media komik digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media komik secara kontekstual sehingga mampu dijadikan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penulis tertarik dalam memaparkan kajian yang sederhana ini dengan rumusan masalah penelitian tentang “efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Tematik di Sekolah Dasar kelas III”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memberikan pemaparan mengenai penjelasan analisis dan deskripsi tentang efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Tematik di Sekolah Dasar kelas III.

B. KAJIAN TEORITIK

Berikut beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moch. Ali Ramadhon(2018) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPA Pada Ranah Kognitif Peserta didik Kelas VII di MTs Nurul Hidayah Kronjo Kabupaten Tangerang-Banten*” didapatkan hasil bahwa menunjukkan adanya peningkatan minat baca dan kognitif peserta didik pada hasil belajar IPA setelah menggunakan bahan ajar komik dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan tesis penulis adalah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada pengembangan media komik berbasis pembelajaran kontekstual dengan materi teknologi produksi pangan dan pemberian media secara digital.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Pria Kurnia (2020)dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA Untuk Meningkatkan*

Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Peserta didik Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora” pada penelitian ini didapat hasil berupa peningkatan pada keterampilan berpikir kritis serta karakter peduli lingkungan peserta didik dengan media *comic book* IPA secara valid, praktis dan efektif. Persamaan terhadap tesis yang penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan media komik dalam membantu penyampaian materi di Sekolah Dasar. Perbedaan yang terdapat pada tujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan karakter peduli lingkungan peserta didik

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Budiarti & Haryanto,2016) yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas IV*”. Pada penelitian yang dilakukan terdapat adanya peningkatan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran. Persamaan yang terdapat dengan tesis yang penulis lakukan adalah penggunaan media komik dalam pembelajaran yang digunakan pada peserta didik usia Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian yang dilakukan terdapat pada pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

C. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai harapan, penggunaan metodologi dalam penelitian harus tepat dalam sasaran dan mengacu pada tujuan penelitian. Dalam kajian ini menggunakan metode penelitian jenis pengembangan (R&D). Sampel pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III yang berjumlah 22 orang yang dilakukan pada semester II (dua) Tahun ajaran 2020/2021 bertempat di Sekolah Dasar Negeri Karundang 2 yang berlokasi di Jln. Raya Serang Pandeglang, Karundang, Kec Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42126. Metode pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara terhadap pendidik, angket validasi ahli dan tes yang di isi oleh peserta didik.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan produk jenis model ADDIE. Model ini memiliki nama ADDIE karna sesuai tahapan yang telah tersusun yaitu dimulai dari (A) *Analisis*, (D)*esain*, (D)*evelopment*, (I)*mplementation*, serta (E)*valuation*.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Dari hasil wawancara yang dilakukan disimpulkan bahwa peserta didik kurang memiliki minat dalam membaca dan ketertarikan untuk membaca buku pelajaran yang menjadi sumber belajar selama pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal akibat penurunan minat dalam belajar terutama dalam membaca. Pada pembelajaran selama tahun ajaran 2020/2021 semester II penyampaian pembelajaran dilakukan secara daring dan luring dengan pembatasan jumlah siswa dikelas III. Penggunaan sumber belajar hanya berupa buku paket dan LKS yang kurang memanfaatkan pengembangan media belajar lain. Buku dan LKS yang dimiliki peserta didik tidak berwarna dan penyampaiannya yang sulit dipahami juga buku dengan sedikit contoh didalamnya memberikan dampak pada peserta didik yang kurang antusias dalam membacanya.

Dari pernyataan berikut peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan menganalisis kurikulum, silabus dan materi pelajaran yang digunakan. Analisis dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan merumuskan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator agar pengembangan terhadap media komik berbasis pembelajaran kontekstual mampu relevan dengan materi.

Tahap Desain Produk

a. Pengumpulan data

Pada tahap desain dilakukan pengumpulan data berupa informasi dan materi pelajaran yang bersumber dari buku paket tematik yang kemudian digunakan untuk mengembangkan produk yang dibuat.

b. Desain produk

Media komik didesain secara kontekstual berisi materi pelajaran teknologi produksi pangan kelas III Sekolah Dasar. Pada tahap desain ini peneliti membuat

storyboard yang berisi gambaran besar/umum yang menggambarkan alur cerita pada komik secara keseluruhan. *Storyboard* digunakan sebagai pedoman pembuatan produk media komik dan merupakan rentetan tahapan pada isi komik yang akan dibuat. Setelah pembuatan *storyboard* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan naskah komik yang berisi dialog percakapan antar karakter pada komik. Naskah komik berisi materi pelajaran yang dirancang dalam bentuk dialog dan alur cerita. Naskah komik adalah gambaran secara detail mengenai komik yang akan dibuat yang memuat judul komik, pendahuluan dalam komik, isi, karakter komik, intro dan dialog yang digunakan, evaluasi pembelajaran hingga penutup. Semuanya tergambar secara jelas pada naskah komik.

c. Membuat sketsa kasar

Pembuatan komik ini dilakukan pada aplikasi *photoshop*. Terlebih dahulu membuat karakter-karakter dalam cerita. Setelah karakter selesai digambar kemudian diberikan warna cerah yang menarik pada setiap karakter. Karakter ini dibuat unik dan menarik sehingga peserta didik tertarik untuk membaca.

Tahap Pengembangan

- a. Membuat sketsa gambar alur cerita secara keseluruhan. Pembuatan sketsa ini mengacu pada *storyboard* dan naskah komik dengan membuat sketsa gambar secara keseluruhan cerita dan menyusun materi menjadi suatu percakapan/balon-balon percakapan sesuai dialog yang terdapat pada naskah komik.
- b. Pewarnaan sketsa gambar
- c. Menentukan balon percakapan/mengisi teks dialog
- d. Produk ditinjau kembali secara keseluruhan kemudian setelah semua selesai dibuat, komik disimpan dalam bentuk PNG *file*
- e. Gambar-gambar komik yang sudah disimpan dalam PNG kemudian disusun dalam *Google* dan disimpan dalam bentuk satu file PDF (*soft file*).
- f. Komik divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari media komik yang dibuat dengan menggunakan angket yang diuji oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Ahli Materi

Aspek	No Penyajian	Skor maksimum	Validasi ahli materi
Kelayakan materi	1	5	5
	2	5	4
	3	5	5
	4	5	5
	5	5	4
	6	5	4
	7	5	4
	8	5	4
	9	5	5
	10	5	4
	11	5	5
	12	5	5
	13	5	4
Jumlah	65	58	
%	100%	89,2%	

Hasil akhirnya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,2%, nilai tersebut masuk pada kategori sangat layak/sangat baik. Ini menunjukkan materi dalam komik sudah layak diberikan dalam pembelajaran.

Kemudian uji ahli yang kedua oleh ahli media dan mendapatkan beberapa masukan hingga mendapatkan nilai akhir berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Ahli Media

No	Aspek	No Penyajian	Skor maks	Validasi ahli media	Persen
1	Tampilan dan Penyajian	1	5	5	81%
		2	5	5	
		3	5	5	
		4	5	4	
		5	5	4	
		6	5	4	
		7	5	4	
		8	5	5	
		9	5	5	
		10	5	4	
		11	5	4	
		12	5	4	
		13	5	4	
		14	5	4	
		15	5	4	
		16	5	4	
		17	5	3	
		18	5	3	
		19	5	4	

		20	5	4	
		21	5	4	
		22	5	4	
Jumlah			110	91	
Persentase			100%	82,7%	
2	Bahasa dan informasi	23	5	4	
		24	5	4	
		25	5	4	
		26	5	4	
		27	5	4	
		28	5	4	
		29	5	3	
Jumlah			35	27	
Persentase			100%	77%	

Nilai akhir yang diperoleh dari ahli media mendapatkan nilai 81% dengan kategori sangat layak. Dari nilai yang diperoleh menyatakan bahwa media komik sudah layak digunakan yang ditinjau dari aspek tampilan dan penyajian serta bahasa dan informasi yang ada didalam komik.

Setelah validasi dilakukan oleh kedua ahli maka didapatkan, diperoleh nilai kelayakan produk media komik dari kedua ahli sebesar 85% yang menjelaskan bahwa nilai tersebut ada pada kategori sangat layak.

Tabel 3. Perhitungan Kelayakan Uji Ahli Materi Dan Media

No	Ahli Produk	Skor Max	Skor Hasil	Perhitungan	Hasil	Rata-Rata
1	Ahli materi	65	58	$P = \frac{58}{65} \times 100\%$	89,2 %	85%
2	Ahli media	145	118	$P = \frac{118}{145} \times 100\%$	81%	

Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap penggunaan media komik dalam pembelajaran dan melakukan pengisian soal latihan setelah pembelajaran yang dilakukan di kelas III SDN Karundang 2 Kota Serang. Peserta didik kelas III yang dijadikan objek penelitian adalah peserta didik kelas III B dengan jumlah 22 orang. Sebelum dilakukan pembelajaran, pendidik terlebih dahulu memberikan soal *pre-test*. Setelah maka pendidik memberikan soal *post-test* dengan pertanyaan yang sama pada saat *pre test*. Efektivitas penggunaan media komik diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test*. Dari kedua uji tersebut terdapat perubahan hasil yang mengarah pada keefektivan media yang digunakan. Data hasil yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan rumus *Normalized Gain (N-Gain)* sebagaimana menurut Hake (1991:1) yaitu: melaksanakan *pre-test*, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media

Tabel 6. Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*:

No. Absen	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Skor	N-Gain Skor Persen
1	20	60	40	80	0,50	50
2	30	80	50	70	0,71	71
3	60	70	10	40	0,25	25
4	20	70	50	80	0,62	62
5	50	90	40	50	0,80	80
6	60	90	30	40	0,75	75
7	40	90	50	60	0,83	83
8	90	100	10	10	1,00	100
9	80	100	20	20	1,00	100
10	40	100	60	60	1,00	100
11	50	90	50	50	1,00	100
12	80	90	10	20	0,50	50
13	40	90	50	60	0,83	83
14	50	80	30	50	0,60	60
15	50	80	30	50	0,60	60
16	20	80	60	80	0,75	75
17	40	80	40	60	0,67	67
18	40	80	40	60	0,67	67
19	60	90	30	40	0,75	75
20	30	90	60	70	0,85	85
21	50	70	20	50	0,40	40
22	10	80	70	90	0,78	78
Jumlah	1010	1850				
Rata-rata	45,90	84,09			0,72	72

Dari tabel berikut, hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* *N-Gain* skor memperoleh nilai 0,72 yang termasuk pada kategori tinggi. Nilai tersebut jika di persentasekan mendapat nilai 72% yang berdasarkan kategori termasuk pada kriteria cukup efektif. Dari data tersebut dinyatakan bahwa pengembangan media komik berbasis pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi teknologi pangan dapat dikatakan efektif.

Tahap Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan serta perbaikan terhadap media komik agar media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam menjawab pertanyaan pada penelitian ini. Evaluasi ini terhadap kelayakan produk oleh para ahli dan evaluasi pada saat setelah peserta didik mengerjakan tes. Tujuan evaluasi untuk mendapatkan masukan serta perbaikan terhadap media komik agar media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam menjawab pertanyaan pada penelitian ini.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media ini yaitu dengan menjadikan cerita yang terdapat dalam komik agar berisi materi pelajaran dan ditambahkan dengan gambar karakter dan contoh dari materi yang sedang dibahas secara kontekstual. Kelebihan media komik ini mampu memberikan visual yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu memiliki ketertarikan untuk melihat dan membaca isi dari komik tersebut yang pada akhirnya akan mampu menarik minat peserta didik dalam membaca.

Penilaian yang diperoleh dari uji kelayakan media oleh validator sebesar 85% dengan kategori sangat layak/sangat valid sehingga dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa media komik berbasis pembelajaran kontekstual sangat layak digunakan pada peserta didik kelas III (tiga) Sekolah Dasar sebagai media belajar dalam meningkatkan minat baca peserta didik, khususnya untuk meningkatkan minat membaca pada pelajaran Tematik tentang teknologi produksi pangan. Efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik dari hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai 0,72 atau dipersentasekan dengan nilai 72% yang masuk pada kategori cukup efektif. Dari perolehan tersebut maka penggunaan media komik berbasis pembelajaran kontekstual dapat dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi teknologi produksi pangan.

Dapat dipaparkan implikasi dari pembahasan mengenai pengembangan media komik terhadap peningkatan minat membaca peserta didik yaitu memberikan strategi pembelajaran yang menarik bagi belajar siswa emanfaatan media komik dalam menyampaikan materi memberikan peran penting melalui kelebihanannya seperti memberikan kesan visual penuh warna dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna, materi dan bahasa penyampaian yang disampaikan mudah dicerna, disertai contoh yang nyata. Kelebihan tersebut akan memudahkan penyampaian materi ajar pada peserta didik dengan cara yang kreatif dan media ini mampu bisa dikembangkan kembali dan digunakan oleh pendidik sebagai salah satu cara pembelajaran yang aktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, W. N. & Haryanto. 2016. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia Vol. 4. No 2. Jawa Tengah: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Daniati, Devi, W. 2020. *27 Cara Asyik Belajar Matematika*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 4. No 1. Jakarta: Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (Bdk)
- Gumelar. 2011. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks
- Hake, RR. 1991. *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University
- Hamid, Mustofa. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kustandi, C & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Disekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta Kencana
- Prihanto, D. & Yunianta, T. 2018. *Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar* Vol. 5. No 1. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacan
- Rasyid, Isran. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Vol. VII. No 1. Medan: Universitas Islam Negeri
- Saputro, Anip Dwi. 2015. *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Vol. 1. Ponorogo: Unmuh Ponorogo
- Subroto, Erlanda. dkk. 2020. *Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan, Vol. 5. No. 2. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sudjana, N & A. Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Cetakan Ke-11. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sumiharsono. Rudy. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi
- Windyarani, Sistiana. 2019. *Pembelajaran Berbasis Konteks dan Kreativitas (Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad 21)*. Yogyakarta: Deepublish.