



## **Pengembangan Media Komik Menggunakan Model Picture And Picture Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V SD**

**Nurdillah Vira Tamimi Girsang<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: dillaviragirsang@gmail.com betarapitasilalahi@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 lingkungan sahabat kita yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas V. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan prosedur pengembangan 4D hanya sampai pada tahap 3, yaitu pengembangan (development), karena fokus dari penelitian ini hanya untuk mengembangkan media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 lingkungan sahabat kita yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapatkan skor sebesar 82,8. Dari hasil validasi ahli materi didapatkan nilai sebesar 86 dan dari hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan nilai sebesar 88,2. Rata-rata nilai yang didapatkan dari keseluruhan penilaian ketiga validator ahli, yaitu 85,6. Merunut kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 lingkungan sahabat kita yang dikembangkan Sangat Valid untuk digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, Tema 8, Lingkungan Sahabat Kita**

### **Abstract**

*This development research aims to develop comic media using a picture and picture model on the theme of 8 our friend's environment that is suitable for use in the learning process in class V. This research is a type of research and development using the 4D development procedure developed by Thiagarajan. In this study, the researcher carried out the 4D development procedure only to stage 3, namely development, because the focus of this research was only to develop comic media using picture and picture models on the theme of our friend's 8 environments that are suitable for use in the learning process. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire given to validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. Based on the validation results from media expert validators, a score of 82.8 was obtained. From the results of the validation of the material experts, a score of 86 was obtained and the results of the validation of the learning experts obtained a value of 88.2. The average value obtained from the overall assessment of the three expert validators is 85.6. According to the criteria for the assessment score, it can be said that the comic media uses a picture and picture model on the theme 8 of our friend's environment which was developed very valid to be used in the learning process.*

**Keywords: Learning Media, Comics, Theme 8, Our Friend's Environ**

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk membentuk kepribadian atau merubah pola berpikir siswa kearah yang lebih baik. Mengacu pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 proses pembelajaran pada satuan pendidikan harusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Sukmawarti dkk (2022: 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Berbicara tentang pendidikan pastinya kita tidak akan terlepas dari yang namanya kurikulum. Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang penting dalam pengembangan kurikulum 2013. Muhroji & Yusrina (2018) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 sendiri memiliki tujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki pengetahuan yang luas, beragama, kreatif, inovatif, dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar dapat bersaing dengan berbagai negara lainnya.

Pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013, yaitu pembelajaran tematik. Menurut Indrawini dkk (2014: 2) menyatakan bahwa, pembelajaran tematik, yaitu sebuah teknik pembelajaran terpadu yang menghubungkan konsep bilangan tema sebagai satu kesatuan. Peran guru sebagai tenaga pendidik sangat diperlukan untuk membentuk karakter siswa supaya bisa menjadi lebih berpendidikan dan terpelajar. Seperti yang disebutkan oleh Sardiman (2006) bahwa guru adalah salah satu komponen utama dalam proses belajar mengajar. Saat ini guru dituntut untuk dapat membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Inovasi-Inovasi

pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawati dkk., 2021). Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran, guru perlu membuat suatu inovasi dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi memudahkan para pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Untuk mempermudah setiap kegiatan dalam proses pembelajaran diperlukan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media. Media memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Media dapat menjadi alat bagi guru untuk memperjelas materi agar lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Ada banyak berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berupa komik.

Komik adalah media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Anita Asri, 2014). Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun hal inilah yang membuat siswa lebih tertarik terhadap komik.

Dalam penelitian ini akan membahas tentang pengembangan media komik yang digunakan pada tema 8 lingkungan sahabat kita dengan model picture and picture. Menurut Istarani (2011) model Picture and picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses mengembangkan komik yang layak sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Tematik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita?”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengembangan media komik yang layak digunakan pada pembelajaran tematik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita”.

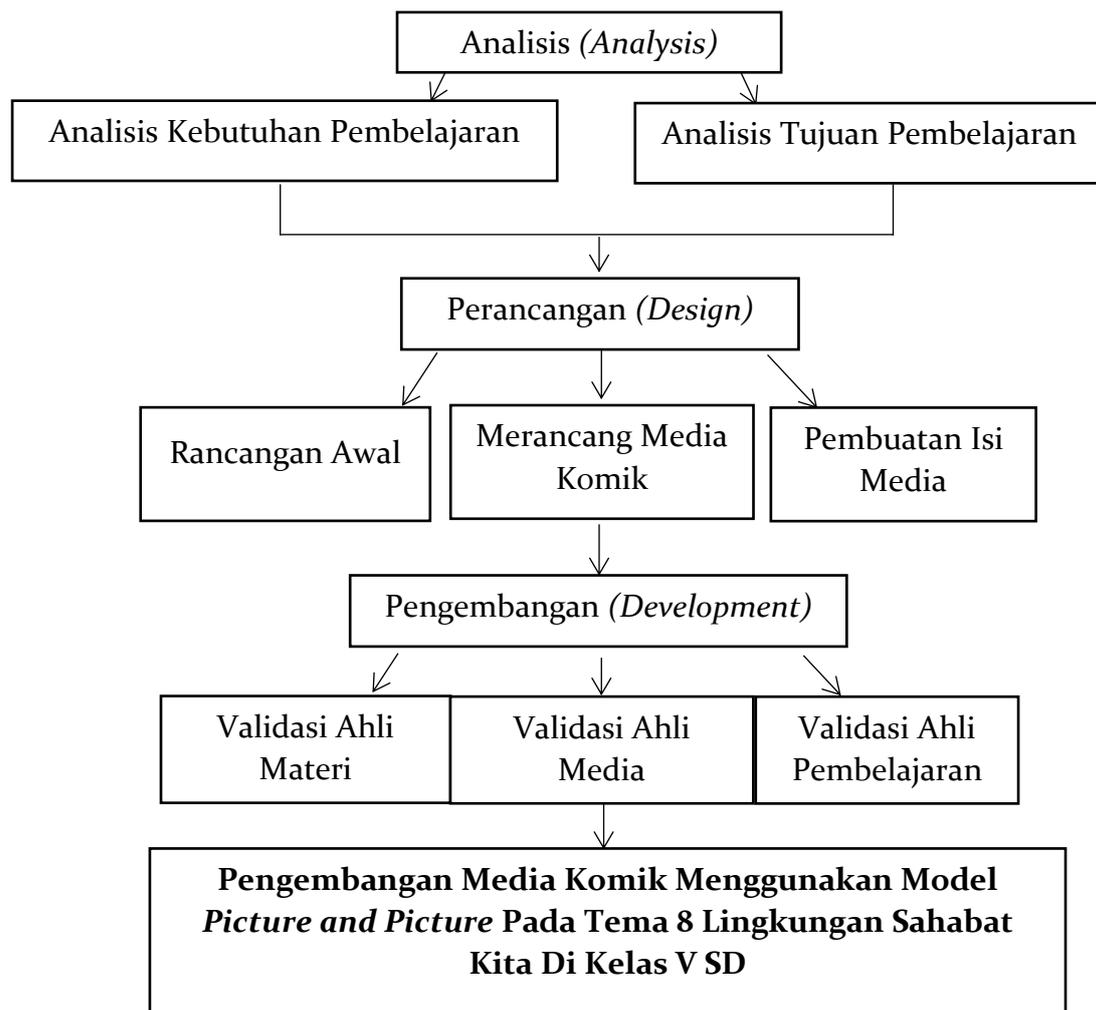
## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal sebagai Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017), Penelitian dan pengembangan adalah cara

ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) Define (pendefinisian), (2) Design (Perancangan), (3) Development (pengembangan), dan (4) Dissemination (penyebaran) tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini di modifikasi menjadi 3D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan).

1. Tahap Define (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap Design (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Ada tiga langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu rancangan awal pemilihan alat dan bahan yang di butuhkan dalam pembuatan media, merancang bentuk-bentuk media komik, dan menyusun kerangka yang masih terpisah menjadi satu dalam pembuatan isi media.
3. Tahap Development (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah media komik. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai mengumpulkan bahan materi dan juga merancang serta menyiapkan alat dan bahan untuk pengembangan media. Media yang dikembangkan adalah media Komik. Media ini di desain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar.



**Gambar 1. Prosedur Pengembangan 4D**

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner/Angket. Kuesioner atau angket pada media komik berbasis karakter materi pecahan di validasi oleh ahli materi, ahli media yaitu Dosen, dan ahli pembelajaran yaitu respon guru. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan, penyempurnaan produk dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menarik atau tidaknya media komik berbasis karakter materi pecahan yang dikembangkan.

Untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan digunakan validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

$P$  = Skor Kevalidan

$F$  = Rata-rata skor

$N$  = Skor maksimal

**Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Untuk kriteria penilaian kelayakan produk yang dikembangkan, digunakan prinsip penilaian berikut ini:

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk**

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
<b>81 – 100</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>60 – 80</b>	<b>Valid</b>
<b>40 – 60</b>	<b>Cukup Valid</b>
<b>20 – 40</b>	<b>Kurang Valid</b>
<b>0 – 20</b>	<b>Tidak Valid</b>

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), dan Penyebaran (Dissemination). Namun pada penelitian ini peneliti hanya menjalankan prosedur 4D Sampai pada tahap ketiga, yaitu Pengembangan (Development). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini akan dijelaskan, sebagai berikut:

#### **1. Pendefinisian (Define)**

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran dan menganalisis tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dilakukan tahap ini adalah:

##### **a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran**

Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”. Menurut peneliti, salah satu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran adalah adanya penggunaan media pembelajaran. Saat ini penggunaan media pembelajaran dalam

proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, analisis yang dilakukan adalah terkait dengan tujuan pembelajaran tematik tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”. Tujuan dari pembelajaran tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, yaitu untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan di sekitar. Lingkungan yang terjaga akan menyelamatkan bumi dan manusia. Dari analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang berjudul “Manusia & Lingkungan” berisi cerita tentang menjaga lingkungan di sekitar kita. Adapun judul pada komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan diambil dari judul subtema 1 pada buku tematik tema 8

2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menyesuaikan materi dengan pembelajaran siswa dan juga menyesuaikan bentuk media dengan karakteristik siswa kelas V. Siswa kelas V berada pada rentang usia 10-11 tahun. Pada usia ini anak cenderung tertarik dengan gambar-gambar kartun yang disertai warna-warna yang menarik. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Materi

Materi dibuat berdasarkan materi pelajaran siswa kelas V SD Negeri 060823 Medan Amplas, yaitu pada pembelajaran tematik tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”. Materi yang disusun dalam pengembangan ini didapatkan dari buku tematik siswa tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”.

b. Desain Media

Pada tahap desain media, peneliti mulai merancang bentuk cover komik pada software Adobe Photoshop CS4.



**Gambar 2. Pembuatan Cover Menggunakan Software Adobe Photoshop CS4**

- Bagian cover depan dibuat dengan gambar seorang anak berjalan sambil tersenyum di alam terbuka dengan udara yang segar dan bersih. Selain itu ditambahkan gambar bumi dengan pepohonan, matahari dan juga burung yang mengartikan makhluk hidup akan bahagia apa bila lingkungan bersih dan terjaga. Pada bagian atas cover depan ditulis “Komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”” beserta dengan judul materi yang diambil dari subtema 1, yaitu “Manusia & lingkungan”. Pada bagian sebelah kanan komik ditambahkan nama penulis dan juga nama dosen pembimbing.



**Gambar 3. Cover Depan**

- Bagian cover belakang dibuat dengan gambar langit biru disertai dengan pepohonan. Pada bagian tengah diletakkan gambar telapak tangan manusia yang ditengah telapak tangan disisipkan gambar bumi dengan air terjun yang mengartikan agar manusia harus menjaga lingkungan agar bumi tetap terjaga. Pada bagian cover belakang juga dituliskan pesan untuk menjaga lingkungan.

## Pengembangan Media Komik Menggunakan Model Picture And Picture Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V SD



Gambar 4. Cover Belakang

- Pada bagian isi, menceritakan seorang tokoh bernama Bara. Bara seorang siswa yang duduk di kelas V SD. Dia merupakan seorang anak yang cerdas dan peduli dengan lingkungan. Dia selalu menjaga kebersihan lingkungan di sekitarnya.



Gambar 5. Isi Komik

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan (development) peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing, yaitu Ibu Beta Rapita Silalahi, S.Pd., M.Pd tentang komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh validator. Validasi dalam pengembangan ini difokuskan ke dalam tiga tahap, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran. Berikut ini hasil dari validasi dari ketiga validator:

#### 1. Validasi Ahli Media

Kelayakan media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan divalidasi oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd pada tanggal 21 Oktober 2022.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Desain layout/tata letak</b>						
1.	Background sesuai dengan materi				√	
2.	Gambar dan materi pada media komik rapi				√	
<b>Desain teks</b>						
3.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca				√	
4.	Ukuran huruf yang digunakan tampak jelas				√	
5.	Warna yang digunakan tampak jelas				√	
<b>Image</b>						
6.	Warna dan gambar pada media komik menarik				√	
7.	Ukuran gambar pada media komik mudah dilihat				√	
8.	Kualitas gambar pada media komik bagus				√	
<b>Animasi</b>						
9.	Animasi pada media komik sesuai dengan materi				√	
10.	Animasi pada media komik menarik				√	
<b>Kemasan</b>						
11.	Cover / Sampul media komik menarik				√	
12.	Bahan yang digunakan pada media komik awet dan tahan lama				√	
<b>Penggunaan</b>						
13.	Media komik mudah dibawa dan digunakan					√
14.	Media komik dapat digunakan guru dan siswa					√

Dari 14 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli media, nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang maksimal}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,14}{5} \times 100 \\ &= 82,8 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 82,8. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan “Sangat Valid” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Kelayakan materi komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan divalidasi oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si pada tanggal 21 Oktober 2022.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Relevansi Materi</b>						
1.	Materi pada media komik sesuai dengan kompetensi inti, dasar dan indikator				√	
2.	Materi pada buku komik sesuai dengan materi pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita				√	
3.	Materi pada media komik sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
<b>Pengorganisasian Materi</b>						
4.	Materi pada media komik jelas					√
5.	Materi pada media komik beruntutan				√	
6.	Materi pada media komik menarik				√	
7.	Pembahasan materi pada media komik lengkap				√	
<b>Bahasa</b>						
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
9.	Alur cerita yang dikembangkan berkesinambungan					√
<b>Efek Bagi Strategi Pembelajaran</b>						
10.	Media komik menambah rasa ingin tahu peserta didik				√	
11.	Media komik dapat menambah pengetahuan peserta didik					√
12.	Media komik dapat menambah pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran					√
13.	Media komik dapat menambah motivasi belajar peserta didik				√	

Dari 13 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli materi setelah media direvisi, nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,3. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang maksimal}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,3}{5} \times 100 \\ &= 86 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 86. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan

Sahabat Kita” yang dikembangkan “Sangat Valid” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

Kelayakan komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan divalidasi oleh guru kelas V 060823 Medan Amplas, yaitu Ibu Hj. Fatmawati, S.Pd pada tanggal 24 Oktober 2022.

**Tabel 5. Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Kesesuaian Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				√	
3.	Materi mudah dipahami					√
4.	Keluasan materi				√	
5.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan					√
6.	Materi merangsang kemampuan berpikir peserta didik					√
7.	Materi sesuai dengan karakter peserta didik				√	
<b>Desain Media</b>						
8.	Media mudah digunakan					√
9.	Media dapat menumbuhkan motivasi peserta didik				√	
10.	Media dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran				√	
11.	Media dapat menjadi alat bantu siswa dalam memahami materi					√
12.	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran				√	

Dari 12 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli pembelajaran, nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,41. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang maksimal}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,41}{5} \times 100 \\ &= 88,2 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 88,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan “Sangat Valid” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Validator ahli pembelajaran tidak memberikan catatan revisi.

## **Kesimpulan**

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur 4D yang dilakukan sampai pada tahap 3 (Development), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media yang dikembangkan berupa sebuah media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”.
2. Media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan berisi materi pembelajaran tematik tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang sesuai dengan materi pelajaran kelas V SD Negeri 060823 Medan Amplas.
3. Nilai validasi akhir yang didapatkan dari validator ahli media adalah sebesar 82,8, nilai yang didapatkan dari ahli materi sebesar 86 dan nilai dari ahli pembelajaran sebesar 88,2.
4. Rata-rata nilai yang didapatkan dari ketiga validator ahli adalah sebesar 85,6. Dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa media komik menggunakan model picture and picture pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dikembangkan sudah “Sangat Valid” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

## **Daftar Pustaka**

- Anita Asri, 2014. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24552/1/ASRI%20ANITA-FITK.pdf>
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823> <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Indrawini, T, Amirudin, A, dan Widiati, U. (2014). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 11, 1489-1497. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Istarani. (2011). Model Pembelajaran Inovatif, Medan : Media Persada.

Muhroji, M., & Yusrina, H. (2018). Penggunaan Modul Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn 1 Jimbung Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*.

<https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/6457>

Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>

<https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.3848>

Sardiman, 2006. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Pt. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.

<https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsteir-20/125954044>

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.

<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118>

<https://doi.org/10.32696/jmn.v4i1.118>

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm/article/view/18961>

<https://doi.org/10.26740/jrpipm.v6n1.p78-92>