



Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Meika Ferania¹, Krisma Widi Wardani²

¹Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana

²Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Received: 14 November 2022

Revised: 16 November 2022

Accepted: 19 November 2022

Abstract

Based on the results of observations, there are problems in elementary school students, namely the lack of interest in learning students in learning science using textbooks. The purpose of this research and development is to develop media KOMPAS (Komik IPA SD) which can increase students' interest in learning. Media KOMPAS (Komik IPA SD) was made using the Sukmadinata development model with the ADDIE development stage. The steps used in this research and development are; (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Based on the results of the study, media KOMPAS (Komik IPA SD) obtained a score with very good criteria, so it was feasible to be used as a learning medium. The average obtained from media experts is 90% with very high or very good assessment criteria and the average obtained from material experts is 85% with very good assessment criteria. The results of the implementation of media KOMPAS (Komik IPA SD) conducted on teachers got a good score of 93% and the response of 24 students in the class to media KOMPAS (Komik IPA SD) got a result of 88.6% with very good assessment criteria. In this way, media KOMPAS (Komik IPA SD) is able to increase students' interest in learning.

Keywords: *Development Research, Comics, Natural Science Media, Change in Object Shape,*

(*) Corresponding Author: meikaferra@gmail.com

How to Cite: Ferania, M., & Wardani, K. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489-499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan, menurut UU nomor 20 tahun 2003 (Depdiknas, 2003) fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik atau siswa untuk mewujudkan manusia yang beriman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Kemendikbud, 2013). Untuk mencapai tujuan pendidikan seperti itulah dibutuhkan penanaman nilai-nilai dan dasar-dasar yang baik kepada peserta didik pada semua jenjang pendidikan di Indonesia.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, perkembangan kognitif siswa juga harus menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar membutuhkan benda konkrit sebagai pembantu untuk memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Pada tahap ini siswa akan belajar mengembangkan kemampuannya dengan melihat benda-benda disekitar siswa.



Penerapan pembelajaran oleh guru juga harus disesuaikan dengan perkembangan siswa tersebut. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan edukatif, karena pembelajaran tersebut akan mampu menciptakan suasana pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan, dan tujuan pembelajaran diharapkan akan tercapai dengan baik. Pembelajaran yang efektif dan edukatif tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan sarana yang akan membantu guru atau pendidik untuk mendesain materi yang akan disampaikan kepada siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2018:28). Selain itu apabila penggunaan media pembelajaran secara baik dan tepat kepada siswa, maka media pembelajaran tersebut akan memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Andrijati, 2014). Penyampaian informasi terkait materi pembelajaran melalui media pembelajaran mampu merangsang siswa agar memiliki rasa ingin tahu, sehingga ada rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri. Dengan adanya rasa antusias siswa dalam belajar akan mampu menghasilkan kualitas belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sendiri. Akan tetapi fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah, dampak dari guru yang tidak melakukan inovasi di dalam proses pembelajaran, membuat siswa merasa cenderung malas belajar karena bosan. Kurangnya minat belajar dalam diri siswa ini, memungkinkan adanya penurunan kualitas pembelajaran dan juga penurunan dari hasil belajar siswa, karena tujuan pembelajaran tidak tersalur dengan baik kepada siswa.

Menurut Slameto (2015:180) Minat belajar adalah rasa senang dan ketertarikan siswa pada sesuatu hal atau aktivitas dalam pembelajaran tanpa ada unsur paksaan dari orang lain. Siswa yang memiliki minat belajar, cenderung akan memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan atau hal dalam pembelajaran dengan sendirinya. Munculnya minat dalam diri siswa bisa dipengaruhi dari beberapa faktor seperti dukungan dari lingkungan, maupun dorongan emosional dari dalam diri siswa sendiri. Siswa yang berminat dalam belajar akan memiliki kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, siswa akan memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, dan dari hal itu akan memperoleh kebanggaan dan kepuasan akan hal yang diminati, siswa akan lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang menjadi minatnya dari pada hal lain, dan yang terakhir ketika siswa memiliki minat dalam belajar maka siswa akan menjadi partisipasi aktif pada aktivitas dalam proses pembelajaran (Slameto 2003:57). Untuk itu indikator minat menurut (Slameto, 2010) tidak lain diantaranya adalah; Perasaan senang, Ketertarikan, Keterlibatan siswa, dan Perhatian siswa. Dengan memperhatikan indikator tersebut guru hendaknya bisa memunculkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan guru untuk memuat inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa agar dapat membantu keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik.

Komik bisa berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi yang mendidik, menghibur dan juga mempengaruhi (Mahasi, 2011:10).

Media komik dalam pembelajaran apabila dikemas dengan penyajian materi yang baik, edikatif dan komunikatif akan memiliki makna bagi siswa. Penyampaian materi menggunakan ilustrasi gambar visual dan alur cerita yang disesuaikan, mampu memunculkan ketertarikan bagi siswa, sehingga darisana minat belajar akan muncul dengan sendirinya. Penggunaan media komik tidak hanya dipakai pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia atau literasi. Penggunaan komik bisa digunakan untuk semua muatan pembelajaran. Pengembangan media komik dalam pembelajaran pada masa kini sudah beragam. Salah satunya dalam pembelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam. Penguasaan pada muatan pembelajaran IPA diantaranya adalah mengenai fakta, konsep atau prinsip. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mengaitkan proses pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam pembelajaran harus mencakup kesesuaian antara situasi belajar siswa dengan situasi dalam kehidupan nyata siswa di lingkungan masyarakat maupun dengan pengalaman siswa itu sendiri (Sulthon, 2016).

Dari hasil observasi peneliti, adanya pembatasan akibat covid-19 membuat siswa memiliki penurunan minat dalam pembelajaran. Kurangnya sarana pembelajaran yang mendukung pembelajaran jarak jauh menyulitkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus ditempuh siswa. Karena adanya pembatasan inilah kegiatan siswa diluar rumah sangat minim. Pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru hanyalah bersumber dari bukupaket saja. Siswa cenderung bosan membaca paragraf teks dalam buku. Berdasarkan fenomena yang terjadi, pengembangan media komik untuk pembelajaran IPA menjadi topik penelitian yang dipilih oleh peneliti. Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) pada materi perubahan wujud benda, diharapkan peneliti agar menjadi salah satu solusi dari kurangnya minat belajar siswa menggunakan buku paket atau LKS saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, menggunakan model penelitian R&D oleh Sukmadinata (2011), yang terdiri atas 3 tahap yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Barch (2009) dalam Sugiyono (2019: 765-766) yaitu mengembangkan *Instrucktional Design* dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif berupa persentase. Data kualitatif ini diperoleh dari hasil uji validasi kepada ahli. Dalam uji validasi terdapat 2 uji ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Kemudian media KOMPAS (Komik IPA SD) akan diimplementasikan kepada guru dan siswa. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dan ahli media yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media KOMPAS (Komik IPA SD) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Uji validasi Materi

Aspek	Indikator
Relevansi	1. Kesesuaian dengan kurikulum sekolah dasar.

	2. Kesesuaian dengan topik pembelajaran
	3. Kesesuaian dengan kompetensi dasar/tujuan pembelajaran
	4. Kelengkapan materi yang disajikan
	5. Kriteria materi yang disajikan
	6. Ketepatan pemilihan gambar
	7. Keruntutan penyajian materi
Bahasa	8. Kejelasan Bahasa yang digunakan
	9. Kebakuan istilah
	10. Keefektifan kalimat dalam media yang disajikan

Tabel 2. Kisi-kisi Uji validasi Media

Aspek	Indikator
Tampilan	1. Ketepatan Panel
	2. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan materi
	3. Ketepatan warna huruf agar mudah dibaca
	4. Ketepatan pemilihan huruf agar mudah dibaca
	5. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca
	6. Kualitas tampilan gambar
	7. Kesesuaian emosional pada karakter
	8. Ukuran gambar
Isi Media	9. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran
	10. Pemanfaatan media untuk mempermudah pembelajaran
	11. Pemanfaatan media untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan
	12. Pemanfaatan media dalam minat belajar siswa
Bahasa	13. Keefektifan kalimat dalam media
	14. Kebakuan bahasa
	15. Kesesuaian dengan tingkat emosional siswa
	16. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa
Kepraktisan dalam penggunaan	17. Menuntun siswa dalam menyelesaikan masalah
	18. Memberi kesempatan belajar mandiri
	19. Kemudahan penggunaan media
	20. Kesesuaian media dengan karakter siswa

Tabel 3 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Pernyataan
1.	Keminarikan tampilan komik untuk dipelajari siswa
2.	Kesesuaian materi pada komik dengan topik pembelajaran.
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4.	Tulisan yang terdapat pada media komik mudah untuk dibaca.
5.	Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik dan proporsional.
6.	Gambar pada komik membuat siswa menjadi tertarik mengikuti pembelajaran.

7.	Media komik memudahkan penyampaian materi perubahan wujud benda
8.	Media komik sesuai dengan karakteristik siswa.
9.	Kejelasan tulisan pada komik.
10.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada komik untuk dimengerti siswa.
11.	Kemampuan media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa.
12.	Fleksibilitas penggunaan media komik dalam pembelajaran.
13.	Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan.
14.	Kemampuan media komik untuk menambah pengetahuan siswa.
15.	Ilustrasi pada komik dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran.

Tabel 4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan
1.	Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan mampu menarik minat saya untuk belajar.
2.	Cerita dalam komik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
3.	Gambar pada komik membuat saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran
4.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan karakter tokoh yang diceritakan.
5.	Gambar yang disajikan pada media komik menarik dan jelas.
6.	Materi yang disajikan di dalam komik sudah berurutan, menarik untuk dipahami.
7.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.
8.	Saya mudah memahami materi perubahan wujud benda menggunakan media KOMPAS (Komik IPA SD)
9.	Desain karakter pada komik sangat menarik.
10.	Media pembelajaran komik bisa saya akses dengan baik.

Analisis data hasil uji validasi ahli materi dan media serta angket respon guru dan siswa menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan presentase untuk menggambarkan tingkat validitas. Cara yang dapat ditempuh yaitu dengan melihat skor pengukuran yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator atau ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dengan skor dari masing-masing item

Angka presentasi yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan dalam kriteria penilaian tabel berikut :

Tabel 5. Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
80-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil survei lapangan yang dilakukan di SD Negeri Kesongo 01, memperoleh hasil bahwa pembelajaran kebanyakan hanya menggunakan buku paket atau LKS saja, sehingga peserta didik memiliki rasa antusias atau minat dalam

belajar sangat rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan pengembangan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media yang dikembangkan yaitu Media KOMPAS (Komik IPA SD) yang berbasis digital sehingga sangat cocok digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau belajar mandiri di rumah. Pengembangan media ini berfokus pada penyampaian materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas 3 SD.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media KOMPAS (Komik IPA SD) ini adalah menggunakan *clip studio paint*. Komponen dalam komik terdiri atas 23 halaman disetiap halamannya terdapat 3-5 *layout* panel. Media KOMPAS (Komik IPA SD) berisi; *Cover* atau sampul, halaman pembuka merupakan pengenalan tokoh dan kompetensi dasar yang akan dicapai, kemudian halaman selanjutnya merupakan halan isi dimana memuat narasi, teks percakapan antar tokoh serta diakhir dari penjelasan konsep, terdapat soal latihan untuk siswa. Setelah menyusun naskah komik, draft sketsa dan *lineart* komik muali dibuat menggunakan *layout* panel yang sudah dirancang, kemudian tahap terakhir adalah *coloring* atau pemberian warna pada keseluruhan komik. Berikut gambaran beberapa halaman dari produk media KOMPAS (Komik IPA SD).



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Perumusan KD



Gambar 3. Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Cerita Pembuka



Gambar 5. Awal muncul masalah



Gambar 6. Penjelasan Konsep Mencair



Gambar 7. Penjelasan Konsep Membeku



Gambar 8. Narasi Alur Cerita



Gambar 9. Penjelasan Konsep Menguap



Gambar 10. Penjelasan Konsep Mengembun



Gambar 11. Penjelasan Konsep Mengembun



Gambar 12. Penjelasan Konsep Menyublim



Gambar 13. Cerita Penutup



Gambar 14. Penguatan Konsep



Gambar 15. Soal Latihan Siswa



Gambar 16. Cover Belakang

Selanjutnya media KOMPAS (Komik IPA SD) diujikan kepada pakar/ahli materi dan media. Uji validitas ini adalah tahapan untuk memvalidasi media KOMPAS (Komik IPA SD) untuk mendapatkan kritik dan saran dari ahli bidang tersebut, sehingga media KOMPAS (Komik IPA SD) layak untuk digunakan dalam penelitian. Berikut ini adalah tabel hasil uji validasi ahli materi dan media.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Skor Perolehan	Kriteria Penilaian
Tego Prasetyo, S.Pd., M.Pd	84%	Sangat baik
Tony Harseno, M. Pd	86%	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan	85%	Sangat baik

Penilaian yang diberikan oleh validator materi memperoleh rata-rata 85% yang menunjukkan kriteria penilaian sangat baik. Ahli materi menilai media KOMPAS (Komik IPA SD) dari 2 aspek materi menurut Sugiyono (2014) yaitu aspek relevansi materi dan bahasa. Pada aspek relevansi materi terdapat 7 indikator; (1) kesesuaian dengan kurikulum sekolah dasar, yang memperoleh skor rata-rata 4, (2) Kesesuaian dengan topik pembelajaran, mendapatkan rata-rata skor 4,5 (3) Kesesuaian dengan kompetensi dasar, dengan rata-rata skor dari ahli 4, (4) kelengkapan materi yang disajikan memperoleh rata-rata skor 4,5, (5) Kriteria materi yang disajikan, mendapatkan skor rata-rata 4, (6) ketepatan pemilihan gambar dan (7) keruntutan penyajian materi, memperoleh skor rata-rata 4. Dengan

hasil ini maka media KOMPAS (Komik IPA SD) pada aspek materi dinyatakan layak untuk digunakan.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Materi	Skor Perolehan	Kriteria Penilaian
Yohana Setiawan, S.Pd., M.Pd.	90%	Sangat baik
Tony Harseno, M. Pd	90%	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan	90%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 7 mengenai hasil validasi ahli media, rata-rata skor yang diberikan oleh ahli media adalah 90%, dengan kriteria penilaian sangat baik. Validator media menilai media KOMPAS (Komik IPA SD) dengan menggunakan aspek penilaian media menurut Sugiyono (2014) yang terdiri atas 4 aspek yaitu, aspek tampilan, isi media, bahasa, dan kepraktisan dalam penggunaan media. Didalam aspek tampilan terdapat 8 indikator, pada aspek isi media terdapat 5 indikator, pada aspek bahasa memiliki 3 indikator, dan pada aspek kepraktisan penggunaan media memiliki 4 indikator. Pada aspek tampilan media KOMPAS (komik IPA SD) ketepatan panel, kesesuaian pemilihan *background*, dan ketepatan warna huruf agar mudah dibaca, kualitas tampilan gambar, kesesuaian emosional pada karakter, dan ukuran gambar memperoleh rata-rata skor 5, sedangkan untuk indikator aspek tampilan pada ketepatan pemilihan huruf memperoleh rata-rata skor 4,5 dan ketepatan pemilihan huruf memperoleh rata-rata skor 4. Pada aspek isi media, indikator kesesuaian media dengan materi pembelajaran, pemanfaatan media untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan pemanfaatan media dalam minat belajar memperoleh rata-rata skor 5, sedangkan pada indikator aspek media untuk pemanfaatan media untuk mempermudah pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,5. Pada aspek bahasa, indikator keefektifan kalimat dalam media, dan kebakuan bahasa memperoleh rata-rata skor 3,5 dimana kriteria penilaian skor 3,5 termasuk kategori cukup, maka dari itu peneliti mendapatkan revisi pada bagian aspek bahasa pada indikator keefektifan bahasa dan kebakuan bahasa. Setelah dilakukan revisi pada aspek bahasa di indikator ini memperoleh rata-rata skor 4 dengan kriteria penilaian baik, selanjutnya pada aspek bahasa indikator kesesuaian bahasa dengan tingkat emosional siswa dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh rata-rata skor 4 dengan kriteria baik. Kemudian pada aspek kepraktisan penggunaan media KOMPAS (Komik IPA SD) dalam indikator memberi kesempatan siswa belajar mandiri, dan kesesuaian media dengan karakter siswa memperoleh rata-rata skor 4,5. Pada indikator kemudahan penggunaan media memperoleh rata-rata skor 5 dengan kriteria sangat baik, dan pada indikator menuntun siswa dalam menyelesaikan masalah memperoleh rata-rata skor 3,5 yang kemudian peneliti mendapatkan saran perbaikan dari validator ahli untuk menambah soal latihan pada halaman akhir penjelasan materi konsep perubahan wujud benda didalam media KOMPAS (Komik IPA SD).

Dari pakar materi didapatkan skor rata-rata 85% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata 90% dengan kriteria sangat baik, walaupun ada beberapa bagian yang dilakukan revisi. Akan tetapi berdasarkan nilai keseluruhan dari uji validasi ahli materi dan media menyatakan bahwa media KOMPAS (Komik IPA SD) layak digunakan setelah

dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media. Setelah itu media KOMPAS (Komik IPA SD) diimplementasikan kepada guru dan siswa untuk melihat respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan dalam aspek minat belajar siswa. Hasil dari angket respon guru memperoleh skor rata-rata 93% dengan kriteria sangat baik. Pada indikator kemenarikan tampilan media komik untuk dipelajari siswa, kesesuaian materi pada komik dengan topik pembelajaran, kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar, gambar pada komik menarik, media komik memudahkan dalam penyampaian materi, media komik sesuai dengan karakteristik siswa, kemampuan media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa, fleksibilitas penggunaan media komik dalam pembelajaran, kemampuan media komik dalam menambah wawasan pengetahuan pada siswa, dan ilustrasi pada media komik dapat membantu siswa memahami pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kategori penilaian sangat baik. Sedangkan untuk indikator lainnya seperti tulisan yang terdapat pada media komik, penyajian gambar tokoh pada media komik menarik siswa, kejelasan pada tulisan media komik, dan tata bahasa dan penyusunan kalimat dalam media komik memperoleh skor 3 dengan kategori penilaian baik.

Implementasi angket responden kepada siswa untuk mengukur minat siswa diperoleh dari penjelasan aspek minat menurut Slameto (2010) yang menjelaskan tentang aspek minat belajar siswa dapat dilihat dari ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu sendiri terdapat media pembelajaran yang menjadi salah satu bagian dari pembelajaran. Perasaan senang, ketika siswa merasa senang dengan sesuatu hal maka memiliki kemungkinan yang besar bagi siswa memiliki minat terhadap pembelajaran itu sendiri. Kemudian ketika siswa memiliki ketertarikan dan rasa senang, hal yang selanjutnya dapat dilihat adalah perhatian siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari empat aspek minat menurut Slameto (2010) dirumuskan kedalam angket repsonden siswa dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Angket Respon 24 Siswa

No.	Pernyataan	SKOR Perolehan (%)
1.	Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan mampu menarik minat saya untuk belajar.	86%
2.	Cerita dalam komik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	84%
3.	Gambar pada komik membuat saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran	89%
4.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan karakter tokoh yang diceritakan.	85%
5.	Gambar yang disajikan pada media komik menarik dan jelas.	89%
6.	Materi yang disajikan di dalam komik sudah berurutan, menarik untuk dipahami.	88%
7.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	91%
8.	Saya mudah memahami materi perubahan wujud benda menggunakan media KOMPAS (Komik IPA SD)	90%
9.	Desain karakter pada komik sangat menarik.	92%
10.	Media pembelajaran komik bisa saya akses dengan baik.	92%
Rata-rata Keseluruhan		88,6%

Dari 24 siswa dalam kelas yang menggunakan media KOMPAS (Komik IPA SD) memperoleh hasil skor total dengan rata-rata keseluruhan 88,6% yang menunjukkan kriteria penilaian sangat baik. Berdasarkan tabel 9 diatas, dapat diketahui bahwa pada indikator nomor 1, 3, 6, 8, dan 10 menunjukkan indikator dari aspek minat menurut Slameto (2010). Indikator nomor 1, 3 dan 6 merupakan perumusan dari aspek minat belajar – ketertarikan dan perasaan senang siswa yang memperoleh skor presentase 86%, 89% dan 88% dimana kedua indikator ini memenuhi kriteria penilaian sangat baik. Indikator nomor 8 dan 10 merupakan perumusan aspek minat belajar – keterlibatan siswa yang menunjukkan skor 90% dan 92% dimana skor ini merupakan skor dengan kriteria penilaian sangat tinggi atau sangat baik. Indikator yang lainnya merupakan indikator aspek minat yang dirumuskan dari aspek minat perhatian siswa yang juga mendapatkan skor penilaian dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa penggunaan media KOMPAS (Komik IPA SD) mampu mendorong minat siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Media KOMPAS (Komik IPA SD) dikembangkan menggunakan aplikasi *clip studio paint*, yang menyajikan materi perubahan wujud benda, yang disertai dengan ilustrasi gambar dan latihan soal didalamnya. Pengembangan media KOMPAS (Komik IPA SD) telah dilakukan secara runtut dengan melalui tahap-tahap pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Media KOMPAS (Komik IPA SD) telah melalui uji pakar ahli sebelum diimplementasikan kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, media KOMPAS (Komik IPA SD) memperoleh hasil rata-rata 85% dengan kriteria penilaian sangat baik. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media, memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria penilaian sangat baik. Sehingga dengan hasil tersebut menyatakan media KOMPAS (Komik IPA SD) layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian Media (Komik IPA SD) diimplementasikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana respon minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media KOMPAS (Komik IPA SD). Hasil angket respon guru, memperoleh hasil rata-rata 93% dengan kriteria sangat baik, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket dari 24 siswa dalam kelas yang menggunakan media KOMPAS (Komik IPA SD) pada pembelajaran muatan IPA materi perubahan wujud benda, menunjukkan respon yang baik dengan nilai rata-rata 88,6% dengan kriteria penilaian sangat baik. Sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media KOMPAS (Komik IPA SD) mampu memberikan dorongan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V2i3.19282>

- Anggraini, & Maya. (2017). Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Vb Sd Negeri 80/I Muara Bulian. *Jurnal Pgsd*, 3(1), 21–22. <https://Repository.Unja.Ac.Id/2186/>.
- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Pt. Grafindo
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dasi, N. L. K., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan Ipa Kelas V Sd. *Al-Irsyad*, 4(3), 354. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Dita, K., Puji, A., Zuliani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Media Komik Di Kelas Iii Sdn Doyong 2 Kota Tangerang. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(November), 189–197.
- Hayanah, I. N., Hartati, S., & Wulandari, D. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Pendekatan Sets Pada Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 2(3), 55–62. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/llj>
- Imanuel, S. A. (2015). Kesulitan Belajar Ipa Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*, 6(2), 108–119.
- Lutfiyanti, N. (2020). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dan Disiplin Kerja Guru Terhadap Minat Belajar Siswa (Penelitian Survey Terhadap Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sma/Ma Se-Wilayah Kecamatan Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 27–39.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Sd Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Murray, J. S. (2006). Scientific Inquiry. *Journal For Specialists In Pediatric Nursing*, 11(3), 199–202. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6155.2006.00067.x>
- Pramana, T. C. (2016). Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar Ipa Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pondowoharjo Sleman. *Repository Universitas Pgri Yogyakarta*, 3(2), 11.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Rizki, M. (2019). *Minat Belajar Siswa - Fix*.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iii Sdn Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29.
- Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu*

- Pengetahuan*, 18(3), 149–159.
<https://doi.org/10.30651/Didaktis.V18i3.1846>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya
- Sulastrri, I. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Perubahan Wujud Benda Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Eksperimen. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 24–35. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/28022/12830>
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan Ipa Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Sdn Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 551–556.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>