

MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBENTUK KOMIK  
BERPENDEKATAN  
PENGEMBANGAN  
KONTEKSTUAL PADA TEMA  
BUNYI UNTUK SISWA  
SMP/MTs

*by* N. R. Dewi

---

**Submission date:** 10-Jul-2019 02:35PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1150699671

**File name:** 7727-Article\_Text-15417-2-10-20180102.pdf (267.91K)

**Word count:** 3936

**Character count:** 25295



## MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK BERPENDEKATAN PENGEMBANGAN KONTEKSTUAL PADA TEMA BUNYI UNTUK SISWA SMP/MTs

Rohadi Yatno<sup>✉</sup>, Sri Mulyani Endang Susilowati, Novi Ratna Dewi

22  
Jurusan IPA Terpadu, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima April 2015  
Disetujui Juni 2015  
Dipublikasikan Juli 2015

*Keywords:*  
*Learning Media  
Development, Comic,  
Sound, Integrated Science.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran IPA Terpadu yang menarik yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berupa komik. Latar belakang penelitian ini adalah adanya tuntutan pelaksanaan pembelajaran terpadu pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP/MTs. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan divalidasi oleh dua pakar kemudian dilakukan pengujian skala kecil dan skala besar. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data validasi produk oleh pakar, angket tanggapan guru dan siswa terhadap komik, motivasi belajar siswa serta data pemahaman konsep siswa. Untuk mengimplementasikan pembelajaran terpadu di SMPN 2 Moga terdapat beberapa permasalahan yaitu guru yang mengajar IPA pada saat ini berlatarbelakang bidang fisika, kimia dan biologi. Selain itu belum adanya media pembelajaran IPA Terpadu dan variasi bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian penilaian komik IPA Terpadu oleh pakar menunjukkan kriteria sangat layak dengan rata-rata perolehan skor sebesar 89,74% dan komik yang dikembangkan dikatakan efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar pun menjadi maksimal, terbukti dengan 100% siswa tuntas belajar. Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 2 Moga dapat disimpulkan bahwa komik IPA Terpadu pada tema bunyi dan sistem koordinasi dan alat indra pada manusia layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas VIII di SMPN 2 Moga.

### Abstract

This research aims to create an integrated science teaching materials that attract qualified and effective learning that is used in comics. Background of this study is that there is the demand for integrated learning in subjects floor science SMP/MTs. Research methods used are research and development (R and D). In this study, a product that has been developed is validated by two experts then performed testing of small scale and large scale. The data analyzed in this study is the data product validation by experts, a survey of teachers and students perception of comics science integrated teaching materials, data, learning motivation of students and students conceptual understanding of data. Existing problems in the field to implement integrated learning are teachers in the current science background fields of physics, chemistry, biology. Additionally because of the lack of the teaching materials and variations science integrated teaching materials used in the learning process. The results showed that the evaluation of the teaching materials comics science integrated by highly qualified experts suggest criteria with the average turnover of a score of 89.74% and comics said developed effective use if can increase students learning motivation to learn even be maximal yield, as evidenced by 100% of students finished. Based on the research results it can be concluded that the integrated science comic teaching materials on the theme of sound and system coordination and tool sense organ on human with qualified and effective use in learning class VII in SMPN 2 Moga.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Prodi Pendidikan IPA FMIPA Universitas Negeri Semarang  
Gedung D7 Kampus Sekaran Gunungpati  
Telp. (024) 70805795 Kode Pos 50229  
E-mail: [anggrekputih65@yahoo.com](mailto:anggrekputih65@yahoo.com)

ISSN 2252-6617

## PENDAHULUAN

2 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip 1 saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA di SMP seharusnya diberikan secara terpadu sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006, bahwa salah satu prinsip dalam pengembangan KTSP adalah beragam dan terpadu terutama pada jenjang pendidikan 4 34 r, baik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyyah (SD/MI) maupun sekolah menengah pertama (SMP/MTs). Karena melalui pembelajaran IPA terpadu, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Dengan demikian, siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep 6 ng dipelajari secara menyeluruh dan bermakna. IPA sebagai mata pelajaran hendaknya diajarkan secara utuh atau terpadu, tidak dipisah-pisahkan antara Biologi, Fisika, Kimia dan Bumi Antariksa 38 al yang demikian itu dimaksudkan agar siswa di SMP dapat mengenal kebulatan IPA sebagai ilmu.

Pembelajaran IPA sampai saat ini khususnya di tingkat SMP masih kurang dikaitkan dengan permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari atau secara kontekstual. Pembelajaran 21 an kontekstual diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang masih menganggap pelajaran IPA kurang bervariasi terlebih dalam menghafal dan memahami rumus-rumus. Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan masing-masing bidang kajian terpisah antara bidang biologi, kimia dan fisika, juga belum adanya perangkat media yang terpadu dan mengintegrasikan antar materi. Banyak sekali penyebab terjadinya kesenjangan tersebut. Diantara penyebab tersebut yang pertama, SK dan KD yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional yang selanjutnya disebut Standar Isi belum ditata sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan guru dalam membelajarkan IPA secara terpadu. Kedua, Paradigma Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memberi peluang sekolah untuk memodifikasi SK dan KD sesuai dengan kebutuhan belum efektif (belum ada keberanian untuk merubah). Hingga sekarang jumlah guru IPA yang berasal dari Sarjana Pendidikan IPA masih sedikit. Ketiga, belum adanya perangkat penunjang pembelajaran IPA Terpadu untuk siswa SMP.

Melalui media pembelajaran IPA Terpadu berpendekatan kontekstual, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung melalui contoh-contoh yang kongkret dari lingkungan sekitar (kontekstual) sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya

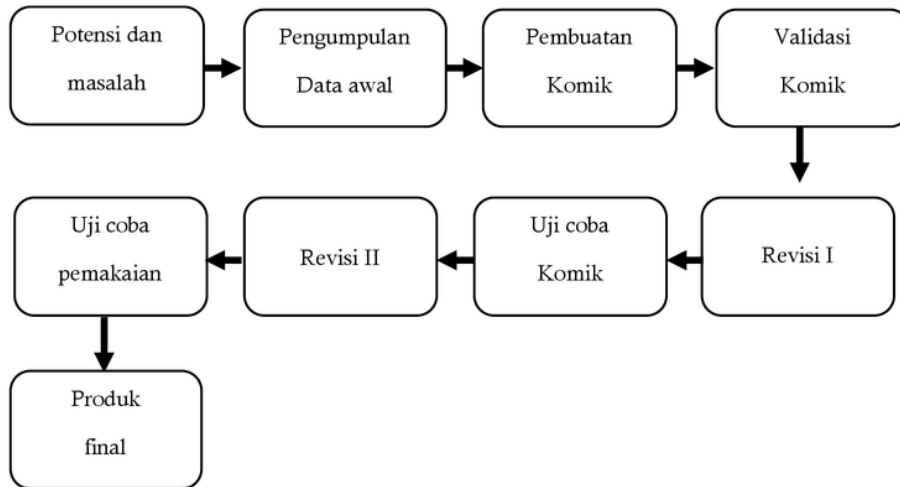
disekolah, terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang di 1 elajari secara menyeluruh, bermakna dan aktif. Dengan demikian melalui pembelajaran terpadu ini beberapa konsep yang relevan untuk dijadikan tema tidak perlu dibahas berulang kali dalam bidang kajian yang berbeda, sehingga penggunaan waktu untuk pembahasannya lebih efisien dan pencapaian tujuan pembelajaran juga diharapkan 25 akan lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru IPA dan siswa di SMPN 2 Moga Kabupaten Pemalang menyatakan bahwa, media pembelajaran yang telah beredar masih bervariasi ditinjau dari jenis maupun kualitasnya. Media yang digunakannya 11 masih sulit difahami oleh siswa, sebagai contoh berupa *textbook* meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengarus yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa sehingga pemahaman konsep siswa terhadap materi dan memotivasi siswa untuk belajar menurun, apalagi ditambah dengan masih adanya media pembelajaran yang dikemas dengan konsep-konsep yang tidak berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari atau secara kontekstual. Dengan demikian, media sangat penting untuk menarik minat belajar siswa yang membuat siswa tertarik dan merasa nyaman dalam belajar kapanpun dan dimanapun, yang diharapkan 33 hasil belajar siswa lebih baik apalagi ditambah dengan contoh-contoh yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itulah penulis berusaha membuat media pembelajaran IPA terpadu berupa komik pembelajaran agar siswa dengan mudah memahami pelajaran terutama pada tema bunyi yang akan dipadukan dari konsep fisika dan biologi. Diantara kelebihan dari media pembelajaran komik ini adalah selain mengembangkan minat baca siswa dan dikemas secara ringkas, praktis, juga di dalamnya memuat cerita dalam kehidupan nyata saat ini atau yang mampu membuat suasana belajar siswa menjadi menarik dan menyenangkan. Berdasarkan uraian, media pembelajaran berbentuk komik pada pembelajaran 32 IPA terpadu khususnya pada tema bunyi masih belum banyak dijumpai. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik berpendekatan kontekstual pada pembelajaran IPA terpadu tema bunyi yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di SMP.

## METODE

3 Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiy 5 o, 2010). Sedangkan menurut Sukmadinata (2011), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau untuk

menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.



**Gambar 1.** Langkah-langkah penelitian menggunakan Metode *Research and Development* (Sugiyono, 2011).

Kelayakan Media Pembelajaran Komik pada tema bunyi oleh ahli materi, dan ahli media dianalisis dengan teknik deskriptif persentase menggunakan rumus:

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil dari perhitungan kelayakan dikategorikan sesuai kriteria pada kriteria deskriptif persentase kelayakan Media Pembelajaran Komik pada tema bunyi.

**Tabel 1.** Kriteria Deskriptif Persentase Kelayakan Media Pembelajaran Komik pada tema bunyi.

Interval	Kriteria
82% < - ≤ 100%	Sangat layak
63% < - ≤ 81%	Layak
44% < - ≤ 62%	Cukup layak
25% < - ≤ 43%	Tidak layak

## HASIL

Menurut Walgito (1994), sikap pola pikir setiap siswa mempunyai karakteristik yang tidak dibawa sejak lahir, tetapi dapat dibentuk dalam perkembangan seseorang melalui pengalaman dan belajar, sikap berhubungan dengan situasi sehingga dapat berlangsung lama atau sebentar. Hasil penelitian pengembangan media komik IPA terpadu berpendekatan kontekstual pada tema bunyi meliputi hasil penilaian kelayakan komik oleh para pakar. Dua pakar tersebut adalah dosen IPA FMIPA Semarang sebagai pakar materi dan guru MA. Nurul Huda Pemalang sebagai pakar media. Dua pakar tersebut dipilih untuk menilai hasil pengembangan pembelajaran komik IPA terpadu dengan menggunakan lembar penilaian bahan ajar dari Badan

Standar Nasional Pendidikan (BNSP) yang telah dimodifikasi.

Pakar materi dan pakar media berpendapat bahwa komik yang dikembangkan sudah layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPA terpadu. Sebelum divalidasi, pakar materi dan pakar media memberi beberapa masukan sehingga penilaian menggunakan instrumen kelayakan bahan ajar diberikan setelah ada perbaikan.

**Tabel 2.** Hasil rekapitulasi penilaian pakar terhadap komik IPA terpadu

No	Pakar	Persentase	Kriteria
1	Pakar Media	90.00 %	Sangat layak
2	Pakar Materi	89.28 %	Sangat layak
Rata-rata persentase		89.70 %	Sangat layak

### Tanggapan Guru dan Siswa

Tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui keterbacaan Komik IPA terpadu pada tema bunyi. Keterbacaan menentukan kelayakan multimedia untuk pembelajaran:

**Tabel 3.** rekapitulasi data tanggapan guru dan siswa

No	Pakar	Persentase	Kriteria
1	Tanggapan guru	92,10 %	Sangat layak
2	Tanggapan siswa	86,94 %	Sangat layak
Rata-rata persentase		89,52	Sangat layak

## PEMBAHASAN

<sup>4</sup> Komik adalah bentuk seni yang populer terutama di kalangan anak-anak dan dengan demikian memberikan potensi untuk pendidikan sains dan komunikasi (Tatalovic, 2009). Penilaian media pembelajaran komik pada tahap I dinyatakan lolos oleh pakar. Hal tersebut dikarenakan semua butir penilaian telah dipenuhi. Pakar memberikan saran



untuk menyempurnakan media pembelajaran komik dan telah dilakukan. Adapun perbaikan (revisi) media pembelajaran komik pada penilaian tahap I yaitu mengganti gambar *setting* tempat permulaan percakapan yang pada awalnya di stasiun kereta api diganti laboratorium IPA, revisi yang kedua yaitu penambahan peta konsep, tujuannya adalah agar siswa mengetahui materi pelajaran yang akan di sampaikan di dalam komik. Revisi yang ketiga yaitu perbaikan soal latihan teka teki silang (TTS) agar lebih bervariasi dan menambahkan gambar-gambar yang menarik. Penambahan soal latihan *Squareword* juga dilakukan agar siswa tidak bosan dengan satu latihan soal saja.

Media pembelajaran komik IPA terpadu pada tema bunyi yang telah diperbaiki dan dinilai layak secara keseluruhan oleh pakar media dan pakar materi dalam konteks kegrafisan, kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian. Komponen kegrafisan dinilai sangat baik. Kulit buku, isi komik, kejelasan ilustrasi dan teknik pewarnaan mendapat skor maksimal (3) namun untuk keterbacaan dan kualitas cetakan mendapat skor 2 karena kualitas printer dan tintanya kurang baik sehingga pakar media menyarankan untuk menggunakan kualitas cetak yang lebih baik agar tulisannya terbaca dengan jelas.

Kedalam materi dan penyajian materi masing-masing mendapatkan skor maksimal, yaitu skor maksimal (3). Hal tersebut berarti materi yang disajikan dalam bentuk uraian, gambar, maupun percakapan antar tokoh sesuai dengan SK dan KD serta tema yang diambil menunjukkan keterpaduan materi yaitu antara fisika dan biologi. Sub pokok bahasan dari fisika adalah bunyi dan sub pokok bahasan dari biologi adalah sistem koordinasi dan alat indera pada manusia. Kedua sub pokok bahasan ini ditinjau dari segi keadaan yang lazim dilakukan manusia yaitu mendengar.

Penjabaran materi yang mendapat skor maksimal (3) dari pakar materi. Hal ini berarti materi yang sudah diuraikan telah mencerminkan peristiwa atau kejadian terkini (up to date). Uraian materi disajikan melalui narasi dan dialog antar tokoh yang informatif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Perasaan tertarik yang timbul ketika membaca media pembelajaran komik IPA terpadu pada tema bunyi adalah siswa merasa penasaran dengan alur ceritanya/ kejadian yang akan terjadi selanjutnya sehingga dengan penuh semangat siswa membaca komik sampai tuntas. Ditambah dengan ketersediaannya soal latihan yang membantu daya pikir siswa dalam menjawab soal latihan yang tentunya berhubungan dengan laur cerita pada komik.

Hasil uji coba skala kecil meliputi hasil tanggapan guru tentang media pembelajaran komik. Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas VIII sebanyak 10 siswa yang terpilih secara acak dari kelas VIII A, VIII B, VIII D dan VIII E. Berdasarkan analisis hasil tanggapan guru pada uji coba skala kecil ini menyatakan bahwa media pembelajaran komik IPA

terpadu berpendekatan kontekstual pada tema bunyi mampu membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Terbukti bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran mendapatkan respon positif dari guru dengan perolehan persentase 92,10% karena komik ini sangat menarik siswa dalam pembelajaran, dengan warna, gambar dan penyajian materi yang disajikan dalam bentuk rangkaian cerita yang menarik sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan memberi kemudahan bagi guru dalam pembelajaran.

Data tanggapan siswa pada uji coba skala kecil mencapai persentase rata-rata 87,7%. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik IPA terpadu kontekstual menunjukkan bahwa siswa menyukai dan tertarik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran komik IPA terpadu kontekstual. Minat belajar siswa sangat terdorong terhadap hasil belajarnya. Ketertarikan yang ditunjukkan siswa dipengaruhi oleh kegiatan-kegiatan yang ada dalam media pembelajaran komik. Kegiatan-kegiatan tersebut mampu memberikan pengalaman belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran komik juga disajikan gambar-gambar yang dapat menarik siswa untuk belajar. Gambar-gambar tersebut juga dapat membantu siswa memahami materi dalam media pembelajaran komik.

Menurut siswa, pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik IPA terpadu kontekstual merupakan hal baru dan dapat menambah referensi belajar. Hal tersebut dikarenakan dalam media pembelajaran komik terdapat informasi tambahan yang dapat menambah dan memperluas pengetahuan siswa. Uraian materi dan istilah dalam media pembelajaran komik mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa merasa lebih mudah dalam mempelajari media pembelajaran komik.

Materi dalam media pembelajaran komik disajikan secara terpadu yang dikaji dari bidang kajian fisika dan biologi, sehingga siswa dapat melihat hubungan antara materi yang dipadukan dan memperoleh pengetahuan lebih luas. Selain itu, penyajian materi dalam media pembelajaran komik juga dapat membuat siswa berinteraksi dengan teman, guru, atau sumber belajar lain. Hal tersebut dikarenakan dalam media pembelajaran komik terdapat kegiatan berdiskusi yang mampu membuat siswa berinteraksi dengan teman dan guru dalam menyampaikan ide-idenya.

Media pembelajaran komik yang dikembangkan merupakan media pembelajaran komik IPA terpadu kontekstual. Dengan demikian materi disajikan dengan memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dalam media pembelajaran komik dengan kehidupan nyata dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran komik IPA terpadu kontekstual terdapat latihan soal squareword dan kunci jawaban. Dengan demikian media pembelajaran komik dapat dipelajari secara mandiri. Sudjana dan Rivai (2009) bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran komik bertujuan agar siswa lebih banyak belajar secara mandiri. Media pembelajaran komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, saat uji skala besar terdapat 6,67% siswa menyatakan bahwa bahasa dalam media pembelajaran komik tidak mudah dipahami. Waluyanto (2005) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Hal ini dapat disebabkan karena setiap siswa memiliki pembawaan yang berbeda-beda. Terdapat siswa yang memiliki proses berpikir cepat sehingga mudah menangkap pesan yang disampaikan dan sebaliknya ada siswa yang lambat dalam menangkap dan memahami pesan yang disampaikan dalam media pembelajaran komik. Setiap siswa memiliki pembawaan yang berbeda dan menerima pengaruh dan perlakuan dari keluarganya yang masing-masing juga berbeda. Guru perlu mengerti tentang adanya keragaman ciri-ciri siswa ini. Upaya yang dilakukan penulis yaitu memperbaiki tata bahasa sehingga lazim dalam komunikasi dan menyesuaikan ilustrasi dengan pesan yang disampaikan. Secara garis besar komik ini sangat menarik perhatian siswa untuk belajar. Gambar, warna dan penyajian materi yang disajikan dalam bentuk rangkaian cerita yang menarik sehingga dapat motivasi belajar siswa juga dapat kemudahan bagi guru dalam membelajarkan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu juga menambah referensi karena adanya inovasi baru dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dapat disimpulkan bahwa komik yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar tanpa revisi

Pada uji coba skala besar, komik yang telah diujicobakan pada skala kecil diterapkan dalam proses pembelajaran, dimana saat guru mengajar menghadirkan dua observer untuk mengamati kemampuan guru dalam mengajar. Kedua observer tersebut adalah guru IPA dan guru Penjasorkes SMP Negeri 2 Moga. Berdasarkan hasil observasi, guru mengajar dengan baik karena persentase rata-rata mencapai 95%.

**31** Hasil uji coba skala besar juga mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat pada pencapaian motivasi belajar siswa, pemahaman konsep siswa dan tanggapan siswa. Ketuntasan kelas VIII C secara klasikal setelah diberikan post test mencapai 100% dengan nilai tertinggi 98,17 dan nilai terendah 76, hal ini membuktikan bahwa pemahaman konsep siswa terhadap materi meningkat karena adanya motivasi belajar. Berdasarkan data yang diperoleh persentase motivasi belajar siswa yang tergolong sedang sampai tinggi >90% atau sebanyak 28 siswa. Jadi efektifitas hasil pemahaman siswa terhadap materi pada uji coba

skala besar sangat baik karena 100% siswa tuntas. Siswa juga memberikan respon positif yang ditunjukkan oleh kegiatan positif siswa yang dilakukan di luar proses kegiatan belajar mengajar yaitu para siswa membaca komik di rumah sehingga sesampainya di kelas siswa siap untuk menerima pembelajaran dari guru. Sebagian besar para siswa menyatakan bahwa siswa sangat tertarik membaca komik sehingga siswa termotivasi dalam belajar di rumah untuk memahami konsep materi yang disajikan dalam komik. Peningkatan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah penggunaan komik sebagai media pembelajaran, selain itu juga didukung dengan kinerja guru yang membelajarkan materi kepada siswa yang baik. Siswa tidak merasa jenuh saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran yaitu melakukan diskusi dan tanya jawab. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran komik dalam pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi. Namun penggunaan komik juga memiliki kekurangan yaitu memerlukan biaya yang cukup besar dalam pengadaannya dan keterampilan guru dalam menyampaikan atau mengembangkan materi. Siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya. Penggunaan media pembelajaran komik IPA terpadu dalam pembelajaran mendapat respon positif dari siswa. Berdasarkan data 88% siswa menyatakan "sangat baik" bahwa komik yang dikembangkan dalam pembelajaran sangat menarik. Ketertarikan siswa ini terbukti dengan motivasi belajar siswa yang meningkat sehingga siswa dalam belajar lebih baik. siswa menyatakan "sangat setuju" dengan presentase 92% tentang penggunaan komik dalam pembelajaran memudahkan atau membantu siswa dalam mempelajari materi bunyi. Kemudahan siswa dalam mempelajari materi ini terbukti secara klasikal 100% hasil belajar siswa tuntas. Bahasa yang digunakan dalam komik menggunakan bahasa sehari-hari dan bersifat komunikatif sehingga dengan cepat siswa dapat memahami isi dari komik yang dikembangkan. Cerita yang dibuat pada komik juga sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari sehingga mereka lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Menurut Fatimah dan Widiyatmoko (2014) Pengembangan media sciencecomic berbasis PBL diharapkan menjadi alternatif media bagi guru pada tema bunyi dan pendengaran. Selain itu, penelitian ini bermanfaat bagi siswa agar siswa memperoleh media pembelajaran yang menarik dan mudah dipelajari serta memberikan suasana kritis dalam proses pembelajaran IPA. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana siswa membacanya tanpa harus dibujuk, dengan sendirinya siswa akan senang hati membaca komik, ini berarti tanpa disuruh siswa akan membaca komik



dimanapun mereka berada karena suasana yang senang akan mempercepat pemahaman siswa. siswa menyatakan bahwa dengan pembelajaran menggunakan komik ini dapat mengubah cara belajar mereka karena belajar dengan banyak gambar dan warna yang menarik dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga cara belajar siswa pun berubah karena seolah-olah siswa mengalami kejadian tersebut dengan presentase 85%. siswa menyatakan bahwa komposisi penggunaan gambar yang menarik dengan pewarnaan yang terang serta tulisan yang jelas mudah dipahami maknanya oleh siswa. Gambar tokohnya pun disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa yaitu tokoh utama yang digunakan adalah siswa SMP dengan presentase 87,5%. siswa menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi bunyi yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran komik yang dikembangkan dengan presentase 90%. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik membaca buku cerita bergambar (komik) dibandingkan dengan buku pelajaran biasa (buku teks BSE). Kelebihan komik tersebut sesuai dengan hasil penelitian Parmadi (2013), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan yaitu motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep terhadap materi meningkat pada siswa yang diberi perlakuan menggunakan komik dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan komik. Komik yang dikembangkan ini sangat menarik karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah menggunakan bahasa sehari-hari dan bersifat komunikatif sehingga siswa dengan cepat dapat memahami isinya.

Menurut Imansyah (2009) Perkembangan gambar sebagai simbol non verbal untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan telah berkembang sejak zaman prasejarah hingga saat ini, Sebelum bahasa tulisan ditemukan, gambar-gambar yang bersifat sekuensial telah dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan transfer tradisi oleh para tetua kepada generasi berikutnya. Komik merupakan salah satu media komunikasi yang identik dengan gambar. Cerita dalam komik sangat erat dengan kejadian yang dialami dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga seolah-olah mereka mengalami kejadian tersebut, menggunakan gambar dan warna yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk membacanya, namun dalam pengembangan media pembelajaran komik terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah pada saat proses pembuatan komik membutuhkan keahlian khusus dalam menggambar, membutuhkan ide/ pemikiran yang kreatif dalam menyusun naskah cerita atau percakapan tokoh yang sesuai dengan ilustrasi dan ekspresi yang dialami para tokoh, dibutuhkan waktu yang lama untuk menyusun materi menjadi media pembelajaran berbentuk komik agar tidak terjadi salah konsep. Komponen terpenting saat ini adalah dengan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan

belajar mengajar di sekolah dengan banyak ditentukan kemampuannya dalam membaca (Tiemensma, 2009)

## SIMPULAN

Dari hasil pengembangan dan penerapan media pembelajaran menggunakan media komik bergambar pada materi bunyi dipadukan dengan sistem syaraf pada manusia di SMPN 2 Moga Kabupaten Pemalang, dapat disimpulkan bahwa selain media buku ajar dan chart materi bunyi hasil pengembangan berupa media pembelajaran komik bergambar materi bunyi untuk pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual dapat menumbuhkan sikap positif siswa, meningkatnya minat membaca, aktivitas, dan hasil belajar siswa secara klasikal serta dapat mejadi media pembelajaran alternatif.

## SARAN

Beberapa saran dari hasil penelitian ini adalah komik dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dikelas, tidak terbatas pada mata pelajaran IPA saja, tetapi dapat pada mata pelajaran yang lain, untuk menumbuhkan keaktifan, minat dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006.
- Fatimah, F. dan A. Widiyatmoko. 2014. Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. *JPII*, 3 (2): 146-153
- Imansyah, L. 2009. Komik Fotokopian Indonesia. *ITB Jurnal Visual Art*, 3 (1): 57-78
- Parmadi, I. P. W. Y, Suastra & Candiasa. 2013. Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika. *e-journal Program Pascasarjana Universitas Ganesha*, (3): 1-10
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sukmadinata, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tatalovic, M. 2009. Science Comics as Tools for Science Education and Communication: A Brief, Exploratory Study. *Journal of Science Communication* 8(4): 1-17.
- Tiemensma, L. 2009. Visual Literacy To Comics Or Not To Comics, *World Library And Information Congress 75<sup>th</sup> IFLA General*

- Conference And Council, Midrand Graduate Institute. *Jurnal PP*, 1(2): 57-63
- Walgito, B. 1994. Psikologi Sosial Suatu Pengantar. Yogyakarta : Andi Offset. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 5, No.1.
- Waluyanto, H. D. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal universitas kristen petra* 7 (1): 44-55.



# MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK BERPENDEKATAN PENGEMBANGAN KONTEKSTUAL PADA TEMA BUNYI UNTUK SISWA SMP/MTs

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1** Hani Irawati. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA dengan Tema "Pencemaran Lingkungan" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII", JURNAL BIOEDUKATIKA, 2015 1%

Publication
- 2** Reni Marlina. "PENERAPAN GENERATED LESSON DALAM KEGIATAN LABORATORIUM BERBASIS INKUIRI UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN MERANCANG PERCOBAAN PADA MATERI RESPIRASI", Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2016 1%

Publication
- 3** Vera Mandailina, Syaharuddin Al Musthafa, Dewi Pramita. "KOMBINASI MEDIA DELPHI DAN GEOGEBRA DALAM PEMBELAJARAN DIMENSI TIGA", Paedagoria | FKIP UMMat, 2018 1%

Publication

4	<a href="http://journals.ums.ac.id">journals.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://sayapkacer.blogspot.com">sayapkacer.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://fifinscience.wordpress.com">fifinscience.wordpress.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://koleksidatatugasakhir.blogspot.com">koleksidatatugasakhir.blogspot.com</a> Internet Source	1%
8	Submitted to CUNY, Hunter College Student Paper	<1%
9	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a> Internet Source	<1%
10	<a href="http://seminar.uad.ac.id">seminar.uad.ac.id</a> Internet Source	<1%
11	<a href="http://biologihebring.blogspot.com">biologihebring.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://snf-unj.ac.id">snf-unj.ac.id</a> Internet Source	<1%
13	<a href="http://topslide.net">topslide.net</a> Internet Source	<1%
14	<a href="http://eprints.unsri.ac.id">eprints.unsri.ac.id</a> Internet Source	<1%
15	<a href="http://saungkuring91.blogspot.com">saungkuring91.blogspot.com</a> Internet Source	<1%

<1%

16

[komvis.com](http://komvis.com)

Internet Source

<1%

17

[seminar.uny.ac.id](http://seminar.uny.ac.id)

Internet Source

<1%

18

[ejournal.unsrat.ac.id](http://ejournal.unsrat.ac.id)

Internet Source

<1%

19

[eprints.poltekkesjogja.ac.id](http://eprints.poltekkesjogja.ac.id)

Internet Source

<1%

20

[kyubito3.blogspot.com](http://kyubito3.blogspot.com)

Internet Source

<1%

21

[a-research.upi.edu](http://a-research.upi.edu)

Internet Source

<1%

22

[doaj.org](http://doaj.org)

Internet Source

<1%

23

[egitimvebilim.ted.org.tr](http://egitimvebilim.ted.org.tr)

Internet Source

<1%

24

Wahyudi Wahyudi, Rima Rima, Nurhayati Nurhayati. "REMEDIASI HASIL BELAJAR FISIKA DENGAN MEDIA ANIMASI PADA MATERI PEMANTULAN CAHAYA UNTUK SISWA KELAS VIII SMPN 2 JAWAI KABUPATEN SAMBAS KALIMANTAN BARAT",

<1%



---

25 Yulia Rahmatika Aziza, Vitalis Djarot Sumarwoto. "PENINGKATAN KEAKTIFAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT MELALUI BIMBINGAN PRIBADI DENGAN TEKNIK REINFORCEMENT PADA SISWA SMP NEGERI 1 TAKERAN KAB. MAGETAN", *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2016  
Publication <1%

---

26 [dspace.ewha.ac.kr](http://dspace.ewha.ac.kr)  
Internet Source <1%

---

27 [fpmipa.upi.edu](http://fpmipa.upi.edu)  
Internet Source <1%

---

28 Silpani Oktarina, Susetyo Susetyo, Gumono Gumono. "PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA LINE WEBTOON PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KOTA BENGKULU", *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2019  
Publication <1%

---

29 [digilib.iain-palangkaraya.ac.id](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id)  
Internet Source <1%

---

30 Yuliana Faridatul Hidayah, Siswandari <1%

Siswandari, Sudiyanto Sudiyanto.  
"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
AKUNTANSI PADA MATERI MENYUSUN  
LAPORAN REKONSILIASI BANK UNTUK  
SISWA SMK", Jurnal Pendidikan dan  
Kebudayaan, 2017

Publication

31

[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)

Internet Source

<1%

32

[majour.maranatha.edu](http://majour.maranatha.edu)

Internet Source

<1%

33

[serdos.dikti.go.id](http://serdos.dikti.go.id)

Internet Source

<1%

34

[smeru.or.id](http://smeru.or.id)

Internet Source

<1%

35

[www.neliti.com](http://www.neliti.com)

Internet Source

<1%

36

[desman-spdi.blogspot.com](http://desman-spdi.blogspot.com)

Internet Source

<1%

37

[vdokumen.com](http://vdokumen.com)

Internet Source

<1%

38

Mujakir Yasin. "Implikasi Pembelajaran Sains  
Terpadu (Integrated Science Instruction) di  
SMP", INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif  
Kependidikan, 1970

Publication

<1%

---

Exclude quotes      On

Exclude bibliography      On

Exclude matches      < 3 words