



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN TEMA
SEHAT ITU PENTING PADA SISWA KELAS V
SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

SKRIPSI

oleh

**Nira Diningrum
NIM 150210204093**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN TEMA
SEHAT ITU PENTING PADA SISWA KELAS V SDN
KEPATIHAN 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

oleh

**Nira Diningrum
NIM 150210204093**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Ibu Sri Sulastri dan Bapak Sudarmaji. Beliau adalah motivasi utama saya dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Terima kasih untuk semua ilmu yang telah diberikan sehingga saya bisa mencapai titik ini;
3. Teman-teman angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terima kasih atas dukungan dan motivasi yang sudah diberikan.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang kubanggakan.

MOTTO

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Q.S Al-Insyirah:7-8)¹



¹ Departemen Agama RI. 2014. *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nira Diningrum

NIM : 150210204093

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsaham dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 03 Mei 2019

Yang menyatakan,

Nira Diningrum

150210204093

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN TEMA SEHAT
ITU PENTING PADA SISWA KELAS V SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

Oleh

Nira Diningrum

150210204093

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Agustiningsih, S. Pd., M. Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN TEMA SEHAT
ITU PENTING PADA SISWA KELAS V SDN KEPATIHAN 01 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Nira Diningrum
NIM : 150210204093
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Mojokerto
Tempat, Tanggal Lahir : Mojokerto, 26 November 1997

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Dr. Muhtadi Irvan, M. Pd.
NIP 19540712 198010 1 002

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP 19830806 200912 2 006

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember” karya Nira Diningrum telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 09 Mei 2019

tempat : Gedung 3 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Muhtadi Irvan, M. Pd.
NIP 19540712 198010 1 002

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP 19830806 200912 2 006

Dosen Penguji Utama,

Dosen Penguji Anggota,

Prof. Dr. M. Sulthon M., M.Pd.
NIP 19590904 198103 1 005

Drs. Nuriman, Ph. D.
NIP 19650601 199302 1 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M. Sc. Ph. D
NIP 19680802 199303 1004

RINGKASAN

Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember; Nira Diningrum; 2019; 80 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka telah dapat berpikir logis terhadap obyek konkret disekitarnya. Oleh karena itu, penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir mereka. Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar tidak selalu mendukung karakteristik dan kebutuhan siswa. Pembelajaran di kelas lebih banyak menyampaikan materi secara verbalistik. Sumber belajar dan media yang terbatas menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran dan kurang termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka guru perlu menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik siswa supaya mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah proses dan keefektifan pengembangan media komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting pada siswa kelas V SDN Kepatihan 01 Jember. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan keefektifan media komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting pada siswa kelas V SDN Kepatihan 01 Jember.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:227). Penelitian ini terdiri dari 8 tahap, yaitu: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan dan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi desain produk, dan (8) uji coba keefektifan.

Hasil analisis data validasi media pembelajaran oleh validator mendapatkan skor 86,4 dan merupakan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik pembelajaran pada tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” sudah valid dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis *t-test*, komik pembelajaran pada tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan uji *t* pada ranah kognitif diketahui bahwa $t\text{-empirik} > t\text{-tabel}$ ($4,848 > 1,992$). Dengan demikian, diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” dengan hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan komik pembelajaran tersebut.

Dari hasil uji keefektifan relatif, diketahui bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” menunjukkan lebih efektif 49,6% jika dibandingkan dengan hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik pembelajaran tersebut. Keefektifan media komik pembelajaran juga dapat dilihat dari respon siswa. Media komik pembelajaran mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase nilai mencapai 96% atau dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru serta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memebbuhi salah satu syarat pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhtadi Irvan, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Utama dan Ibu Agustiningsih, S. Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Anggota, yang telah meluangkan banyak waktu dan mengerahkan banyak tenaga untuk memberikan bimbingan dengan sangat sabar kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu Sri Sulastri dan Bapak Sudarmaji beserta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan dan doanya selama ini;
3. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 03 Mei 2019

Penulis

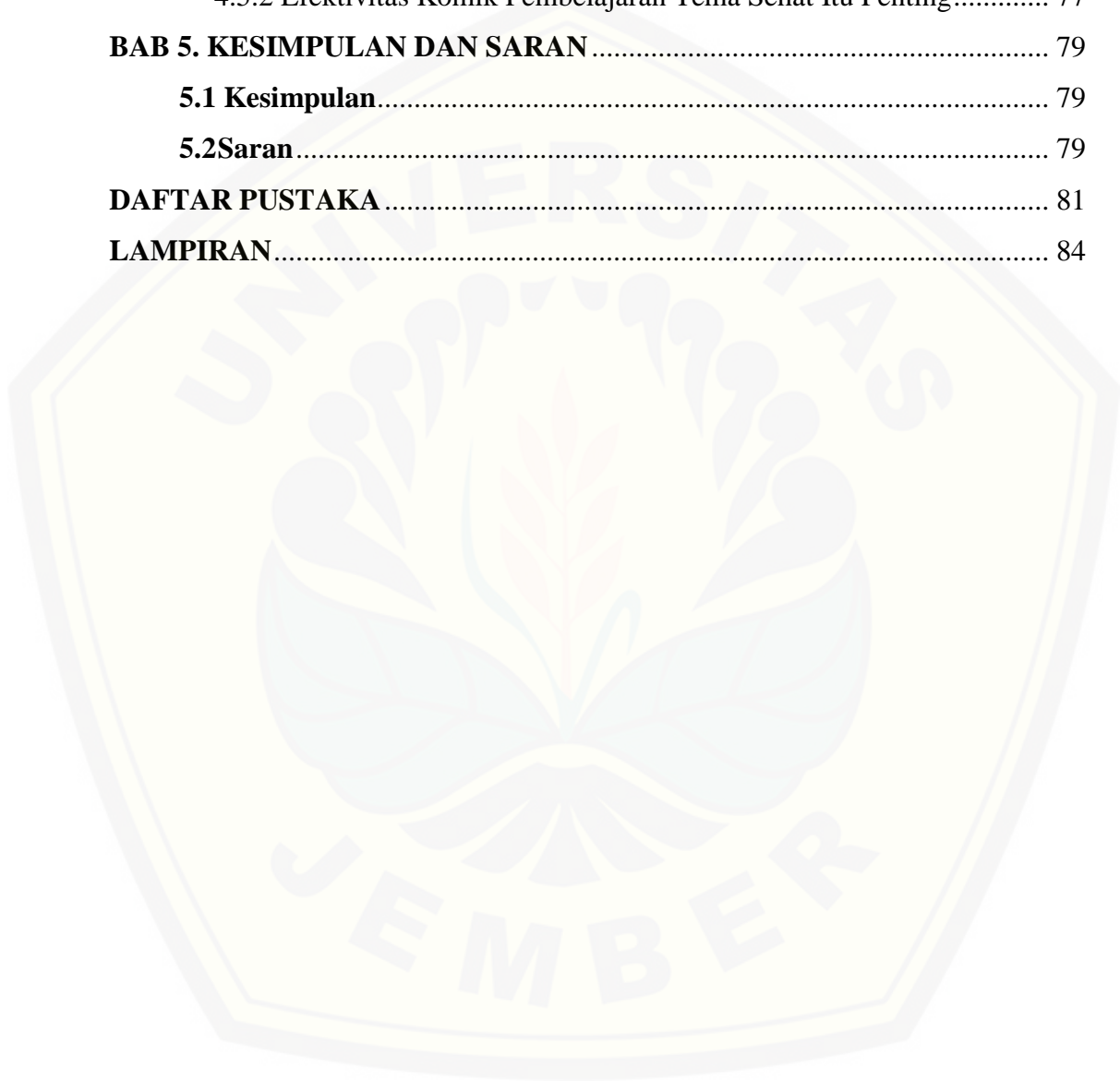
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu	5
2.1.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	5
2.1.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu	6
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	6
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu	7
2.2 Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat	10
2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	12
2.4 Hasil Belajar Siswa	14
2.4.1 Ranah Kognitif	14

2.4.2	Ranah Afektif	15
2.4.3	Ranah Psikomotorik	15
2.4.4	Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa	17
2.5	Media Pembelajaran	19
2.5.1	Pengertian Media Pembelajaran	19
2.5.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	20
2.5.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	21
2.6	Pengembangan Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting.....	22
2.6.1	Definisi Komik.....	22
2.6.2	Jenis - jenis Komik.....	23
2.6.3	Komponen-komponen Komik	25
2.6.4	Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	25
2.6.6	Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting	26
2.6.6	Produk Lama Gambar Penampang Sistem Peredaran Darah.....	26
2.7	Tinjauan Penelitian Terdahulu	27
2.8	Kerangka Pemecahan Masalah	29
BAB 3.	METODE PENELITIAN	32
3.1	Jenis Penelitian	32
3.2	Penentuan Lokasi dan Subyek Penelitian	32
3.3	Definisi Operasional	34
3.4	Langkah-langkah Penelitian.....	34
3.4.1	Tahap Potensi dan Masalah	35
3.4.2	Tahap Pengumpulan Data	36
3.4.3	Tahap Desain Produk.....	37
3.4.4	Tahap Validasi Desain	37
3.4.5	Tahap Revisi Produk Awal	38
3.4.6	Tahap Uji Coba Penggunaan	38
3.4.7	Tahap Revisi Produk Pengembangan	38
3.4.8	Tahap Uji Coba Keefektifan Produk.....	39
3.5	Metode Pengumpulan Data	39
3.5.1	Wawancara.....	39

3.5.2 Angket.....	40
3.5.3 Tes.....	40
3.5.4 Dokumentasi	40
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.6.1 Lembar Validasi Media.....	41
3.6.2 Lembar Angket Uji Coba Penggunaan dan Angket Respon siswa	41
3.6.3 Soal	42
3.6.4 Kuesioner (Angket) Respon Siswa	42
3.7 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar	42
3.7.1 Uji Validitas Instrumen.....	43
3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	43
3.8 Teknik Analisis Data	43
3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi	44
3.8.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Desain Awal	45
3.8.3 Analisis Data Uji Coba Keefektifan Produk.....	45
3.8.4 Analisis Data Respon Siswa	46
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	48
4.2 Jadwal Penelitian.....	48
4.3 Proses Pengembangan Komik Pembelajaran	49
4.3.1 Tahap Potensi dan Masalah	49
4.3.2 Tahap Pengumpulan Data.....	50
4.3.3 Tahap Desain Produk.....	51
4.3.4 Tahap Validasi Desain	58
4.3.5 Tahap Revisi Produk Awal	60
4.3.6 Tahap Uji Coba Penggunaan	66
4.3.7 Tahap Revisi Desain Produk.....	67
4.3.8 Tahap Uji Coba Keefektifan	68
4.4 Keefektifan Komik Pembelajaran	69
4.4.1 Uji T Sampel Independen	69
4.4.2 Uji Keefektifan Relatif.....	71

4.4.3 Respon Siswa terhadap Komik	72
4.5 Pembahasan	74
4.5.1 Proses Pengembangan Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting.....	74
4.5.2 Efektivitas Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting.....	77
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 Tema Sehat Itu Penting.....	10
Tabel 3. 1 Uji Homogenitas	33
Tabel 3. 2 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk	44
Tabel 3. 3 Kriteria Skor Respon Siswa	47
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4. 2 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting	51
Tabel 4. 3 Persiapan Analisis Validasi Desain Produk	59
Tabel 4. 4 Skala Persentase Kevalidan Media Pembelajaran	60
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Komik Pembelajaran "Petualangan di Lorong SiPerDa" 60	
Tabel 4. 6 Tabulasi Hasil Angket Uji Coba Penggunaan Komik Pembelajaran.....	67
Tabel 4. 7 Data Hasil Tes pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	69
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Uji t Independent Sample T-test.....	70
Tabel 4. 9 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	71
Tabel 4. 10 Data Perhitungan ER dalam Ranah Kognitif	72
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Respon Siswa.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	20
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Pengembangan Komik Pembelajaran.....	31
Gambar 3. 1 Langkah-lagkah Penelitian Pengembangan	35
Gambar 4. 1 <i>Storyboard</i> komik pembelajaran	52
Gambar 4. 2 Sketsa komik pembelajaran pada kertas A4.....	52
Gambar 4. 3 Sketsa-sketsa yang telah dipindai dan disimpan dalam komputer ...	53
Gambar 4. 4 <i>File-file</i> sketsa dalam CorelDraw X7	54
Gambar 4. 5 Proses <i>tracing</i> sketsa pada CorelDraw X7	55
Gambar 4. 6 Proses pewarnaan komik pada CorelDraw x7.....	56
Gambar 4. 7 Penambahan dialog dan nomor halaman.....	57
Gambar 4. 8 Komik Pembelajaran yang telah dicetak pada kertas A5	58
Gambar 4. 9 Rangkuman materi yang telah ditambahkan dalam komik	62
Gambar 4. 10 Analogi peredaran darah yang telah ditambahkan dalam komik ...	62
Gambar 4. 11 Informasi tentang sel darah dalam komik sebelum revisi	63
Gambar 4. 12 Informasi tentang sel darah dalam komik setelah revisi	63
Gambar 4. 13 Cara panggil tokoh setelah revisi	64
Gambar 4. 14 Cara panggil tokoh sebelum revisi	64
Gambar 4. 15 Komik tanpa adanya prolog sebelum revisi	64
Gambar 4. 16 Komik dengan tambahan prolog setelah revisi	65
Gambar 4. 17 Cover komik sebelum revisi.....	65
Gambar 4. 18 Cover komik setelah revisi	65
Gambar 4. 19 Ilustrasi awal komik sebelum revisi	66
Gambar 4. 20 Ilustrasi komik setelah revisi	66
Gambar 4. 21 kesalahan tulisan dalam komik	68
Gambar 4. 22 Pembetulan kesalahan penulisan dalam komik	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	84
Lampiran B. Hasil Validasi Produk	85
B.1 Data Hasil Validasi Desain Produk	85
B.2 Hasil Validasi Ahli Desain Produk	86
B.3 Hasil Validasi Ahli Desain Produk	89
B.4 Hasil Validasi Ahli Materi	92
Lampiran C. Pedoman dan Hasil Wawancara	95
C.1 Pedoman Wawancara Guru dan Siswa.....	95
C.2 Hasil Wawancara Guru dan Siswa	96
Lampiran D. Data Nilai Siswa untuk Uji Homogenitas	102
D.1 Daftar Nilai UTS Kelas VA SDN Kepatihan 01.....	102
D.2 Daftar Nilai UTS Kelas VB SDN Kepatihan 01	103
D.3 Daftar Nilai UTS Kelas VC SDN Kepatihan 01	104
D.4 Daftar Nilai UTS Kelas VD SDN Kepatihan 01.....	105
Lampiran E. Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
Lampiran F. Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	107
F.1 Tabel Persiapan Uji Validitas	107
F.2 Tabel Ringkasan Uji Validitas	109
Lampiran G. Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
G.1 Tabel Persiapan Uji Reliabilitas.....	110
G.2 Perhitungan Uji Reliabilitas	112
Lampiran H. Silabus	113
H.1 Silabus Kelas Eksperimen.....	113
H.2 Silabus Kelas Kontrol	117
Lampiran I. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	121
I.1 RPP Kelas Eksperimen.....	121
I.2 RPP Kelas Kontrol.....	126
Lampiran J. Ulasan Materi	130
Lampiran K. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	134

Lampiran L. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
Lampiran M. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	145
Lampiran N. Hasil Angket Respon Siswa.....	146
N.1 Hasil Angket Respon Siswa untuk Uji Coba Penggunaan.....	146
N.2 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Komik	148
Lampiran O. Produk Lama	152
Lampiran P. Produk Baru	153
Lampiran Q. Paparan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	210
Q.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Ranah Kognitif Kelas Eksperimen	210
Q.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Ranah Kognitif Kelas Kontrol	211
Lampiran R. Hasil Analisis Statistik SPSS.....	212
Lampiran S. Foto Kegiatan.....	213
S.1 Uji Coba Penggunaan	213
S.2 Kelas Eksperimen	213
S.3 Kelas Kontrol.....	214
Lampiran T. Surat Izin Penelitian	216
Lampiran U. Surat Selesai Penelitian	217
Lampiran V. Biodata Mahasiswa	218

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga anak dapat menerapkannya didalam kehidupan bermasyarakat. Proses pencapaian kompetensi tersebut yaitu dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dimana terdapat mata pelajaran yang terintegrasi didalamnya. Kurikulum 2013 mempunyai buku guru dan buku siswa yang merupakan salah satu sarana implementasinya untuk proses pembelajaran. Buku guru merupakan pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dan buku siswa merupakan buku sumber belajar bagi siswa. Pada buku siswa kelas V semester 1 terdapat 5 tema yaitu tema Organ Hewan dan Gerak Manusia, Udara Bersih Bagi Kesehatan, Makanan Sehat, Sehat Itu Penting, dan Ekosistem.

Pada tema Sehat Itu Penting terdapat 4 subtema dimana memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan serta Seni Budaya dan Prakarya. Pada tema Sehat Itu Penting mata pelajaran IPA memaparkan materi tentang sistem peredaran darah manusia yang didalamnya membahas tentang organ peredaran darah beserta fungsinya, macam-macam sistem peredaran darah pada manusia, penyakit pada sistem peredaran darah dan cara merawat sistem peredaran darah.

Berdasarkan analisis terhadap buku siswa tema Sehat Itu Penting, diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran sistem peredaran darah manusia hanya berupa gambar penampang sistem peredaran darah. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap guru kelas 5 yang menyatakan bahwa media yang digunakan juga gambar alat peredaran darah yang berasal dari buku siswa tersebut. Dalam buku siswa, pemaparan materi tentang sistem peredaran darah hanya berupa teks bacaan dan sekedar gambar organ saja. Pembelajaran yang hanya menggunakan teks bacaan dan sekedar gambar organ saja menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan terpusat pada guru. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran materi sistem peredaran darah dapat

membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa cenderung menghafalkan materi sistem peredaran darah tanpa memahami isi dari materi tersebut karena sedikit dan tidak didukungnya media yang digunakan. Penggunaan teks bacaan dan gambar organ saja dianggap kurang menarik oleh siswa sehingga mengakibatkan siswa mengalami penurunan minat untuk membaca dan mempelajari materi sistem peredaran darah yang dapat berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan wawancara terhadap siswa kelas 5 mengenai media yang digunakan, mereka menyatakan bosan dan tidak tertarik untuk belajar jika hanya menggunakan media gambar alat penampang sistem peredaran darah yang terdapat dalam buku siswa. Mereka juga menyatakan bahwa akan lebih tertarik untuk belajar jika menggunakan media yang memuat banyak gambar dan memiliki teks bacaan yang mudah dipahami seperti komik. Kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa adanya keterbatasan dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar materi sistem peredaran darah merupakan masalah utama yang harus diperhatikan.

Penerapan kurikulum 2013 mengharapkan guru mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Salah satunya dengan menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa terutama materi sistem peredaran darah manusia. Media yang dikembangkan, harus mampu memecahkan kesulitan siswa dalam memahami materi sistem peredaran darah manusia seperti macam organ dan fungsi dari sistem peredaran darah, macam peredaran darah, jenis-jenis penyakit yang menyerang sistem peredaran darah dan cara merawat peredaran darah. Media yang dikembangkan juga harus mampu membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat baca pada siswa. Diharapkan media yang dikembangkan dapat menjadi perantara yang baik untuk menyalurkan ilmu dengan mudah kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menciptakan media yang menyenangkan dan disukai oleh siswa dapat membantunya dalam menyerap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi sistem peredaran darah

manusia pada kelas V sekolah dasar. Menurut Thorndike (dalam Daryanto 2010: 128) anak yang membaca satu buah buku komik maka akan sama membaca buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengefektifkan proses belajar mengajar dan melatih siswa dalam mengapresiasi suatu karya.

Mengacu pada masalah tersebut, maka akan dikembangkan media pembelajaran berupa komik pembelajaran tentang sistem peredaran darah yang berjudul “Petualang di Lorong SiPerDa” yang merupakan komik pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang akan dituju dalam buku siswa. Komik ini berisi tentang aktivitas sistem peredaran darah pada manusia. Dalam komik ini, dibuat cerita dengan cara menghidupkan karakter organ-organ peredaran darah sesuai dengan fungsinya. Keunggulan komik ini, siswa dapat menangkap dengan mudah hal-hal atau rumusan yang abstrak, selain itu akan ada materi dari mata pelajaran lain yang terintegrasi didalamnya sesuai dengan buku siswa. Komik ini juga dapat menumbuhkan minat baca.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas maka akan dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media komik pembelajaran Tema Sehat Itu Penting pada siswa kelas V SDN Kepatihan 01 Jember?
2. Bagaimanakah keefektifan media komik pembelajaran Tema Sehat Itu Penting pada siswa kelas V SDN Kepatihan 01 Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik pembelajaran Tema Sehat Itu Penting pada siswa kelas V SDN Kepatihan 01 Jember?
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan media komik pembelajaran Tema Sehat Itu Penting pada siswa kelas V SDN Kepatihan 01 Jember?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan efektif dan menyenangkan serta dapat mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar.
- b. bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan dan membina kualitas tenaga pendidikan serta dapat menunjang pembelajaran di sekolah.
- c. Bagi pengawas sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, penilaian, dan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas akademik secara berkelanjutan.
- d. bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peneliti dan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran.
- e. bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini akan dibahas tentang: 1) pembelajaran tematik terpadu; 2) tema sehat itu penting, subtema peredaran darahku sehat; 3) karakteristik siswa sekolah dasar; 4) hasil belajar siswa; 5) media pembelajaran; 6) pengembangan komik pembelajaran “ Petualangan di Lorong SiPerDa”; 7) tinjauan penelitian terdahulu; 8) kerangka pemecahan masalah.

2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu

Sistem pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengintegrasikan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, dengan materi yang saling berkaitan. Materi yang saling berkaitan tersebut diharapkan dapat membuat anak belajar dengan bermakna.

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Hajar 2013:21). Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema, hal tersebut dijelaskan dalam Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI. Pembelajaran tematik terpadu tersebut bertujuan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran dengan menerapkan tematik terpadu, yang mengintegrasikan antar mata pelajaran maupun antara kompetensi dasar dengan menggunakan tema sebagai penyatu beberapa mata pelajaran tersebut, sehingga tergabung dan membentuk satu kesatuan tema. Tema-tema yang terdapat di kurikulum 2013 merupakan tema yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa.

2.1.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu (Majid, 2014:89), sebagai berikut.

- a. Pembelajaran tematik terpadu memiliki suatu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu beberapa mata pelajaran dengan materi yang beragam.
- b. Pembelajaran tematik terpadu perlu memilih beberapa materi pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- c. Pembelajaran tematik terpadu tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik terpadu harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.
- e. Materi pelajaran yang tidak mungkin dipadukan, tidak perlu dipaksakan.

2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran di SD, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik-karakteristik (Majid, 2014:89-90) sebagai berikut.

- a. Berpusat pada siswa (*student centered*)
Siswa ditempatkan sebagai subyek belajar, jadi siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan untuk siswa selama kegiatan belajar berlangsung.
- b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)
Pembelajaran tematik terpadu membuat siswa belajar dengan pengalaman langsung yang membuat siswa berhadapan dengan situasi yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kebutuhan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, membuat siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes (*fleksibel*)

Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes. Guru dapat mengaitkan materi pembelajaran dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Guru juga dapat mengaitkan materi pembelajarannya tersebut dengan kehidupan di rumah, di sekolah ataupun di masyarakat sesuai dengan keadaan siswa.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyajikan pembelajaran yang menarik.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu

Keuntungan dan penggunaan model pembelajaran tematik terpadu dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu keuntungan bagi guru dan siswa (Trianto, 2010:89). Pertama, keuntungan model pembelajaran tematik bagi guru, yaitu.

- a. Tersedia waktu lebih banyak untuk pembelajaran. Materi pelajaran tidak dibatasi oleh jam pelajaran, melainkan dapat dilanjutkan sepanjang hari, mencakup berbagai mata pelajaran. Dengan kata lain, guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga kali pertemuan. Waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan dan pengayaan.
- b. Hubungan antarmata pelajaran dan topik dapat diajarkan secara logis dan alami.
- c. Dapat ditunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kontinu, tidak terbatas pada buku paket, jam pelajaran atau bahkan empat dinding kelas. Guru dapat membantu siswa memperluas kesempatan belajar ke berbagai aspek kehidupan.
- d. Guru bebas membantu siswa melihat masalah, situasi, topik dari berbagai sudut pandang.

- e. Pengembangan masyarakat belajar terfasilitasi. Penekanan pada kompetisis bisa dikurangi dan diganti dengan kerja sama dan kolaborasi.

Kedua, keuntungan penggunaan menggunakan pembelajaran tematik terpadu bagi siswa, yaitu.

- a. Dapat lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.
- b. Menghilangkan batas semu antarbagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang integratif.
- c. Berpusat pada siswa (yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan dan kecerdasan), mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggungjawab pada keberhasilan belajar
- d. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri didalam maupun diluar kelas berdasarkan materi pelajaran
- e. Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.
- f. Siswa dengan mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- g. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama
- h. Pemahaman materi lebih mendalam dan berkesan
- i. Kompetensi yang dibahas dapat dikaitkan dengan pengalaman pribadi siswa
- j. Siswa lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- k. Siswa lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata.

Disamping kelebihan, pembelajaran tematik terpadu memiliki keterbatasan terutama dalam pelaksanaannya. Beberapa kelemahan pembelajaran tematik terpadu (dalam Majid, 2014:93-94) adalah sebagai berikut.

- a. Aspek guru

Untuk dapat menerapkan pembelajaran tematik terpadu yang baik, guru harus memiliki wawasan yang luas, kreativitas yang tinggi dan percaya diri untuk mengemas dan mengembangkan materi pembelajaran. Guru di tuntutan untuk terus menggali informasi dan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan

diajarkan agar penguasaan bahan ajar tidak terpusat pada materi tertentu. Jika kondisi ini tidak dimiliki oleh guru, pembelajaran tematik terpadu akan sulit terwujud.

b. Aspek peserta didik

Pembelajaran tematik terpadu menuntut siswa untuk memiliki kemampuan belajar yang baik, karena dalam pembelajaran tematik terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Penerapan pembelajaran tematik terpadu akan sulit dilaksanakan jika kondisi ini tidak dimiliki siswa.

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran tematik terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, serta mungkin juga fasilitas internet. Semua ini untuk menunjang dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran tematik terpadu juga dapat terhambat dan tidak dapat berjalan dengan maksimal.

d. Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, dan penilaian keberhasilan terhadap pembelajaran siswa.

e. Aspek penilaian

Pembelajaran tematik terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif) yaitu menetapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Guru juga dituntut untuk berkoordinasi dengan guru lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda untuk menyediakan teknik dan prosedur penilaian dan pengukuran yang komprehensif.

2.2 Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat

Buku guru dan buku siswa kelas V SD memuat 9 tema. Tema ke-empat adalah tema Sehat itu Penting. Tema Sehat itu Penting ini terintegrasi 7 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), PPKn, IPS, Matematika, dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK). Mata Pelajaran Matematika dan PJOK dilaksanakan terpisah dan menggunakan buku lain selain buku siswa. Materi matematika dan PJOK dalam buku siswa digunakan sebagai penguatan dalam penguasaan materinya.

Tujuh mata pelajaran yang telah diuraikan di atas, dibahas dalam 3 sub tema yaitu subtema 1 (Peredaran Darahku Sehat), Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah), dan Subtema 3 (Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia). Materi yang diajarkan pada tema-tema tersebut berbeda namun saling berhubungan.

Subtema 1, yaitu Peredaran Darahku Sehat merupakan tema yang sangat penting, karena pada subtema 1 terdapat materi-materi awal sebagai penunjang untuk pembelajaran pada subtema selanjutnya. Pada subtema 1 ini mengenalkan pada anak tentang macam-macam organ dan fungsi kerjanya dalam sistem peredaran darah manusia. Materi tersebut harus dipahami oleh anak sehingga mereka dapat merawat kesehatan sistem peredaran darah dengan baik dan benar sehingga aktifitas dalam kehidupan sehari-harinya dapat berjalan dengan lancar.

Pada Subtema 1 ini terdapat 6 pembelajaran yang saling berkaitan dan memiliki kemiripan baik KD maupun indikatornya. Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 Tema Sehat Itu Penting

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
PPKn	Memahami makna tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
	Mengambil keputusan bersama tentang tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia	Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan
	Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri
IPA	Memahami organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia
	Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia
IPS	Memahami interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
	Menceritakan interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
SBdP	3.2 Memahami tangga nada
	menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

Dalam pengembangan media pembelajaran dengan komik ini, disesuaikan dengan materi pada Subtema 1 pembelajaran 1 dalam Buku Siswa, yang didalamnya terintegrasi mata pelajaran IPA dan bahasa Indonesia.

Mempelajari materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa SD merupakan salah satu upaya penanaman wawasan tentang pentingnya mengetahui dan cara merawat sistem peredaran darah dalam tubuh kita. Hal ini sangat penting untuk kehidupan anak ke depannya supaya anak dapat menghargai tubuh mereka masing-masing, dengan begitu anak dapat melangsungkan hidup mereka dengan baik dan sehat.

2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar merupakan usia anak yang mengalami perubahan secara drastis, baik mental maupun fisik. Berbagai karakteristik siswa sekolah dasar harus dipahami oleh guru, agar guru dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik anak, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan efektif. Anak SD memiliki rentang usia 6-12 tahun. Anak SD memiliki beberapa karakteristik, psikolog perkembangan anak menyebut anak usia ini sebagai usia kritis dalam dorongan berprestasi, usia berkelompok serta usia kreatif dan senang bermain (Kurnia, 2008:20).

a. Usia kritis dalam dorongan berprestasi

Dorongan berprestasi yang diberikan kepada anak akan membentuk kebiasaan pada diri mereka untuk sukses cenderung menetap hingga dewasa. Apabila anak mengembangkan kebiasaan untuk belajar atau bekerja sesuai, dibawah, atau diatas kemampuannya, maka kebiasaan ini akan menetap dan cenderung mempengaruhi semua bidang kehidupan anak dalam bidang akademik maupun bidang lainnya.

b. Usia berkelompok

Pada usia ini anak memiliki keinginan untuk diterima oleh teman-teman sebayanya didalam kelompok. Oleh karena itu, anak selalu ingin dan berusaha menyesuaikan diri dengan standar yang ada pada kelompoknya tersebut. Masa ini disebut juga usia penyesuaian diri.

c. Usia kreatif dan senang bermain

Pada usia ini disebut juga usia kreatif karena anak mulai menyempurnakan perilaku kreatifnya yang mulai terbentuk pada masa anak awal. Penyempurnaan perilaku kreatif ini perlu mendapat bimbingan dari orang tua atau guru agar anak berkembang menjadi perilaku kreatif yang orisinal dan positif serta tidak sekedar menirukan kreatifitas orang atau anak yang lain. Selain itu, periode ini disebut juga dengan usia senang bermain karena kegiatan anak semakin meluas, tidak hanya dengan keluarga dan teman sekitar rumahnya saja, melainkan meluas dengan lingkungan teman-teman disekolahnya.

Selain itu guru harus memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa, sehingga pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Sanjaya (2010:261), perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan mental seseorang yang meliputi pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah. Untuk memahami perkembangan kognitif siswa, salah satu teori yang banyak digunakan adalah teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget.

Piaget (dalam Kurnia, 2008:37) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ke dalam empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

- a. Tahap 1: Sensorimotor (0-2 tahun). Pada tahap ini anak menggunakan alat indra dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya. Anak berusaha melakukan dan berusaha memperoleh pengalaman melalui eksplorasi dengan indera dan gerak motorik. Jadi, perkembangan skema kognitif anak dilakukan melalui gerakan refleks, motorik, dan aktivitas indera.
- b. Tahap 2: pra-operasional (2-7 tahun). Pada fase ini anak belajar mengenal lingkungan dengan menggunakan simbol bahasa, peniruan, dan permainan. Anak belajar melalui permainan dalam menyusun benda menurut urutannya dan mengelompokkan sesuatu. Jadi, pada masa pra-operasional anak mulai menggunakan bahasa dan pemikiran simbolik. Mereka mulai mengerti adanya hubungan sebab-akibat meskipun logika hubungannya belum tepat, mampu mengemukakan alasan dalam menyatakan pendapat atau ide, mulai dapat mengelompokkan sesuatu, serta perbuatan rasionalnya belum didukung oleh pemikiran tetapi oleh perasaan.
- c. Tahap 3: Operasional Konkret (7-11 tahun). Pada masa ini anak sudah bisa melakukan berbagai macam tugas mengkonversi angka melalui tiga macam proses operasi, yaitu:
 - 1) negasi sebagai kemampuan anak dalam mengerti proses yang terjadi di antara kegiatan dan memahami hubungan antara keduanya;
 - 2) resiprositas sebagai kemampuan untuk melihat hubungan timbal balik; serta
 - 3) identitas dalam mengenali benda-benda yang ada.
- d. Tahap 4: Operasional Formal (11 tahun-dewasa). Pada fase ini anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, dan sistematis mengenai sesuatu yang abstrak dan memikirkan hal-hal yang akan dan mungkin terjadi. Jadi, pada tahap ini anak sudah mampu meninjau masalah dari berbagai sudut pandang dan mempertimbangkan alternatif dalam memecahkan masalah, bernalar berdasarkan hipotesis, menggabungkan sejumlah informasi secara sistematis, menggunakan rasio dan logika dalam abstraksi, memahami arti simbolik, dan membuat perkiraan di masa depan.

2.4 Hasil Belajar Siswa

Sudjana (2016:22), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Susanto (2016:5) makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sistem pendidikan nasional, mengadopsi teori taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotoris.

Berikut adalah tiga ranah yang menjadi objek penilaian hasil belajar menurut Bloom (Sudjana, 2016:22).

2.4.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Bloom (dalam Utari, 2013) mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dikenal dengan Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan hierarki klarifikasi atau prinsip dasar atau aturan. Bloom mengemukakan ranah kognitif terdiri dari enam level, yaitu (1) *Knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (evaluasi).

Pada tahun 1994, Taksonomi Bloom direvisi atau diperbaiki oleh salah satu murid Bloom yaitu Lorin Anderson Krathwohl. Hasil revisi taksonomi Bloom yang dilakukan oleh Krathwohl pada ranah kognitif terdiri dari enam level, yaitu: (1) *remembering* (mengingat), (2) *understanding* (memahami), (3) *applying* (menerapkan), (4) *analyzing* (menganalisis), (5) *evaluating* (menilai atau mengevaluasi) (6) *creating* (menciptakan).

Untuk dapat melihat hasil belajar atau mengetahui keberhasilan proses belajar, maka diperlukan sebuah penilaian. Penilaian digunakan sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar dan hasil belajar siswa (Sudjana, 2016:3).

Cara untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa adalah dengan tes, yaitu pengerjaan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

2.4.2 Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Menurut (Basuki & Haryanto, 2014:183) faktor-faktor yang termasuk dalam ranah afektif yaitu motivasi, sikap, kegiatan, perasaan dan nilai-nilainya. Menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia (dalam Basuki & Hariyanto, 2014:186-187) domain afektif memiliki lima kompleksitas adalah sebagai berikut.

a. Menerima (*receiving* atau *attending*) merupakan kesadaran, kemauan untuk menerima, memperhatikan.

Contoh: mendengarkan orang lain, mengingat nama dari orang yang baru saja dikenalkan.

b. Menanggapi (*responding*) merupakan peran serta dalam menanggapi rangsangan.

Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas, menanyakan.

c. Menilai (*valuing*) terdiri dari menerima nilai, memilih nilai.

Contoh: peka terhadap perbedaan individu, perbedaan budaya, cakap menyelesaikan masalah.

d. Organisasi (*organizing*) merupakan proses membandingkan, mengaitkan.

Contoh: menciptakan rencana dengan keseimbangan minat, kecakapan dan kepercayaan.

e. Menghayati nilai (*internalizing values*) merupakan karakteristik yang mencerminkan nilai

Contoh: mempertontonkan, menunjukkan kepercayaan diri.

2.4.3 Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (Sudjana, 2016:30). Hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia

menerima pengalaman belajar tertentu. Bloom, Dave (dalam Basuki & Hariyanto, 2014:211-212) menyatakan tahapan domain psikomotor adalah sebagai berikut.

a. *Imitasi*, merupakan kegiatan mengamati dan memolakan perilaku seperti dilakukan orang lain.

Contoh: menyalin karya, melaksanakan keterampilan sambil melihat demonstrasi.

b. *Manipulasi*, merupakan kegiatan mengingat atau mengikuti perintah/prosedur.

Contoh: mampu melakukan keterampilannya sendiri setelah membaca suatu pelajaran atau memperoleh penjelasan, mengikuti perintah untuk membangun model.

c. *Presisi*, merupakan kegiatan menghaluskan. Melakukan suatu keterampilan dengan ketepatan tinggi.

Contoh: melaksanakan tugas tanpa bantuan, mendemonstrasikan suatu tugas .

d. *Artikulasi*, merupakan kegiatan mengordinasikan dan mengadaptasikan sederetan kegiatan untuk memperoleh keselarasan.

Contoh: mengombinasikan sederetan keterampilan untuk menghasilkan suatu video yang melibatkan musik, drama, suara dan lain-lain.

e. *Naturalisasi*, merupakan kegiatan tingkat tinggi sehingga menjadi alamiah.

Contoh: menjalankan komputer secara cepat dan akurat, menunjukkan kinerja.

Ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri, tetap selalu berhubungan satu sama lain. Bahkan secara tidak sadar, seseorang yang berubah tingkat kognitifnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Rogers (dalam Sudjana, 2016:31) berpendapat bahwa seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif, perilakunya sudah bisa diramalkan.

Hasil belajar siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam ranah kognitif melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan di dalam kelas menggunakan media baru yang dikembangkan. Hasil belajar kognitif diperoleh melalui tes meliputi kemampuan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis).

2.4.4 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sudjana (1996:6) menyebutkan bahwa pada dasarnya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua macam, yaitu.

a. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari diri individu itu sendiri. Faktor- faktor internal antara lain faktor fisiologis, psikologis, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan lain-lain.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal atau faktor yang datang dari luar individu. Yang termasuk faktor-faktor eksternal antara lain faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut Susanto (2013:15), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain yaitu.

a. Kecerdasan anak

Kecerdasan anak sangat mempengaruhi cepat atau lambatnya menyerap suatu pembelajaran. Kecerdasan merupakan suatu potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran dan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan.

b. Kesiapan atau kematangan

Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan juga turut menentukan keberhasilan dalam belajar, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

c. Bakat anak

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat atau potensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu, sehingga dapat dikatakan bahwa bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar.

d. Kemauan belajar

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah untuk membuat peserta didiknya untuk mau belajar dan giat belajar. Kemauan belajar yang tinggi dapat menjadi salah satu penentu dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

e. Minat

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang memiliki minat yang besar akan memusatkan perhatiannya secara intensif dan siswa akan belajar lebih giat. Kemudian dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan yang diinginkannya.

f. Model penyajian materi pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti dapat memudahkan siswa dalam meraih hasil belajar yang maksimal.

g. Pribadi dan sikap guru

Kepribadian dan sikap guru juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, sikap guru yang kreatif dan inovatif dapat menjadi contoh untuk siswa menjadi aktif dan kreatif juga.

h. Suasana pengajaran

Suasana pengajaran juga merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Suasana belajar yang tenang, menyenangkan dan aktif tentunya akan menjadikan nilai lebih pada proses belajar siswa. Hal ini juga akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

i. Kompetensi guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan yang diperlukan untuk membantu siswa dalam belajar. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai bahan yang akan diajarkan dengan baik, dan juga mampu memilih metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

j. Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga ikut berperan serta dalam mempengaruhi kepribadian siswa yang nantinya dapat berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini terjadi karena didalam masyarakat sendiri terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar pendidikan. Oleh karena itu masyarakat atau lingkungan sekitar juga ikut berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

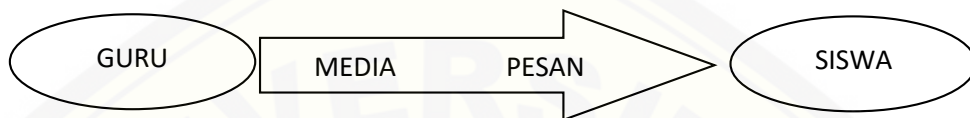
Media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013:3). Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2013: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur merupakan media komunikasi. Apabila media-media tersebut dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional, maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 4) media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk (dalam Shalahuddin 1986:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa agar dapat mendorong proses belajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut.



Gambar 2. 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:8) dalam interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely (Daryanto, 2010:8) adalah sebagai berikut.

- Fungsi *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- Fungsi *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyekatau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- Fungsi *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Fungsi lain media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2013:19) yaitu, pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

2.5.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sanjaya (2010:211) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa klasifikasi, tergantung dari sudut melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam berbagai macam

1) Media Auditif

Media Auditif adalah media yang hanya bisa didengar dengan telinga atau media yang hanya memiliki unsur suara, misalnya rekaman suara dan radio.

2) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya bisa dilihat dengan mata. Media visual tidak mengandung unsur suara atau yang lainnya. Gambar, foto, lukisan dan berbagai bentuk bahan cetak lainnya merupakan contoh dari media visual.

3) Media Audio-visual

Media Audio-visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Hal ini menunjukkan media audio-visual dapat dinikmati dengan cara didengar dan dilihat. Video, berbagai jenis *film* dan lain sebagainya merupakan contoh dari media audio-visual. Media jenis ini dianggap lebih baik dan lebih menarik dengan adanya unsur suara dan gambar.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam 2 macam, sebagai berikut.

1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Contoh dari media ini adalah radio dan televisi. Kejadian-kejadian yang aktual dapat disajikan secara serentak melalui media ini, hal ini membuat siswa dapat mempelajari hal-hal baru tanpa menggunakan ruang khusus.

2) Media yang memiliki daya liput terbatas. Contohnya dari media ini adalah film slide, film dan video, sehingga untuk menggunakan media ini dibutuhkan ruang khusus.

Jenis media dapat dilihat melalui perkembangan teknologi menurut Seels & Glasgow (Arsyad, 2013:35), yang dibagi menjadi 2 kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Media Tradisional

- 1) Media visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *overhead*, *filmstrips*, dan *slides*.
- 2) Media visual yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, grafik, diagram dan lain sebagainya.
- 3) Media visual dinamis yang diproyeksikan, seperti video, film, televisi
- 4) Media audio, seperti radio dan rekaman suara
- 5) Penyajian multimedia, seperti slides plus suara (tape) dan *multi-image*
- 6) Media cetak, seperti buku teks, modul, majalah, *hand-out*
- 7) Realita seperti pemodelan, diorama, *specimen* (contoh), dan media manipulatif (peta, boneka)
- 8) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya telekonferen dan kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.

Dari berbagai jenis media diatas, media komik “Petualangan Lorong SiPerDa” merupakan jenis media visual yaitu gambar. Fungsi-fungsi sistem peredaran darah yang sulit untuk dibayangkan dan tidak dapat dilihat secara langsung, dapat dimanipulatif dalam bentuk komik yang disesuaikan dengan karakteristik anak.

2.6 Pengembangan Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting

2.6.1 Definisi Komik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca (Scott, 2008: 20). Menurut Sudjana dan Rivai, (2010:64) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan penjelasan tersebut

komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita. Menurut Gumelar, (2011:2) menjelaskan pengertian yang serupa bahwa komik dalam etimologi bahasa berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu atau lelucon.

Definisi komik juga disampaikan oleh Daryanto (2010:27) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Membaca komik biasa dilakukan untuk mengisi waktu luang, hobi ataupun sebagai hiburan semata.

2.6.2 Jenis - jenis Komik

Banyak jenis media visual terutama komik yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapatpula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Menurut Safa (2009), komik memiliki berbagai jenis, yaitu :

1) Kartun/karikatur

Hanya berupa satu tampilan dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Komik tipe kartun ini berjenis humor yang dapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

2) Komik potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang dirangkai menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun cerita dari komik ini tidak terpaku harus berakhir pada cerita itu bahkan bisa dijadikan suatu cerita bersambung.

3) Buku komik

Alunan gambar-gambar tulisan, cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (sampul dan isi). Buku komik sering disebut sebagai cerita pendek terdiri dari 32, 48, sampai 64 halaman dimana didalamnya terdapat isi cerita, iklan atau lain-lain.

4) Komik tahunan

Jika pembuat komik sudah dalam lingkup penerbit, akan secara teratur menerbitkan buku-buku komik baik cerita putus ataupun serial.

5) Album komik

Para penggemar bacaan komik baik komik karikatur ataupun komik sttrp dapat mengoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media) dimana hasil koleksinya disusun rapi menjadi sebuah album bacaan.

6) Komik *online*

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan buletin, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Para pembaca komik dapat membaca komik dala suatu situs web. Media internet juga dapat membuat jangkauan pembacanya lebih luas dibandingkan dengan media cetak.

7) Buku instruksi dalam komik

Tidak sedikit panduan atau intruksi sesuatu yang dikemas dalam bentuk komik, bisa dalam buku komik, poster komik atau tampilan lainnya.

8) Rangkaian ilustrasi

Dalam dunia perfilman sebelummelangkah akan lebih mudah membuat rangkaian ilustrasi. Rangkaian bentuk gambar tersebut kemudian disusun menjadi rangkaian yang bisa disebut komik.

9) Komik ringan

Jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan dan kopian/*steple* pemilik dan pembuat komik dengan biaya rendah turut dapat menciptakan komik dan berkarya.

10) Perencanaan dalam pikiran

Jika manusia membayangkan sesuatu yang akan dilakukan, maka dengan bayangan tersebut bisa dikatakan dengan komik, namun tidak dituangkan dalam bentuk coretan diatas kertas, melainkan hanya dalam pikiran.

2.6.3 Komponen-komponen Komik

Komik terdiri atas beberapa komponen penting, yaitu tokoh gambar, unsur tulisan, unsur kotak atau bingkai (*frame*), dan balon kata (*ballon text*). Tokoh komik ditentukan oleh kreativitas pembuat dan perlu diperhatikan ketajaman pandang dalam memilih posisi yang tepat dari setiap ilustrasi. Unsur tulisan atau teks berupa dialog, monolog, dan efek suara. Unsur kotak atau bingkai (*frame*) sebagai ruang pengadeganan cerita, seperti perbedaan adegan dalam suatu film yang bentuknya disesuaikan dengan ilustrasi dan teks. Unsur balon kata (*balloon*) sebagai ruang tempat dari teks narasi atau dialog (Koendoro, 2007: 30-40).

2.6.4 Komik Sebagai Media Pembelajaran

Karena sifatnya yang menarik dan menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira, sehingga dalam menerima pelajaran diharapkan siswa dapat menerimanya tanpa terpaksa. Menurut Mediawati (2011:78), media pembelajaran berbentuk komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi yang dipelajarinya. Sehubungan dengan karakteristik materi sistem peredaran darah manusia dan pantun yang menekankan pada penjelasan tentang bagian-bagian serta fungsi dari sistem peredaran darah dan pantun.

Nilai edukatif media pembelajaran berbentuk komik dalam pembelajaran sangat baik dan dapat membantu dalam pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2010:69) menyatakan, media pembelajaran dengan komik dalam proses pembelajaran dapat menciptakan minat belajar para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Daryanto (2010: 127) menyatakan kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan

dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar.

2.6.5 Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting

Komik pembelajaran Tema Sehat itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” ini merupakan komik dengan jenis buku komik. Media pembelajaran berbentuk komik ini, dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa SD, sehingga mereka bersemangat untuk mempelajari materi sistem peredaran darah manusia dan pantun sesuai dengan buku siswa kelas 5 tema Sehat Itu Penting. Komik ini berisi tentang mata pelajaran yang terintegrasi pada Tema Sehat itu Penting, Subtema Peredaran Darahku Sehat, Pembelajaran 1 yaitu IPA dan Bahasa Indonesia. Pokok bahasan dalam mata pelajaran IPA meliputi sistem peredaran darah manusia yang didalamnya dibahas tentang macam-macam organ penyusun dan bagiannya dalam sistem peredaran darah beserta fungsi-fungsinya, macam-macam jalannya peredaran darah pada manusia, dan cara merawat serta menjaga kesehatan sistem peredaran darah. Pokok bahasan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi pantun yang terintegrasi dalam percakapan-percakapan didalam komik. Komik Pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sistem peredaran darah yang dianggap sulit sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.

2.6.6 Produk Lama Gambar Penampang Sistem Peredaran Darah

Media gambar merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang disampaikan oleh pengajar. Produk lama yang digunakan sebelum dilakukan penelitian ini adalah media gambar tentang penampang sistem peredaran darah manusia. Gambar penampang sistem peredaran darah manusia ini terdapat pada

buku siswa. Selain gambar tersebut, guru juga menggunakan gambar penampang jantung untuk pembelajaran didalam kelas.

Penggunaan media gambar dianggap kurang menarik oleh siswa karena dianggap monoton dan kurangnya variasi media. Menurut Sadiman (2009:33) media gambar mempunyai beberapa kekurangan yaitu gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata, gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran dan gambar ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

2.7 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sani (2018), dengan judul “Pengembangan Komik Pembelajaran IPA Topik Gaya dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil pengembangan media komik pembelajaran IPA gaya dan gerak diperoleh persentase kelayakan media komik pembelajaran mencapai 91,75% atau dengan interpretasi sangat layak. Selain itu keefektifan media komik pembelajaran IPA diperoleh dari hasil belajar dan respon siswa. Keefektifan media pembelajaran diketahui dari hasil belajar kognitif siswa yaitu di SDN Kebonsari 05 Jember sebesar 86,21% dan di SDN Kepatihan 01 Jember sebesar 88,34% dengan kategori sangat tinggi. Keefektifan media komik pembelajaran juga dilihat dari respon siswa. Media komik pembelajaran mendapatkan respon positif dari siswa di SDN Kebonsari 05 Jember dengan persentase respon positif yang diperoleh mencapai 91,3% dan di SDN Kepatihan 01 Jember mencapai 88,72% atau dalam kategori respon sangat baik. Oleh karena itu, media komik IPA gaya dan gerak untuk kelas IV SD efektif untuk digunakan.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfiyani (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD”. Pengembangan media komik tersebut diperoleh hasil bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 81,25%, 85%, dan 70%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan tingkat

respon siswa sebesar 97,05%. Keefektifan media diketahui dari tingkat aktivitas siswa yang mencapai 98,6% dan presentase hasil belajar siswa sebesar 82,35%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik telah memenuhi ketiga aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Supriyanta (2015), dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo”. Hasil pengembangan media komik tersebut diketahui kelayakan media komik ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 4,14 yang termasuk dalam kategori “baik” dan penilaian ahli media sebesar 4,07 yang termasuk dalam kriteria “baik”. Sementara penilaian siswa dalam tahap uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing 4,19; 4,26; dan 4,14. Nilai 4,19 dalam uji lapangan termasuk dalam kriteria “baik”, nilai 4,26 dalam uji lapangan lebih luas termasuk dalam kriteria “sangat baik”, dan nilai 4,14 dalam uji operasional termasuk dalam kriteria “baik”. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

Penelitian relevan yang lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Suminar (2018), dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Magnet Kelas V SD Negeri Kepuh”. Pengembangan media komik tersebut diketahui mendapatkan hasil validasi oleh ahli media pada tahap terakhir menunjukkan skor 3,70 yang termasuk dalam kriteria “Baik”. Hasil validasi oleh ahli materi pada tahap terakhir mendapatkan skor 4,67 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan skor 4,56 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan skor 4,59 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan skor 4,60 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2015), dengan judul “Pengembangan LKS Komik Sebagai media Pembelajaran IPA Kelas IV Semester II Sekolah Dasar”. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media secara kuantitatif media LKS Komik mendapat nilai 130 (87%) dan 135 (93%). Nilai 130 (87%) dari ahli materi menunjukkan bahwa LKS Komik dipandang dari segi pertimbangan isi, syarat LKS yang baik, dan syarat media yang baik sudah terkategori baik. Nilai 135 (93%) dari ahli media menunjukkan bahwa media LKS Komik dari segi syarat teknis, pertimbangan produksi, prinsip visual, dan syarat media yang baik sudah terkategori sangat baik. Penilaian guru untuk tampilan dan isi media 140 selama uji coba memberikan nilai 84 (93%), 78 (87%), 79 (87%) (media berkriteria baik). Sedangkan penilaian siswa untuk tampilan dan isi media selama uji coba memberikan nilai 74 (87%), 75 (88%), 68 (80%) (media berkriteria baik). Aspek fungsi dan manfaat media secara kuantitatif pada uji coba memperoleh nilai sebesar 11,5 (96%), 11,7 (97%), 11,3 (94%) (media berkriteria sangat baik). Sedangkan dari aspek mengembangkan keterampilan proses selama uji coba mendapat nilai 70 (91%), 71 (92%), 70 (94%) (media berkriteria sangat baik). Secara kualitatif, media LKS Komik sangat sesuai diterapkan bagi siswa. LKS Komik dapat memotivasi siswa, membuat siswa aktif, dan dapat memberikan petunjuk yang lebih jelas kepada siswa selama melakukan percobaan.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan seperti yang telah disebutkan di atas, maka dilakukanlah penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan komik “Petualangan Di Lorong SiPerDa”. Media pembelajaran dengan komik “Petualangan Di lorong SiPerDa” dapat menyajikan secara menarik tentang materi sistem peredaran darah yang dianggap sulit oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran dengan komik ini diharapkan dapat mengembangkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.8 Kerangka Pemecahan Masalah

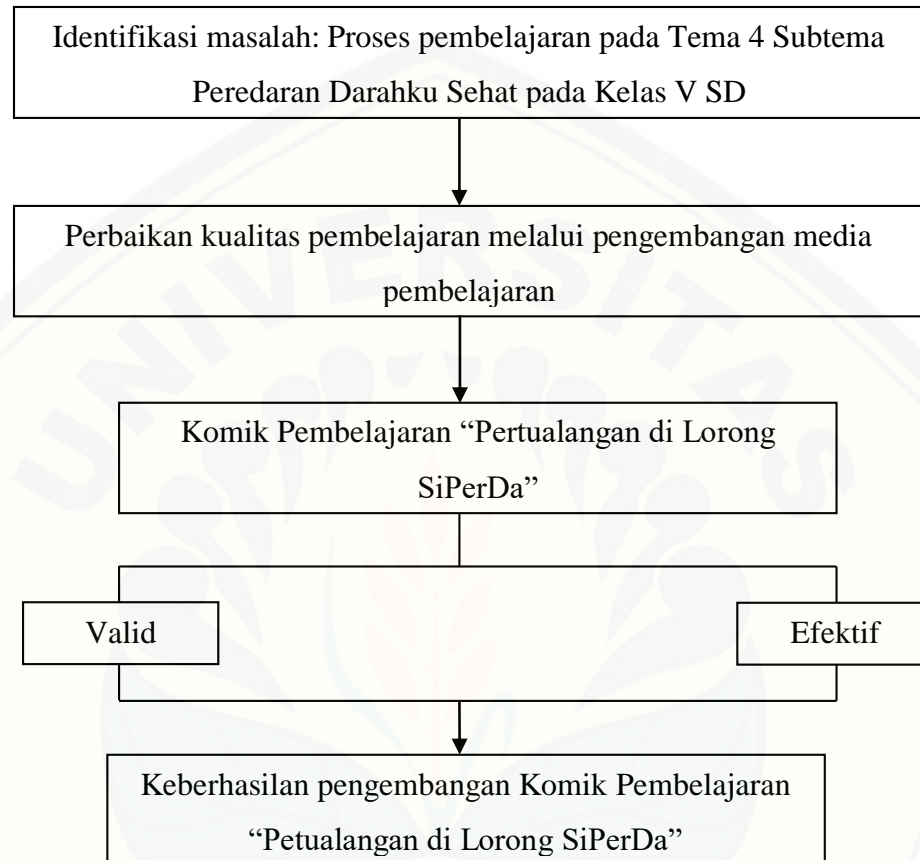
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Kepatihan 01, diketahui bahwa media yang digunakan saat ini sangat terbatas dan

kurang bervariasi. Media yang digunakan sebatas gambar alat penampang sistem peredaran darah manusia untuk materi sistem peredaran darah di kelas V. Pembelajaran yang dilakukan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Buku guru dan buku siswa ini memiliki kelebihan dan kelemahan, salah satu kelemahannya adalah penyajian materi yang bersifat umum, sehingga pembelajaran yang diperoleh siswa kurang mendalam mengenai materi-materi pokok yang dipelajari. Selain itu, dalam buku siswa pemaparan materi hanya menggunakan teks bacaan saja dan sedikit gambar alat penampang sistem peredaran darah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran dengan komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi sistem peredaran darah kepada siswa serta memberikan variasi media pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar. Penggunaan komik pembelajaran “Petualangan di Lorong SiPerDa”, dapat membuat siswa akan merasa lebih tertarik untuk belajar dan memiliki pengalaman belajar yang lebih dibanding hanya dengan penjelasan secara verbal. Selain itu, dengan menggunakan komik tersebut dapat mengembangkan minat siswa dalam membaca.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, maka media tersebut diukur dengan melihat dua aspek kualitas media, yaitu aspek validitas dan aspek keefektifan. Apabila komik pembelajaran “Petualangan di Lorong SiPerDa” dikatakan valid dan terbukti keefektifannya dalam membantu pembelajaran, maka pengembangan komik pembelajaran “Petualangan di Lorong SiPerDa” dapat dikatakan berhasil.

Kerangka berpikir yang lebih jelas pada pengembangan media pembelajaran dengan komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Pengembangan Komik Pembelajaran

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini akan dibahas tentang: 1) jenis penelitian; 2) penentuan lokasi dan subyek penelitian; 3) definisi operasional; 4) langkah-langkah penelitian pengembangan; 5) metode pengumpulan data; 6) instrumen pengumpulan data; 7) pengembangan instrumen pengumpulan data; 8) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Jenis penelitian ini juga dikenal dengan "*Research Based Development*". Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016: 222) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Sementara itu, Seals dan Richey (dalam Masyhud, 2016:222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistemik terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi, program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Definisi yang agak berbeda dikemukakan oleh Van den Akker dan Plomp (dalam Masyhud, 2016:223) yang mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan utama yaitu untuk pengembangan prototipe produk, dan untuk perumusan saran-saran metodologis guna pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk pendidikan yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Pada penelitian ini akan dikembangkan media komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul "Petualangan di Lorong SiPerDa".

3.2 Penentuan Lokasi dan Subyek Penelitian

Uji coba hasil pengembangan komik pembelajaran "Petualangan dilorong SiPerDa" untuk tema Sehat Itu Penting, subtema Peredaran Darahku Sehat dilaksanakan di SDN Kepatihan 01, dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang digunakan di SDN Kepatihan 01 sangat terbatas dan kurang menarik bagi siswa, sehingga menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar
- b. Adanya kesediaan dari SDN Kepatihan 01 untuk dijadikan tempat pelaksanaan uji coba pengembangan
- c. Kurikulum yang diterapkan di SDN Kepatihan 01 sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh peneliti yaitu kurikulum 2013.
- d. Guru kelas V di SDN Kepatihan 01 belum pernah menggunakan media komik dalam proses pembelajaran.

Uji coba penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kepatihan 01 yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas V A, V B, V C, V D. Namun akan dipilih hanya 2 kelas saja untuk menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diawali dengan uji homogenitas, untuk memastikan bahwa rata-rata keempat kelas tersebut adalah homogen. Data yang digunakan untuk uji homogenitas adalah nilai hasil ulangan tengah semester dari keempat kelas. Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 16 dan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.461	3	150	.065

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas, dapat diketahui bahwa keempat kelas tersebut memiliki nilai signifikansi sebesar 0.065 sehingga keempat kelas tersebut dinyatakan homogen karena nilai signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05 yaitu ($0,065 > 0,05$) yang artinya nilai rata-rata dari keempat kelas V SD Kepatihan 01 Jember adalah homogen.

Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* atau sampel acak sederhana.

Berdasarkan hasil undian, kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas V D, sedangkan kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas VA.

3.3 Definisi Operasional

Masyhud (2016:53) menyatakan bahwa definisi operasional adalah suatu definisi yang dibuat berdasarkan sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Menghindari adanya perbedaan persepsi dan pengertian yang luas dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi variabel. Adapun istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Komik pembelajaran “Petualangan di Lorong SiPerDa” adalah media pembelajaran untuk pembelajaran tematik yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik ini digunakan sebagai pendamping Buku Siswa dalam proses pembelajaran. Komik pembelajaran yang dikembangkan ini dibatasi pada tema 4 Sehat Itu Penting, subtema 3 Peredaran Darahku Sehat, pembelajaran 1, serta kompetensi dasar (KD) mata pelajaran IPA yaitu tentang sistem peredaran darah manusia dan Bahasa Indonesia yaitu tentang pantun.
- b. Hasil pengembangan ini dapat dilihat dari beberapa aspek yakni aspek kevalidan produk, hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan respon positif yang diberikan siswa terhadap produk yang dikembangkan.

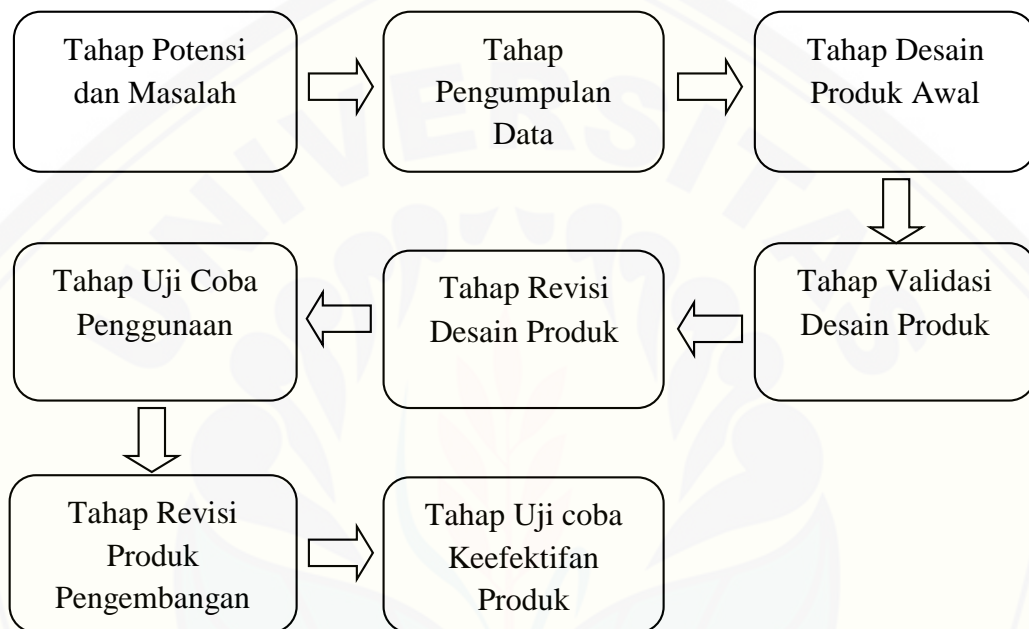
3.4 Langkah-langkah Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, 408) penelitian pengembangan model Borg and Gall memiliki langkah-langkah sebagai berikut: (1) tahap potensi dan masalah (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk awal, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain produk, (6) tahap uji coba penggunaan, (7) tahap revisi desain produk, (8) tahap uji coba keefektifan, (9) tahap revisi produk dan, (10) produk final dan produk massal.

Langkah-langkah dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ke-8 yaitu uji coba keefektifan karena sampai langkah ini peneliti sudah dapat

menyimpulkan kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkannya. Menurut Masyhud (2016: 258) mahasiswa strata satu (S1) yang melakukan penelitian pengembangan ini dapat berhenti pada tahap kedelapan dan ditambah dengan laporan pertanggung jawaban apa yang dilakukan.

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 Langkah-lagkah Penelitian Pengembangan

Rincian kegiatan pada setiap langkah penelitian pada gambar 3.1 tersebut adalah sebagai berikut.

3.4.1 Tahap Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah dilakukan pada awal penelitian yang mendasari jalannya penelitian pembuatan produk, hal yang diperlukan ialah menganalisis potensi dan masalah. Potensi dan masalah dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Studi pustaka

Dilakukan dengan mengkaji baik literatur, jurnal penelitian terdahulu, maupun dokumen-dokumen berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dengan komik yang akan dilakukan.

b. Studi lapangan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara mendatangi atau mengunjungi tempat yang akan kita jadikan lokasi penelitian untuk dilakukan observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian yaitu SDN Kepatihan 01 Jember.

c. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan kegiatan untuk menelaah karakteristik siswa sesuai dengan rancangan penelitian yang akan dilakukan. Analisis ini meliputi latar belakang pengetahuan siswa, kemampuan siswa dalam menangkap materi dan perkembangan kognitif siswa.

d. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan menelaah tema dan subtema buku kurikulum 2013. Pengembangan ini merujuk pada tema 4 Sehat Itu Penting, Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat. Pembatasan materi yang disampaikan merujuk pada prinsip pengembangan materi pembelajaran (Depdiknas, 2008:7) tentang kecukupan materi pembelajaran. Artinya materi yang disampaikan hendaknya tidak terlalu banyak, hal ini dapat mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum.

e. Analisis tujuan penelitian

Analisis tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi tentang sistem peredaran darah dan pantun sesuai dengan buku kurikulum 2013 dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik. Analisis tujuan tersebut didasarkan pada KD dengan materi pembahasan yang sudah ditentukan sesuai dengan kurikulum 2013.

3.4.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini, mencakup beberapa kegiatan diantaranya merumuskan tujuan yang ingin dicapai, memilih materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi dasar (KD), strategi pembelajaran dan evaluasi yang digunakan untuk mengembangkan buku ajar.

3.4.3 Tahap Desain Produk Awal

Pengembangan desain produk awal dilakukan setelah selesai melakukan tahap pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran berupa media cetak dalam bentuk buku komik. Desain media pembelajaran dengan komik ini dirancang menggunakan CorelDRAW X7 berukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm), kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *Add Paper (AP) 260 gram* dan kertas untuk isi adalah *Add Paper (AP) 120 gram*.

Pada tahap desain produk ini, diperlukan perencanaan desain produk yang dikembangkan dengan mengulas materi yang disajikan dalam komik pembelajaran. Tahap desain produk ini disesuaikan dengan kebutuhan, selera, dan kemampuan siswa. Komik pembelajaran ini dikembangkan dengan menyajikan gambar-gambar dan percakapan tokoh yang kemudian dihubungkan dengan materi sistem peredaran darah pada manusia dan pantun.

Desain produk awal ini selanjutnya akan di uji validitasnya oleh validator ahli. Hasil dari uji validitas digunakan untuk menentukan layak tidaknya suatu produk untuk diuji cobakan. Agar pengembangan desain produk awal dapat mencapai sasaran yang tepat dan memiliki nilai validitas yang tinggi, hendaknya peneliti membuat kisi-kisi tentang desain produk yang akan dihasilkan.

3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk

Validasi desain produk pengembangan oleh ahli dan praktisi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah desain produk yang kita kembangkan, yaitu berupa produk atau perangkat pembelajaran yang secara rasional, berdasarkan teori dan pengalaman validator akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang kita rancang. Uji validitas desain produk menggunakan instrumen berupa skala penelitian yang kita berikan kepada validator bersama dengan desain produk kita. Instrumen uji validator tersebut harus mencakup seluruh komponen dalam desain produk kita.

Penelitian pengembangan ini divalidasi oleh 3 validator yang terdiri 2 dosen PGSD dan guru kelas V SDN Kepatihan 01 Jember. Para validator akan

memberikan penilaian berdasarkan kriteria nilai tertentu pada indikator-indikator yang telah ditetapkan pada lembar validasi. Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan komik pembelajaran. Secara umum validasi ahli tersebut mencakup kelayakan isi, kelayakan penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan/kegrafisan.

3.4.5 Tahap Revisi Produk Awal

Setelah desain produk awal selesai melewati tahap uji validasi oleh validator maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki desain produk pada komponen-komponen yang masih memiliki skor yang rendah. Perbaikan desain produk dilakukan oleh peneliti yang melakukan penelitian pengembangan produk tersebut.

3.4.6 Tahap Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan desain produk dapat dilakukan pada subyek skala kecil sekitar 10-20 siswa atau 1 kelas siswa. Tujuan dari uji coba penggunaan ini untuk memperoleh umpan balik terhadap desain produk pembelajaran yang kita buat sebelum dilakukan uji coba keefektifan produk yang kita hasilkan. Uji coba penggunaan tersebut harus disertai ceklis/skala penilaian yang diberikan kepada subyek uji coba untuk diisi setelah mengikuti atau menggunakan produk dengan model yang kita kembangkan. Ceklis/ skala penilaian tersebut diminta diisi oleh subjek uji coba setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Uji coba penggunaan komik pembelajaran ini dilakukan pada subyek kecil yaitu 25 orang siswa kelas VC SDN Kepatihan 01 Jember.

3.4.7 Tahap Revisi Produk Pengembangan

Revisi produk pengembangan dilakukan berdasarkan balikan yang diperoleh dari hasil uji coba penggunaan produk yang telah dilakukan pada 20 siswa kelas VC SDN Kepatihan 01 Jember. Hasil uji coba dan komentar yang didapat harus diperhatikan dan dijadikan masukan bagi perbaikan setiap poin produk

pengembangan. Setelah poin-poin yang lemah tersebut telah direvisi, maka selanjutnya dilakukan uji coba keefektifan produk.

3.4.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Uji coba keefektifan produk dilakukan setelah melewati tahap uji coba penggunaan produk dan dipastikan, bahwa hasil uji coba menunjukkan rata-rata per poin produk layak atau jika belum layak telah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba penggunaan produk. Tujuan dilakukan uji coba keefektifan produk ini adalah untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan memiliki nilai keefektifan yang cukup tinggi (Masyhud, 2016:250). Uji coba keefektifan produk ini menggunakan cara uji coba keaktifan eksternal.

Uji coba keaktifan eksternal dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Uji coba produk dalam hal ini dilakukan terhadap sasaran dua kelas yang paralel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Materi kedua kelas tersebut sama persis, namun untuk kelas eksperimen diberikan *treatment* pembelajaran menggunakan produk baru, sedangkan satu kelas yang lainnya diberi pembelajaran dengan produk yang lama. Setelah proses pembelajaran selesai, maka kedua kelas tersebut diukur menggunakan alat ukur (test) yang sama. Hasil test kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *t-test Independent sampling*.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang diberikan kepada narasumber dengan adanya tatap muka secara langsung. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali informasi awal mengenai pembelajaran di SDN Kepatihan 01, penggunaan media dalam pembelajaran dan sendala yang dihadapi dalam mengajarkan tema Sehat itu Penting. Wawancara dilakukan terhadap siswa

kelas V untuk mengetahui proses pembelajaran, media yang digunakan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

3.5.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian dari validator terhadap media yang dikembangkan, dan mengumpulkan pendapat siswa saat uji coba penggunaan produk guna mengumpulkan data mengenai kelebihan dan kelemahan produk.

3.5.3 Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar (pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap) intelegensi (IQ), bakat, minat, kepribadian dan potensi lainnya yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Masyhud, 2015). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *Pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. *Post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui buku guru dan buku siswa yang digunakan dalam kelas, mencari tahu nama dan jumlah siswa kelas V, serta nilai ulangan dari beberapa kelas yang akan digunakan untuk uji homogenitas.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, maka harus disusun dan dikembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, kuesioner respon siswa, dan tes hasil belajar.

3.6.1 Lembar Validasi Media

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen media. Validasi media komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” dilakukan oleh 3 (tiga) orang validator, yaitu 2 (dua) orang validator ahli media yang merupakan dosen ahli media, dan seorang ahli materi atau praktisi yang merupakan guru wali kelas V di SDN Kepatihan 01 Jember.

Teknik pengumpulan data hasil validasi media dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” dan lembar validasi kepada para ahli dan praktisi (validator). Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara menuliskan penilaian atas aspek yang ada dengan memberikan tanda centang pada kolom yang sesuai.

3.6.2 Lembar Angket Uji Coba Penggunaan dan Angket Respon siswa

Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi mengenai pendapat dan komentar siswa terhadap komponen dan penggunaan media pembelajaran komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”. Hasil angket uji coba penggunaan akan digunakan untuk mengetahui balikan dari siswa dalam menggunakan media yang telah dikembangkan dan memperbaiki kualitas media. Angket respon siswa untuk mengetahui respon positif siswa dalam menggunakan media komik.

3.6.3 Soal

Soal tes hasil belajar ini digunakan untuk mengukur kompetensi siswa yaitu penguasaan dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang sesuai dengan indikator atau tujuan yang telah ditetapkan. pengembangan media ini disesuaikan dengan materi pada kompetensi dasar dalam buku siswa kelas V dan permasalahan yang ada dilapangan, sehingga untuk mengukur keefektifannya digunakan tes hasil belajar sebagai salah satu indikator apakah media yang dikembangkan dapat memecahkan masalah yang ada.

Soal-soal yang dikembangkan dalam tes hasil belajar ini berpacuan pada taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (dalam Utari, 2013) yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi atau menilai), dan C6 (mencipta). Namun, Soal-soal tes yang dikembangkan terdiri dari C1 (mengingat)- C4 (menganalisis).

3.6.4 Kuesioner (Angket) Respon Siswa

Lembar angket respon digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” yang digunakan dalam pembelajaran. Aspek yang dimunculkan dalam angket respon siswa meliputi materi, keterbacaan, penyajian, tampilan komik. Lembar angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Data ini kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan untuk menyimpulkan apakah siswa merespon secara positif atau tidak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan komik yang dikembangkan.

3.7 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar

Intrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa harus dikembangkan terlebih dahulu supaya instrumen dapat berfungsi secara efektif dan memiliki keterandalan yang tinggi (Masyhud, 2016:292). Pengembangan intrumen pengumpul data mencakup dua hal, yaitu berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, maka hasil penelitian diharapkan akan valid dan reliabel juga. Oleh karena itu,

sebelum tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, instrumen tes hasil belajar yang telah dibuat oleh peneliti perlu diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur (Masyud, 2016:293). Untuk mencapai instrumen tes hasil belajar yang valid, dapat dilakukan melalui 2 macam cara yaitu validitas isi dan empirik. Validitas isi diwujudkan dengan cara menyusun kisi-kisi instrumen, sehingga instrumen yang dirumuskan memadai untuk ditinjau dari isinya. Validitas isi diperoleh dengan cara menjabarkan butir-butir instrumen dari setiap unsur atau komponen variabel penelitian yang akan diukur. Uji validitas empirik dapat dicapai melalui uji coba instrumen di lapangan.

Uji validitas dilakukan pada instrumen soal yang akan digunakan. Terlebih dahulu diadakan uji validitas menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson. Instrumen dinyatakan valid jika hasil perhitungan korelasi faktor atau korelasi total lebih besar atau sama dengan r-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan uji validitas maka selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas instrumen.

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya (Sudjana, 2016:16). Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil belajar yang relatif sama. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal.

3.8 Teknik Analisis Data

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Teknik analisis untuk setiap data yaitu sebagai berikut.

3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi

Media yang telah dikembangkan harus diuji validitas terlebih dahulu oleh validator (ahli materi dan ahli media). Untuk dapat memperoleh gambar kelayakan desain produk yang telah dihasilkan, para validator diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan dengan cara memberikan skor 1-5 yang maknanya telah dideskripsikan dibagian bawah angket.

Untuk dapat diolah berdasarkan kriteria validasi yang ada, maka skor yang diperoleh dari semua validator harus diubah menjadi skala 100 dengan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2016:242).

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan :

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang tercapai

Hasil analisis validasi produk tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas produk pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Kriteria Hasil Validasi Desain Produk

No	Persentase Pencapaian	Interpretasi
1.	81 - 100	Sangat layak
2.	61 - 80	Layak
3.	41 - 60	Cukup Layak
4.	21 - 40	Kurang Layak
5.	0 - 20	Sangat Kurang Layak

Sumber : Mashyud (2016:243)

Kriteria menyatakan suatu media memiliki derajat validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak. Jika tingkat validitas media pembelajaran masih dibawah layak, maka perlu diadakan revisi berdasarkan koreksi dari validator. Selanjutnya dilakukan validasi kembali, demikian seterusnya hingga diperoleh kriteria produk media pembelajaran yang layak.

3.8.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Desain Awal

Angket berupa *Checklist* yang telah dibagikan ketika uji coba desain awal perlu dianalisis untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang sudah dikembangkan. *Checklist* berisi 10 pertanyaan (poin a-j) yang telah diuraikan di lampiran. Setiap poin terdapat pilihan YA dan TIDAK. Analisis data dilakukan dengan menjaring jawaban siswa yang menyatakan YA dan TIDAK, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Prosentase poin} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab YA}}{\text{Banyak siswa}} \times 100\%$$

Jika sebagian besar siswa (minimal 80%) menyatakan bagus (YA) dalam setiap poin dalam *checklist* tersebut, maka poin produk yang dikembangkan tersebut menunjukkan layak diuji cobakan lebih lanjut dalam uji keefektifan produk. Jika sebuah poin mendapatkan persentase dibawah 80%, maka perlu dilakukan revisi sesuai masukan saat uji coba penggunaan produk.

3.8.3 Analisis Data Uji Coba Keefektifan Produk

Masyhud (2016:251) menyatakan bahwa uji coba keefektifan produk secara eksternal dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil uji *t* menggunakan *t-test Independent Sampling*. Data yang digunakan dalam uji *t* menggunakan *t-test Independent Sampling* adalah data nilai hasil belajar siswa. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, maka selanjutnya dilakukanlah analisis terhadap selisih antara *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungannya dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

M_1 : Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)

- M_2 : Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)
 x_1 : Deviasi setiap nilai x_1 dari rata-rata x_1
 x_2 : Deviasi setiap nilai x_2 dari rata-rata x_2
N : banyaknya subjek/sampel penelitian (masyhud, 2015:118)

Hasil analisis *t-test* kemudian dikonsultasikan dengan *t-tabel*. Jika nilai *t-test* lebih besar atau sama dengan *t-tabel*, maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan lebih efektif dari produk lama. Sebaliknya, jika hasil perhitungan nilai *t-test* lebih rendah daripada nilai *t-tabel*, maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan memiliki tingkat keefektifan yang lebih rendah daripada produk lama.

Selanjutnya dilanjutkan dengan mencari keefektifan relatif dari penggunaan komik pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

- ER : Tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol
MX₁ : Rata-rata beda kelas kontrol
MX₂ : Rata-rata beda kelas eksperimen

3.8.4 Analisis Data Respon Siswa

Respon siswa ini adalah tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap media pembelajaran komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”. Respon siswa ini akan diukur dengan menggunakan angket respon siswa yang telah disesuaikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”. Indikator dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran komik ini meliputi: ya berarti setuju atau tidak berarti tidak setuju terhadap komponen media pembelajaran komik.

Angket respon diberikan kepada siswa, setelah itu siswa diminta untuk mengisi sesuai dengan pendapatnya sendiri terhadap media pembelajaran komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”. Angket diberikan setelah siswa mengikuti

seluruh kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh akan dianalisis dan hasil data tersebut akan diolah sehingga dapat disimpulkan apakah siswa merespon dengan baik atau tidak selama kegiatan pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Menurut Trianto (2010: 243) menyatakan bahwa angket respon siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa selama kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran komik. Siswa akan merespon positif jika besar *percentage of agreement* $\geq 50\%$. Persentase respon siswa tiap aspek dihitung dengan rumus:

$$\text{Percentage of agreement} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = jumlah siswa yang memilih tanggapan positif pada semua opsi

B = jumlah seluruh siswa (responden)

Data respon siswa dirujuk pada patokan kriteria skor respon siswa dengan lima penilaian pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 3 Kriteria Skor Respon Siswa

No	Rentang Total Skor	Kategori Respon
1	81% - 100%	Sangat baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup baik
4	21% - 40%	Kurang baik
5	0% - 20%	Tidak baik

Sumber: Khabibah dkk (2016:765)

Media pembelajaran komik yang dikembangkan, dikatakan mendapat respon positif apabila rata-rata total persentase respon siswa minimal mencapai 61% atau dengan kategori baik.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai penutup pada penelitian yang dilakukan. Adapun pembahasan dalam bab ini meliputi; (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil dan pembahasan pengembangan komik pembelajaran tema Sehat itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Hasil pengembangan komik pembelajaran tema Sehat itu Penting diperoleh persentase kelayakan komik pembelajaran mencapai 86,4% atau dengan interpretasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” adalah valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Efektivitas komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Berdasarkan hasil perhitungan *t-test*, dapat diketahui bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari *t-tabel* ($4,848 > 1,992$). Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada kelas eksperimen yang menggunakan komik pembelajaran tema Sehat Itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” menunjukkan lebih efektif 49,6% jika dibandingkan hasil belajarnya dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan komik pembelajaran tersebut. Keefektifan media komik pembelajaran juga dapat dilihat dari respon siswa. Media komik pembelajaran mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase nilai mencapai 96% atau dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan terhadap media komik pembelajaran tema Sehat itu Penting yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru, hendaknya selalu berusaha memanfaatkan dan mengembangkan media yang bersifat inovatif agar siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu untuk penggunaan komik ini, guru harus lebih memantau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa agar tujuan pembuatan media komik ini berjalan dengan baik.
- b. Bagi kepala sekolah, hendaknya selalu memberikan semangat dan motivasi serta membina guru-guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Bagi pengawas sekolah, Komik pembelajaran Tema Sehat itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerDa” dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan pengembangan kualitas pembelajaran yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti, hendaknya mampu melanjutkan tahapan proses pengembangan ini ke tahap yang lebih tinggi yaitu diseminasi. Selain itu, diharapkan dapat selalu menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi baru yang dapat membantu dan mengembangkan proses pembelajaran di SD.
- e. Bagi peneliti lain, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel penelitian dan materi pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyani, N. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Amalia, T.R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Pada Topik Bioteknologi SMA Kelas XII. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basuki, dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, A.E.M. 2015. Pengembangan LKS Komik Sebagai media Pembelajaran IPA Kelas IV Semester II Sekolah Dasar. Yogyakarta: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. [skripsi online] pada laman <https://eprints.uny.ac.id/28346/> [Diakses pada tanggal 17 Desember 2018].
- Gumelar, MS. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hajar, I. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Offset Alumni.
- Hasanah, S.T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” Pada Tema Insahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SDN Jember Lor 2. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember
- Khabibah, E. N., N. Kuswantini, dan G. Suparno. 2016. *Keefektifan Modul Berbasis Guided Discovery pada Materi Respiratory System. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*. 1(1). 8 Oktober 2016. *Pascasarjana Universitas Negeri Malang*:764-770.
- Koendoro, D. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung: Mizan
- Kurnia, dkk, 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta

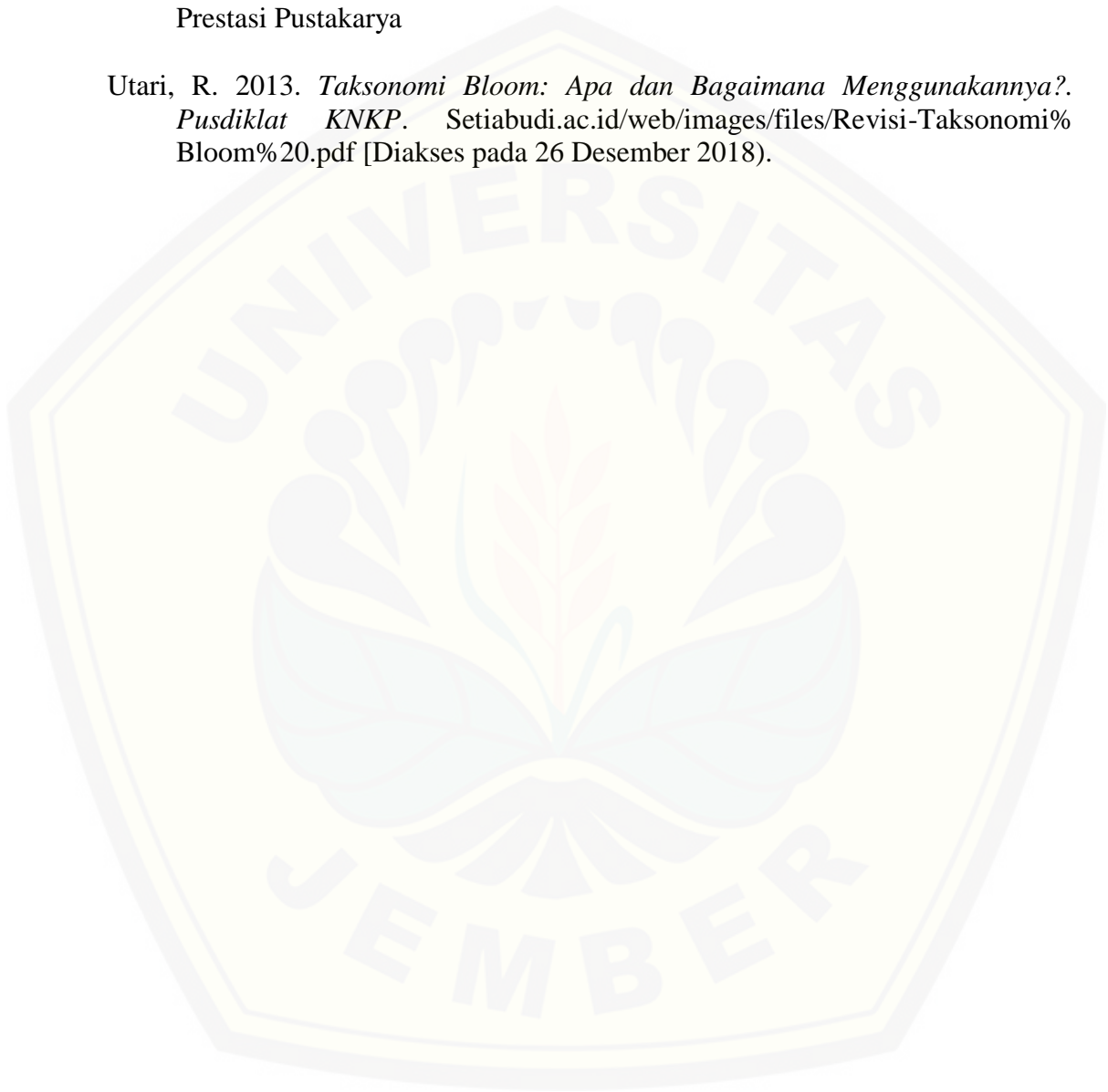
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Masyhud, M.Sulthon. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK
- Masyhud, M.Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: LPMPK
- Safa, A. (2009). *Jenis – jenis Komik*. Tutorial diakses dari <http://www.jagoankomik.com/>. Pada tanggal 1 Desember 2018.
- Sani, U. 2018. Pengembangan Komik Pembelajaran IPA Topik Gaya dan Gerak untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Scott, McCloud. 2008. *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia).
- Shalahuddin, M. 1986. *Media Pendidikan Agama*. Bandung : Bina Islam
- Sudjana, N & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensido.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. 1996. *Cara belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Suminar, D.A.R. 2018. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Magnet Kelas V SD Negeri Kepuh. Yogyakarta: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. [skripsi online] pada laman <https://eprints.uny.ac.id/61312/> [Diakses pada tanggal 17 Desember 2018].
- Supriyanta, E. Y. 2015. Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo. Yogyakarta: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. [skripsi online] pada laman

https://eprints.uny.ac.id/25581/1/Eko%20Yuli%20Supriyanta_11108241083_Skripsi.pdf [Diakses pada tanggal 17 Desember 2018].

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Utari, R. 2013. *Taksonomi Bloom: Apa dan Bagaimana Menggunakannya?*. *Pusdiklat KNKP*. Setiabudi.ac.id/web/images/files/Revisi-Taksonomi%20Bloom%20.pdf [Diakses pada 26 Desember 2018].



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian

Judul penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kapatihan 01 Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah Proses Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kapatihan 01 Jember? 2. Bagaimanakah Keefektifan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kapatihan 01 Jember? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu 2. Keefektifan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap pengembangan Borg & Gall : <ul style="list-style-type: none"> - Potensi dan masalah - Pengumpulan data - Tahap Desain Prouk - Validasi produk - Revisi produk awal - Uji coba produk - Revisi produk - Uji coba keefektifan 2. Keefektifan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hasil validasi ▪ Hasil belajar ▪ Respon siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian : siswa kelas V SDN Kapatihan 01 2. Validator : <ul style="list-style-type: none"> - Dosen Ahli - Guru Kelas V SDN Kapatihan 01 3. Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Tempat Penelitian : SDN Kapatihan 01 3. Metode Pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara (guru dan siswa) - Angket - Tes Hasil Belajar - Observasi - Dokumentasi 4. Analisis data <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uji Validitas ▪ Uji coba penggunaan ▪ <i>Independent Sample T-Test</i> ▪ Uji Keefektifan Relatif ▪ Respon siswa

Lampiran B. Hasil Validasi Produk**B.1 Data Hasil Validasi Produk**

Nomor Pernyataan	Skor Validator			Skor Rerata	Nilai skala 1-100
	1	2	3		
1	4	4	5	4.3	86.7
2	3	4	4	3.7	73.3
3	4	4	5	4.3	86.7
4	4	4	5	4.3	86.7
5	4	5	5	4.7	93.3
6	4	5	5	4.7	93.3
7	4	3	4	3.7	73.3
8	4	4	5	4.3	86.7
9	3	4	5	4.0	80.0
10	4	4	5	4.3	86.7
11	4	5	5	4.7	93.3
12	3	5	5	4.3	86.7
13	4	4	5	4.3	86.7
14	4	4	5	4.3	86.7
15	4	4	4	4.0	80.0
16	3	5	4	4.0	80.0
17	4	4	4	4.0	80.0
18	4	4	5	4.3	86.7
19	4	5	5	4.7	93.3
20	4	5	4	4.3	86.7
21	4	5	4	4.3	86.7
22	4	4	5	4.3	86.7
23	4	5	5	4.7	93.3
24	4	5	5	4.7	93.3
25	4	5	5	4.7	93.3
Total	96	110	118	108	2160

Nilai Kelayakan desain produk :

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{108}{125} \times 100$$

$$Valpro = 86,4 \text{ (Sangat Layak)}$$

B2. Hasil Validasi ahli Desain

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
"PETUALANGAN DI LORONG SIPERDA"

Tema : Sehat itu Penting
 Subtema : Peredaran Darahku Sehat
 Pembelajaran : 1
 Validator : 1

Petunjuk Pengisian!

- Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda cek (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 Skor 1 = Sangat Kurang/Kurang Sesuai
 Skor 2 = Kurang Baik/Kurang Sesuai
 Skor 3 = Cukup Baik/Cukup Sesuai
 Skor 4 = Baik/Sesuai
 Skor 5 = Sangat Baik/Sangat Sesuai

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Isi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				√	
	2. Kelengkapan materi			√		
	3. Uraian materi				√	
	4. Keruntutan materi pada komik				√	
	5. Kesesuaian gambar dengan penjelasan dan kompetensi yang harus dicapai				√	
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan untuk memenuhi tingkat keterbacaan				√	

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	7. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
	8. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti				✓	
	9. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓		
	10. Tingkat bahasa sesuai dengan kognitif siswa				✓	
Tampilan/Format Penyajian	11. Desain cover komik menarik				✓	
	12. Ilustrasi disajikan secara jelas			✓		
	13. Ilustrasi menarik				✓	
	14. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓	
	15. Pemilihan karakter sesuai untuk mendukung materi				✓	
	16. Karakter konsisten			✓		
	17. <i>Background</i> konsisten				✓	
	18. Proporsi warna sesuai				✓	
	19. Tata letak teks dan gambar seimbang				✓	
	20. Pemilihan jenis huruf sesuai				✓	
	21. Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓	
	22. Pemilihan bahan tepat				✓	
	23. Memiliki daya tarik				✓	
Tampilan Menyeluruh	24. Kemenarikan sampul media				✓	
	25. Kemudahan dalam membaca				✓	

Mohon kepada Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut:

Sebelum melanjutkan ke episode berikutnya harap diperhatikan!

Jember, 10/2/19

Validator,



Dra. Yayuk Mardiaty, M. A.
NIP. 19580614 198702 2 001

B.3 Hasil Validasi ahli Desain

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
"PETUALANGAN DI LORONG SIPERDA"

Tema : Sehat itu Penting
Subtema : Peredaran Darahku Sehat
Pembelajaran : 1
Validator : 2

Petunjuk Pengisian!

- Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda cek (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
Skor 1 = Sangat Kurang/Kurang Sesuai
Skor 2 = Kurang Baik/Kurang Sesuai
Skor 3 = Cukup Baik/Cukup Sesuai
Skor 4 = Baik/Sesuai
Skor 5 = Sangat Baik/Sangat Sesuai

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Isi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				✓	
	2. Kelengkapan materi				✓	
	3. Uraian materi				✓	
	4. Keruntutan materi pada komik				✓	
	5. Kesesuaian gambar dengan penjelasan dan kompetensi yang harus dicapai					✓
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan untuk memenuhi tingkat keterbacaan					✓

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	7. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia			✓		
	8. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti				✓	
	9. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓	
	10. Tingkat bahasa sesuai dengan kognitif siswa				✓	
Tampilan/Format Penyajian	11. Desain <i>cover</i> komik menarik					✓
	12. Ilustrasi disajikan secara jelas					✓
	13. Ilustrasi menarik				✓	
	14. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓	
	15. Pemilihan karakter sesuai untuk mendukung materi				✓	
	16. Karakter konsisten					✓
	17. <i>Background</i> konsisten				✓	
	18. Proporsi warna sesuai				✓	
	19. Tata letak teks dan gambar seimbang					✓
	20. Pemilihan jenis huruf sesuai					✓
	21. Pemilihan ukuran huruf sesuai					✓
	22. Pemilihan bahan tepat				✓	
	23. Memiliki daya tarik					✓
Tampilan Menyeluruh	24. Kemenarikan sampul media					✓
	25. Kemudahan dalam membaca					✓

Mohon kepada Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut:

- Penaggilan tokoh kepada yang lebih tua alangkah lebih baik menggunakan adat haur (Indonesia)
- Pesan tuhan dalam sistem peredaran darah sudah dipercepat.

Jember, 08 Februari 2019

Validator,



Arik Aguk Wardoyo, S. Pd, M.Pfis.

B.4 Hasil Validasi Ahi Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
"PETUALANGAN DI LORONG SIPERDA"

Tema : Sehat itu Penting
Subtema : Peredaran Darahku Sehat
Pembelajaran : 1
Validator : 3

Petunjuk Pengisian!

- Kepada Bapak/Ibu yang terhormat, berilah tanda cek (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
Skor 1 = Sangat Kurang/Kurang Sesuai
Skor 2 = Kurang Baik/Kurang Sesuai
Skor 3 = Cukup Baik/Cukup Sesuai
Skor 4 = Baik/Sesuai
Skor 5 = Sangat Baik/Sangat Sesuai

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Isi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)					✓
	2. Kelengkapan materi				✓	
	3. Uraian materi					✓
	4. Keruntutan materi pada komik					✓
	5. Kesesuaian gambar dengan penjelasan dan kompetensi yang harus dicapai					✓
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan untuk memenuhi tingkat keterbacaan					✓

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	7. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
	8. Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti					✓
	9. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan					✓
	10. Tingkat bahasa sesuai dengan kognitif siswa					✓
Tampilan/Format Penyajian	11. Desain <i>cover</i> komik menarik					✓
	12. Ilustrasi disajikan secara jelas					✓
	13. Ilustrasi menarik					✓
	14. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi					✓
	15. Pemilihan karakter sesuai untuk mendukung materi				✓	
	16. Karakter konsisten				✓	
	17. <i>Background</i> konsisten				✓	
	18. Proporsi warna sesuai					✓
	19. Tata letak teks dan gambar seimbang					✓
	20. Pemilihan jenis huruf sesuai				✓	
	21. Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓	
	22. Pemilihan bahan tepat					✓
	23. Memiliki daya tarik					✓
Tampilan Menyeluruh	24. Kemenarikan sampul media					✓
	25. Kemudahan dalam membaca					✓

Mohon kepada Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut:

Beri juga rangkuman materi agar anak/siswa setelah membaca kamih anda juga dapat membaca materi Pelajarannya, khususnya materi IPA nya.

Jember, 08 Februari 2019

Validator,



Sri Umi Rahayu, S.Pd

Lampiran C. Pedoman dan Hasil Wawancara

C.1 Pedoman Wawancara Guru dan Siswa

a. Pedoman Wawancara Guru

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai kurikulum 2013 ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
2.	Apakah kelebihan dan kekurangan kurikulum 2013?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
3.	Apakah selama ini Ibu pernah mengalami kendala dalam proses pembelajaran?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
4.	Bagaimana solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
5.	Apakah pembelajaran di sekolah ini sering menggunakan media pembelajaran ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
6.	Apa saja materi yang sangat butuh menggunakan media ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
7.	Media apa saja yang sudah pernah digunakan dalam mengajarkan tema sehat itu penting, materi sistem peredaran darah pada subtema peredaran darahku sehat?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
8.	Apakah media yang digunakan sebelumnya sudah cukup efektif ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
9.	Seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di kelas ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01
10.	Bagaimana karakteristik siswa disekolah ini ?	Guru Kelas V SDN Kepatihan 01

b. Pedoman Wawancara Siswa

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Apakah anda pernah mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran?	Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01
2.	Apakah yang menyebabkan masalah atau kesulitan dalam belajar di dalam kelas?	Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01
3.	Bagaimana cara guru anda mengajar tema udara bersih bagi kesehatan?	Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01
4.	Apakah guru anda pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran di kelas?	Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01
5.	Apakah anda suka dengan komik?	Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01
6.	Apakah anda tertarik untuk belajar menggunakan komik?	Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01

C.2 Hasil Wawancara Guru dan Siswa

a. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Tema Wawancara : Penggunaan media dalam pembelajaran
Narasumber : Ibu Diyan Handayani, S.Pd, M.Pd (Guru Kelas V A)
Hari/Tanggal : Sabtu, 13 Oktober 2018
Tempat : SDN Kepatihan 01 Jember

Pertanyaan : Bagaimana pendapat ibu mengenai kurikulum 2013 ?

Jawaban : Kurikulum 2013 itu kurikulum yang bagus mbak, tapi menurut saya masih banyak juga kekurangan dalam penerapannya.

Pertanyaan : Apa saja kekurangannya bu ?

Jawaban : karena dalam kurikulum 2013 itu kan mata pelajaran terintegrasi menjadi satu, hal itu cukup menyusahkan untuk melakukan penilaian. Apalagi penilaiannya kan meliputi 3 aspek, kognitif, sikap dan psikomotoriknya. Nilai yang harus dimasukkan ke dalam rapor masih terpilah-pilah setiap KD. Hal ini lumayan menyulitkan guru. Selain itu, dalam buku siswanya sendiri, materi yang diberikan dalam buku itu sangat minim. Siswa dan guru kadang kesulitan untuk mencari sumber belajar lain. Berbeda seperti KTSP yang memang materi itu banyak diberikan. Jika meminta siswa untuk mencari informasi sendiri itu kan juga susah, karena kurangnya sumber belajar lain itu tadi, dan tidak semua orang tua itu mendukung belajar anak. Jadi saya juga kesusahan jika orang tuanya tidak mendukung pembelajaran anak. Selain itu media juga tidak diberikan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran dikelas itu tadi.

Pertanyaan : Apakah ibu selama ini pernah mengalami kendala dalam proses dan penyampaian materi pembelajaran ?

Jawaban : iya mbak, pernah. Minimnya informasi dalam buku siswa membuat pengetahuan yang diperoleh siswa juga sangat terbatas. Materi-materinya itu kurang dibahas secara mendalam.

Pertanyaan : Bagaimana solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut ?

Jawaban : Menyediakan buku lain untuk menambah informasi yang kurang itu tadi mbak, atau sumber informasi lainnya.

Pertanyaan : Apakah pembelajaran di sekolah ini sering menggunakan media pembelajaran ?

Jawaban : Jarang sekali mbak, mungkin hanya gambar, atau media-media yang memang umum, seperti peta, atlas, globe.

Pertanyaan : Apa saja materi yang sangat butuh menggunakan media ?

Jawaban : Banyak mbak, hampir semua materi sangat membutuhkan media. Apalagi anak SD kan cara berfikirnya itu masih abstrak, jika tidak ada media mereka susah untuk memahaminya. Tapi yaitu tadi, media kadang kurang atau tidak ada. Jadi ya hanya menggunakan buku yang telah disediakan saja.

Pertanyaan : Media apa saja yang sudah pernah ibu gunakan dalam mengajarkan tema sehat itu penting, materi sistem peredaran darah ?

Jawaban : kalau sitem peredaran darah saya hanya menggunakan media gambar penampang sistem peredaran darah, dan jantung saja yang ada dibuku siswa

Pertanyaan : Menurut ibu, seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di kelas ?

Jawaban : sangat besar, karena anak akan lebih mengerti, dan media itu kan dapat memusatkan perhatian siswa dan anak itu lebih bisa berpikir nyata seperti itu.

Pertanyaan : Apakah media yang digunakan sebelumnya sudah cukup efektif?

Jawaban : kalau gambar saja, saya pikir kurang efektif, apalagi gambarnya tidak menarik, dan materinya susah.

Pertanyaan : Mengapa kurang efektif ?

Jawaban : karena anak-anak tidak tertarik itu tadi mbak, ibu juga kan menerangkan dan anak-anak mendengarkan itu saja, kadang

mereka mengantuk, kadang bermain sendiri, jadi konsentrasinya sering terganggu

Pertanyaan : oh jadi ibu menggunakan metode ceramah seperti itu ya bu ?

Jawaban : iya mbak

Pertanyaan : Bagaimana karakteristik siswa disekolah ini bu ?

Jawaban : bermacam-macam mbak, ada yang mudah paham, ada yang sulit sekali untuk memahami suatu materi. Ada yang cepat paham ada juga yang harus pelan-pelan untuk menjelaskannya. Seperti karakteristik anak lainnya, masih suka bermain, ada yang pendiam, ada yang aktif, ada yang suka mengganggu temannya dan banyak lagi.

Pertanyaan : Apakah mereka menyukai buku cerita gambar seri?

Jawaban : sepertinya seperti itu mbak, anak kecilkan memang dunia mereka masih dunia bermain, sedangkan buku cerita itu kan memiliki sesuatu yang menarik dan anak itukan rasa penasarannya sangat tinggi, jadi mereka suka dengan buku cerita bergambar seperti itu.

Pertanyaan : Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan media komik untuk proses pembelajaran?

Jawaban : belum pernah mbak, sekolah tidak menyediakan. Selain itu karena jarang juga media komik dipasaran, kalau pun ada juga saya tidak ada dana untuk membelikan itu kepada siswa, kalau membuat sendiri juga tidak bisa.

Jember, 13 Oktober 2018

Pewawancara

Nira Diningrum

b. Hasil Wawancara dengan Siswa

Hasil Wawancara Siswa 1

Narasumber : Muhammad Alif Nabila

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Oktober 2018

Tempat : SDN Kepatihan 01

Pertanyaan : Apakah kamu pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran di sekolah?

Jawaban : iya, pernah bu.

Pertanyaan : Menurut kamu, apa yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut ?

Jawaban : materinya sulit dipahami bu, didalam buku siswa kurang lengkap juga informasinya.

Pertanyaan : Bagaimana cara guru mengajar tema sehat itu penting di kelas?

Jawaban : menggunakan buku siswa itu saja bu

Pertanyaan : Selain itu, apakah ada cara lain yang digunakan guru dalam menerangkan materi tersebut ?

Jawaban : menggunakan gambar organ sistem peredaran darah itu bu, itu saja.

Pertanyaan : Apakah kalian bosan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya gambar alat penampang sistem peredaran darah saja ?

Jawaban : Bosan bu, sulit soalnya.

Pertanyaan : Apakah kamu hanya menghafal untuk mempelajari fungsi dari organ peredaran darah dan letak-letaknya ?

Jawaban : iya bu, membaca dalam buku siswa lalu dihafalkan fungsinya.

Pertanyaan : Apakah guru pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran di kelas ?

Jawaban : Belum pernah.

Pertanyaan : Apakah kalian suka dengan buku cerita bergambar ?

Jawaban : Suka sekali saya bu, sangat bagus dan menarik.

Hasil Wawancara Siswa 2

Narasumber : Salsabila Ilmi Dwi R

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Oktober 2018

Tempat : SDN Kepatihan 01

Pertanyaan : Apakah kamu pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran di sekolah?

Jawaban : pernah.

Pertanyaan : Menurut kamu, apa yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut ?

Jawaban : saya sulit menghafal bu

Pertanyaan : Bagaimana cara guru mengajar tema sehat itu penting di kelas?

Jawaban : menerangkan yang ada di buku

Pertanyaan : Selain itu, apakah ada cara lain yang digunakan guru dalam menerangkan materi tersebut ?

Jawaban : gambar organ peredaran darah bu.

Pertanyaan : Apakah kalian bosan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya gambar alat penampang sistem peredaran darah saja ?

Jawaban : Bosan bu.

Pertanyaan : Apakah guru pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran di kelas ?

Jawaban : Belum pernah.

Pertanyaan : Apakah kalian suka dengan buku cerita bergambar ?

Jawaban : saya suka bu.

Hasil Wawancara Siswa 3

Narasumber : Bagus Satria Wiguna

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 Oktober 2018

Tempat : SDN Kepatihan 01

Pertanyaan : Apakah kamu pernah kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran di sekolah?

Jawaban : iya, pernah bu.

Pertanyaan : Menurut kamu, apa yang menyebabkan masalah dan kesulitan tersebut ?

Jawaban : materinya sulit

Pertanyaan : Bagaimana cara guru mengajar tema sehat itu penting di kelas?

Jawaban : menggunakan buku siswa

Pertanyaan : Selain itu, apakah ada cara lain yang digunakan guru dalam menerangkan materi tersebut ?

Jawaban : gambar yang ada dibuku siswa bu.

Pertanyaan : Apakah kalian bosan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya gambar alat penampang sistem peredaran darah saja ?

Jawaban : Bosan bu, Cuma begitu saja.

Pertanyaan : Apakah kamu hanya menghafal untuk mempelajari fungsi dari organ peredaran darah dan letak-letaknya ?

Jawaban : iya bu, membaca terus dihafalkan fungsinya.

Pertanyaan : Apakah guru pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran di kelas ?

Jawaban : Belum pernah.

Pertanyaan : Apakah kalian suka dengan buku cerita bergambar ?

Jawaban : suka bu saya dengan komik.

Lampiran D. Data Nilai Siswa untuk Uji Homogenitas**D.1 Daftar Nilai UTS Siswa Kelas VA SDN Kepatihan 01**

No	Nama Siswa	Nilai
1	Ach. Ardiansyah	80
2	A.Zaidan	54
3	Andhini Widya	85
4	Arimbi Ayu	80
5	Arkan Rahmatullah	81
6	Athailah Wiraraja	45
7	Aurelly Meisya	70
8	Ariel Zulfata	74
9	Belinda Azalea	91
10	Dimas Ramadhan	55
11	Dinda Maulida	62
12	Elvareta Balis	70
13	Fadhil F.	78
14	Farrel Putra	71
15	Fauzan Annastiar	64
16	Firjatullah	70
17	Gema Adhza	58
18	Intan Kafanillah	77
19	Keisya Saniya	47
20	Kenzo Kalingga	84
21	Khairea Azzahra	75
22	Lareina Callysta	68
23	Moch. Farhan	49
24	Muh. Ibrahim	72
25	Muh. Nizam	67
26	Muh. Risqillah H.	50
27	Najmi Rusbeah	78
28	Najwa Maulida	72
29	Naura Azzahra	72
30	Nayla Fitria	74
31	Raka Ayodha	71
32	Rarasati Kusuma	72
33	Reva Amelia	80
34	Saskia Febriani	70
35	Satrio Sugiarto	54
36	Velinda Noviardani	58
37	Zahwa E.	75
38	Zulfa S. A.	68
39	Raisya Kania	62

D.2 Daftar Nilai UTS Siswa Kelas VB SDN Kepatihan 01

No	Nama Siswa	Nilai
1	Ahmad Azhar Laksana	75
2	Aileen Elysia Fedora	70
3	Ainur Dwi Cahyaning Putri	80
4	Alfi Hamid F	65
5	Almira Nur Azizah N	74
6	Aril	77
7	Carissa Belva G.S.	67
8	Casey Bunga Aulia	68
9	Faizah Adila	84
10	Gieztya Aprilia Putri Wiansyah	79
11	Hamid	63
12	Igor G. M	71
13	Kayla Auriel Lovuy	70
14	Zidan	65
15	M. Riski Fajar Ubaidilah	64
16	Mahadi	70
17	Mandayani W.	72
18	Mizzaluna Az Zahra	77
19	M. Excel Ekapoetra	84
20	M. Bevan	95
21	M. Kurniawan W	78
22	Najah Sakinah R	73
23	Naufal Narayan C. B.	70
24	Nayla Jovanka A. A	68
25	Nazwa Alifia P. A. R	69
26	Nicholas	72
27	Nisrinasari Salsabila P.	85
28	Oktavia Fitri R.	69
29	Radhit Adzinnanta P.	70
30	Raka Rasendriya	66
31	Rasya Firdaus S.	75
32	Ratih Sanggarwati	82
33	Syafakani Deva G.	80
34	Tsalitsa Amalia	76
35	Velisa Fitri R.	69
36	Wildan	76
37	Putri Mayang Sari	77
38	Fatimatuz Zahra R.	66

D.3 Daftar Nilai UTS Siswa Kelas VC SDN Kepatihan 01

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adam Sultan Ramadhan	63
2	Albin Maulana A.	53
3	Ammar Atha A.	66
4	Anastasia Ayu W	56
5	Aqmarina Nur Bayani	67
6	Arbi Bagustian	60
7	Aurel Billbina S.	77
8	Bagas Fitra M. A	43
9	Belqis Rafeyfa K. Z	67
10	Bintang Maha Putra	61
11	Bungan Mawardhani R.	67
12	Cahaya Laura R.R.	89
13	Cecillia Dona R.	67
14	Danuartha Adhi N.	66
15	Daya Saluna Azzahra I	69
16	Deby Tria Amel	63
17	Farel Akhdan F.	56
18	Fasya Nailah F.	81
19	Gia Ovianda	76
20	Jeihan Callista Usman	70
21	Mela LArasati A.	41
22	Mochammad Fahreza A	59
23	Mohammad Riko Wibisono	53
24	Mohammad Yuda Ardiansyah	64
25	Muhammad Ainul Faza	74
26	Muhammad Alif Nabila	76
27	Muhammad Fachri Putra H.	47
28	Muhammad Nurun Tajalla	70
29	Nabila Herdavia	87
30	Naila Oktavia	87
31	Rachel Zahra W.	81
32	Rafa Nadine	67
33	Rheyhan Ardiansyah	67
34	Sachio Hubbie W.	74
35	Salsabila ilmi Dwi R.	83
36	Selsanda Tri J D.	90
37	Winola Hayyu S.	64
38	Kirani Wahyu H.	69

D.4 Daftar Nilai UTS Siswa Kelas VD SDN Kepatihan 01

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abbiyu Tyo Bintang R.	84
2	Adela Meta Evelina	89
3	Adinda Amalia S.	63
4	Ahmad Abrisam A.	87
5	Amanda Raisah I	64
6	Argadaseha Kayana P.	84
7	Aulia Fara Nabila	73
8	Bagus Satria W.	80
9	Darrell Alexander Emery	75
10	Dimas Putra W.	83
11	Diva Octavia R.	74
12	Ega Puti W. G	66
13	Fasya Triananda	83
14	Hanna Qoonitah K.	83
15	Jefri Febrian Maulana I.	56
16	Intan Saufira N. A	47
17	Julian Ilyas A. M	79
18	M. Rafa Raissa	73
19	Moch. Fachrudin N. A. A	84
20	Mohammad Farel Saputra	57
21	Muhammad Yudhistira S.	79
22	Mutiara Balqis R.	80
23	Najwa Aulia P.N	70
24	Nayla Syahiqun Najwa	70
25	Puan Naviah Z. R	79
26	Putro Satrio P. R	74
27	Qonitah Alva k.	80
28	Raditya Pratama	74
29	Rafevfa Asyla W.	71
30	Rahmad Dio	67
31	Reihan Julian Heru S.	75
32	Rein Hasanuddin	84
33	Roisyatul Fiza Z. R	79
34	Sheryl Fitri A. R	77
35	Tiara Rizky N.H	81
36	Vasha Septiananda R.	81
37	Yulika Nur Fajrina	83
38	Zazkia Cipta Nuansa R.	90
39	Edly Nelen Rakha	64

Lampiran E. Hasil Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Data Hasil Validasi Soal

Nomor Pernyataan	Skor Validator		Skor Rerata
	1	2	
1	5	5	5
2	5	4	4.5
3	4	5	4.5
4	4	5	4.5
5	3	5	4
6	4	5	4.5
7	4	4	4
8	4	4	4
9	4	4	4
Jumlah	37	41	39

Nilai Kelayakan Instrumen :

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{39}{45} \times 100$$

$$Valpro = 86.6 \text{ (sangat layak)}$$

Lampiran F. Uji Validitas Instrumen Pretest dan Posttest

F.1 Tabel Uji Validitas Korelasi Product Moment

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Alifia Kinanti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
2	Azhar Yuris I	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
3	Azzamy G.	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	
4	Bintang Indra	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
5	Clara Julina A	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	
6	Daffaibara Q	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
7	Dandy Azarya	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
8	Denok A.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	
9	Devryza Tito	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	
10	Faza Kamila	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	
11	Fikri Fischa	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	
12	Havis M.	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
13	Jendri Rizqi A	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
14	Jessieca E.	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
15	Kiara Nada P.	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
16	Luklu Zaena	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
17	M. Rafli	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	
18	M. Rifqie	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
19	Mutiara Dwi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
20	Nabila A. R.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	
21	Naifa Alya R	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	Nayla Nuril I	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	
23	Nikeisha N. C	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
24	R.Bg.Romeo	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
25	Radhis A. A	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
26	Raisa A. R	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	
27	Septya A. R	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
28	Septyan A. R	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
29	Shalsabilla C.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	
30	Syifa Aurellia	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
31	Tiara Winda Y	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
32	Vania Asti Z	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	
33	Varsha Mamta	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	
jumlah		29	21	23	3	25	18	18	16	20	18	27	27	14	16	20	12	7	22	15	28	
korelasi faktor		0.457	0.536	0.425	-0.080	0.678	0.564	0.564	0.640	0.350	-0.436	0.365	0.570	0.551	-0.040	0.657	0.565	-0.112	0.347	0.341	0.526	
korelasi total		0.567	0.542	0.390	-0.028	0.464	0.407	0.407	0.437	0.329	-0.326	0.441	0.726	0.482	0.111	0.590	0.500	-0.203	0.205	0.185	0.642	
r-tabel		0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	
21	22	23	24	25	Faktor 1	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	faktor 2	total

F.2 Tabel Ringkasan Uji Validitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r tabel N=33	Kesimpulan
1	0.457	0.567	0.344	Valid
2	0.536	0.542	0.344	Valid
3	0.425	0.390	0.344	Valid
4	-0.080	-0.028	0.344	Tidak Valid
5	0.678	0.464	0.344	Valid
6	0.564	0.407	0.344	Valid
7	0.564	0.407	0.344	Valid
8	0.640	0.437	0.344	Valid
9	0.350	0.329	0.344	Valid
10	-0.436	-0.326	0.344	Tidak Valid
11	0.365	0.441	0.344	Valid
12	0.570	0.726	0.344	Valid
13	0.551	0.482	0.344	Valid
14	-0.040	0.111	0.344	Tidak Valid
15	0.657	0.590	0.344	Valid
16	0.565	0.500	0.344	Valid
17	-0.112	-0.203	0.344	Tidak Valid
18	0.347	0.205	0.344	Valid
19	0.341	0.185	0.344	Tidak Valid
20	0.526	0.642	0.344	Valid
21	0.056	0.074	0.344	Tidak Valid
22	0.449	0.282	0.344	Valid
23	0.382	0.609	0.344	Valid
24	0.023	-0.142	0.344	Tidak Valid
25	0.207	0.112	0.344	Tidak Valid
26	0.685	0.513	0.344	Valid
27	0.512	0.600	0.344	Valid
28	0.516	0.517	0.344	Valid
29	0.692	0.532	0.344	Valid
30	0.842	0.731	0.344	Valid
31	0.692	0.593	0.344	Valid
32	0.841	0.667	0.344	Valid
33	0.776	0.594	0.344	Valid
34	0.523	0.625	0.344	Valid
35	0.542	0.365	0.344	Valid
36	0.381	0.587	0.344	Valid
37	0.862	0.777	0.344	Valid
38	0.669	0.543	0.344	Valid
39	0.730	0.526	0.344	Valid
40	0.768	0.589	0.344	Valid

Skor Butir Genap																jumlah	X2	Y2	XY
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32				
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	256	225	240
1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	196	144	168
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	144	169	156
0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	25	9	15
0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	121	81	99
1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	8	100	64	80
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	144	169	156
1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	169	144	156
0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	7	64	49	56
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	196	196	196
0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	225	144	180
0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8	100	64	80
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	16	9	12
1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	8	100	64	80
1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7	100	49	70
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	169	169	169
0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	121	121	121
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	14	196	196	196
1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	196	169	182
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	144	196	168
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256	256	256
1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	169	144	156
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12	169	144	156
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	225	169	195
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	196	169	182
0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	5	16	25	20
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7	49	49	49
1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10	100	100	100
1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	169	144	156
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	169	196	182
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256	256	256
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	9	4	6
0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	169	121	143

G.2 Perhitungan Uji Reliabilitas

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2) - (\sum X)^2] [(N\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{XY} = \frac{33 \times 4294 - (378)(342)}{\sqrt{[(33 \times 4734) - (378)^2] [(33 \times 4208) - (342)^2]}}$$

$$r_{XY} = \frac{141702 - 129276}{\sqrt{[156222 - 142884] [138864 - 116964]}}$$

$$r_{XY} = \frac{12426}{\sqrt{[13338] [21900]}}$$

$$r_{XY} = \frac{12426}{\sqrt{292102200}}$$

$$r_{XY} = \frac{12426}{17090,99}$$

$$r_{XY} = 0.73$$

Diolah kembali dengan rumus *Spearman-Brown*

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split - half}}}{1 + r_{xy \text{ split - half}}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0.73}{1 + 0.73}$$

$$R_{11} = \frac{1.46}{1,73}$$

$$R_{11} = 0,85$$

(Reliabilitas Tinggi)

Lampiran H. Silabus**H.1 Silabus Kelas Eksperimen****SILABUS**

Nama Sekolah : SDN Kepatihan 01 Jember
 Kelas/Semester : VA/Genap
 Tema : Sehat Itu Penting
 Subtema : Peredaran Darahku Sehat
 Mata Pelajaran : IPA, Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
IPA	IPA	1. Sistem	Kegiatan Pendahuluan	a. Penilaian Kognitif	210 menit
3.4 Menjelaskan organ peredaran darah hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.	3.4.1 Menjelaskan organ peredaran darah manusia dan bagian-bagiannya	peredaran darah manusia 2. cara merawat sistem peredaran darah manusia	1. Siswa memulai kegiatan dengan berdo'a 2. Siswa bersama guru mendiskusikan tentang pantun yang ada dibuku siswa 3. Siswa mengembangkan jawaban mengenai isi pantun dan mengaitkan secara mandiri dengan pentingnya menjaga kesehatan tubuh 4. Siswa diminta untuk menebak buku apa yang telah dibawa oleh guru yang		
	3.4.2 Menjelaskan organ peredaran darah manusia	peredaran darah manusia 3. pantun			

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
	beserta fungsi-fungsinya		merupakan komik “Petualangan di Lorong Siperda”		
	3.4.3 Menemukan sikap dan cara tepat untuk memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia		Kegiatan Inti		
	3.4.4 Mengkaji ulang pernyataan hubungan antara organ peredaran darah manusia dan fungsinya		<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap siswa diberikan 1 buah komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” 2. Siswa mengamati komik dan membaca komik tersebut dengan seksama (<i>mengamati</i>) 3. Setelah siswa melakukan pengamatan terhadap komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”, siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai komik tersebut. (<i>menanya</i>) 4. Beberapa siswa diminta untuk menjelaskan tentang isi cerita dalam komik tersebut secara lisan didepan kelas. (<i>mengkomunikasikan</i>) 5. Setelah kegiatan tersebut, guru menstimulus siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang organ apa saja yang terdapat pada sistem peredaran darah dan bagaimana fungsinya. 6. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru sesuai dengan komik yang mereka baca. (<i>menalar</i>) 		
4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia	4.4.1 Menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci				

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	Bahasa Indonesia 3.6.1 Menjelaskan bagian-bagian pantun 3.6.2 Mengidentifikasi ciri-ciri pantun 3.6.3 Menemukan isi dan amanat dari suatu pantun 3.6.4 Memilih kalimat yang tepat untuk melengkapi suatu pantun		7. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan menanyakan tentang macam – macam peredaran darah manusia 8. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan komik yang mereka baca. (<i>menalar</i>) 9. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi sistem peredaran darah dalam komik untuk pemahaman kepada siswa. 10. Siswa diminta untuk menuliskan kembali organ-organ tubuh manusia yang terlibat dalam peredaran darah di buku masing-masing. (<i>mencoba</i>) 11. Guru memberikan umpan balik disepanjang kegiatan 12. Siswa diminta untuk menggambar cara kerja organ peredaran darah pada manusia dan menuliskan keterangan pada gambar yang dibuat dengan kreasi mereka. (<i>mencoba</i>) 13. guru menstimulus siswa dengan pertanyaan tentang materi pantun. 14. Siswa diminta untuk menjelaskan amanat dari pantun yang terdapat dalam komik. (<i>menalar</i>)		
4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai	4.6.1 Membuat pantun dengan tema tertentu 4.6.2 Mempresentasikan pantun hasil				

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
bentuk ungkapan diri	karyanya di depan kelas		<p>15. Siswa diminta untuk menganalisis bagian-bagian pantun yang terdapat dalam komik. (<i>menalar</i>)</p> <p>16. Siswa kemudian diminta untuk membuat pantun sesuai dengan tema yang ditentukan dan mempresentasikannya di depan siswa lainnya (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini 2. Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar (<i>posttest</i>) 		

H.2 Silabus Kelas Kontrol

SILABUS

Nama Sekolah	: SDN Kepatihan 01 Jember
Kelas/Semester	: V D/Genap
Tema	: Sehat Itu Penting
Subtema	: Peredaran Darahku Sehat
Mata Pelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
IPA 3.4 Menjelaskan organ peredaran darah hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.	IPA 3.4.1 Menjelaskan organ peredaran darah manusia dan bagian-bagiannya 3.4.2 Menjelaskan organ peredaran darah manusia beserta fungsi-fungsinya 3.4.3 Menemukan sikap dan cara tepat untuk memelihara	1. Sistem peredaran darah manusia 2. cara merawat sistem peredaran darah manusia 3. pantun	Kegiatan Pendahuluan 1. Siswa memulai kegiatan dengan berdo'a 2. Siswa bersama guru mendiskusikan tentang pantun yang ada dibuku siswa 3. Siswa mengembangkan jawaban mengenai isi pantun dan mengaitkan secara mandiri dengan pentingnya menjaga kesehatan tubuh Kegiatan Inti 1. Siswa mengamati gambar peredaran darah pada manusia di buku siswa.(<i>mengamati</i>)	b. Penilaian Kognitif	210 menit

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia	<p>kesehatan organ peredaran darah manusia</p> <p>3.4.4 Mengkaji ulang pernyataan hubungan antara organ peredaran darah manusia dan fungsinya</p> <p>4.4.1 Menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci</p>		<p>2. Siswa diminta untuk menyebutkan bagian-bagian jantung yang terlibat dalam proses peredaran darah. (<i>menalar</i>)</p> <p>3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang peredaran darah kecil dan peredaran darah besar</p> <p>4. Siswa mencari informasi tentang organ tubuh yang terlibat dalam proses peredaran darah dari berbagai sumber.</p> <p>5. Siswa diminta menuliskan organ-organ tubuh manusia yang terlibat dalam peredaran darah. (<i>mencoba</i>)</p> <p>6. Setelah memahami bahwa pembuluh darah merupakan salah satu organ tubuh yang terlibat dalam sistem peredaran darah, guru menjelaskan tentang pembuluh nadi dan pembuluh balik.</p> <p>7. Selanjutnya siswa diminta untuk mencoba merasakan</p>		
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	Bahasa Indonesia 3.6.1 Menjelaskan bagian-bagian pantun 3.6.2 Menjelaskan ciri-ciri pantun 3.6.3 Menemukan isi dan amanat dari suatu pantun				

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.4 Memilih kalimat yang tepat untuk melengkapi suatu pantun		denyut nadi atau denyut jantungnya. (<i>mencoba</i>)		
	4.6.1 Membuat pantun dengan tema tertentu		8. Siswa menempelkan ketiga jari tangan kanan (telunjuk, tengah, manis) pada pergelangan tangan kiri, lalu menekannya secara perlahan.		
	4.6.2 Mempresentasikan pantun hasil karyanya di depan kelas		<p>9. Siswa diminta menghitung kecepatan denyut jantung dengan cara, hasil penghitungan denyut jantung selama 15 menit dikalikan 4.</p> <p>10. Setelah memahami bahwa pembuluh darah merupakan salah satu organ tubuh yang terlibat dalam sistem peredaran darah, guru menjelaskan tentang pembuluh nadi dan pembuluh balik.</p> <p>11. Selanjutnya, siswa diminta untuk menggambar cara kerja organ peredaran darah pada manusia dan menuliskan keterangan gambar yang dibuat. (<i>mencoba</i>)</p>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
			12. Siswa diminta mengumpulkan hasil gambarnya. 13. Selanjutnya, guru membuat jembatan untuk mengantarkan pembelajaran dari materi sistem peredaran darah ke materi pantun 14. Siswa diminta membacakan pantun dalam buku siswa. <i>(mengkomunikasikan)</i> 15. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai pantun. <i>(menanya)</i> 16. Siswa diminta untuk membuat pantun dan menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat. <i>(mencoba)</i>		
			Kegiatan Penutup 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini 2. Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar <i>(posttest)</i>		

Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**I.1 RPP Kelas Eksperimen****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN Kepatihan 01 Jember
Kelas/Semester : V A/Genap
Tema : Sehat Itu Penting
Sub tema : Peredaran Darahku Sehat
Waktu : 1x pertemuan (6 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator**IPA****Kompetensi Dasar**

3.4 Menjelaskan organ peredaran darah hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.

4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Indikator

3.4.1 Menjelaskan organ peredaran darah manusia dan bagian-bagiannya

3.4.2 Menjelaskan organ peredaran darah manusia beserta fungsi-fungsinya

3.4.3 Menemukan sikap dan cara tepat untuk memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia

3.4.4 Mengkaji ulang pernyataan hubungan antara organ peredaran darah manusia dan fungsinya

4.4.1 Menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar**

3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan

4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri

Indikator

3.6.1 Menjelaskan bagian-bagian pantun

3.6.2 Menjelaskan ciri-ciri pantun

3.6.3 Menemukan isi dan amanat dari suatu pantun

3.6.4 Memilih kalimat yang tepat untuk melengkapi suatu pantun

4.6.1 Membuat pantun dengan tema tertentu

4.6.2 Mempresentasikan pantun hasil karyanya di depan kelas.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menggunakan media komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”, siswa dapat menjelaskan organ-organ yang menyusun sistem peredaran darah pada manusia beserta bagian dan fungsinya
2. Setelah menggunakan media komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”, siswa dapat menjelaskan cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia
3. Setelah menggunakan media komik “Petualangan di Lorong SiPerDa” siswa dapat menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci dengan kreasi sendiri.
4. Dengan mengidentifikasi pantun dalam komik, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian dan ciri-ciri pantun dengan tepat
5. Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat membuat pantun dengan tema tertentu lalu menunjukkan unsur-unsur serta amanatnya di depan kelas

D. Materi Pembelajaran

- Sistem Peredaran Darah Pada Manusia
- Cara merawat sistem peredaran darah manusia
- Pantun

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi, Presentasi, dan ceramah

F. Media dan Sumber Belajar

- Media : Komik Petualangan di Lorong SiPerDa”
- Sumber belajar : Buku guru dan siswa, Media pembelajaran komik “Petualangan di Lorong SiPerDa”

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai kegiatan dengan berdo'a 2. Siswa bersama guru mendiskusikan tentang pantun yang ada dibuku siswa 3. Siswa mengembangkan jawaban mengenai isi pantun dan mengaitkan secara mandiri dengan pentingnya menjaga kesehatan tubuh 4. Siswa diminta untuk menebak buku apa yang telah dibawa oleh guru yang merupakan komik "Petualangan di Lorong Siperda" 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap siswa diberikan 1 buah komik "Petualangan di Lorong SiPerDa" 2. Siswa mengamati komik dan membaca komik tersebut dengan seksama. (<i>mengamati</i>) 3. Setelah siswa melakukan pengamatan terhadap komik "petualangan di Lorong SiPerDa", siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai komik tersebut. (<i>menanya</i>) 4. Beberapa siswa diminta untuk menjelaskan tentang isi cerita dalam komik tersebut secara lisan didepan kelas. (<i>mengkomunikasikan</i>) 5. Setelah kegiatan tersebut, guru menstimulus siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang organ apa saja yang terdapat pada sistem peredaran darah dan bagaimana fungsinya. 6. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru sesuai dengan komik yang mereka baca. (<i>menalar</i>) 7. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan menanyakan tentang macam – macam peredaran darah manusia. 8. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan komik yang mereka baca. (<i>menalar</i>) 9. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi sistem peredaran darah dalam komik untuk pemahaman kepada siswa. 10. Siswa diminta untuk menuliskan kembali organ-organ tubuh manusia yang terlibat 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dalam peredaran darah di buku masing-masing. (<i>mencoba</i>)</p> <p>11. Guru memberikan umpan balik disepanjang kegiatan..</p> <p>12. Selanjutnya siswa diminta untuk mencoba merasakan denyut nadi atau denyut jantungnya. (<i>mencoba</i>)</p> <p>13. Siswa menempelkan ketiga jari tangan kanan(telunjuk, tengah, manis) pada pergelangan tangan kiri, lalu menekannya secara perlahan.</p> <p>14. Siswa diminta menghitung kecepatan denyut jantung dengan cara, hasil penghitungan denyut jantung selama 15 menit dikalikan 4.</p> <p>15. Setelah memahami bahwa pembuluh darah merupakan salah satu organ tubuh yang terlibat dalam sistem peredaran darah, guru menjelaskan tentang pembuluh nadi dan pembuluh balik.</p> <p>16. Siswa diminta untuk menggambar cara kerja organ peredaran darah pada manusia dan menuliskan keterangan pada gambar yang dibuat dengan kreasi mereka. (<i>mencoba</i>)</p> <p>17. guru menstimulus siswa dengan pertanyaan tentang materi pantun.</p> <p>18. Siswa diminta untuk menjelaskan amanat dari pantun yang terdapat dalam komik. (<i>menalar</i>)</p> <p>19. Siswa diminta untuk menganalisis bagian-bagian pantun yang terdapat dalam komik. (<i>menalar</i>)</p> <p>20. Siswa kemudian diminta untuk membuat pantun sesuai dengan tema yang ditentukan dan mempresentasikannya di depan siswa lainnya. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini</p> <p>2. Guru mereview kegiatan pembelajaran pada hari ini.</p>	10 menit
Evaluasi	<p>1. Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar (<i>posttest</i>)</p>	120 menit

I.2 RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN Kepatihan 01 Jember
Kelas/Semester : V D/Genap
Tema : Sehat Itu Penting
Sub tema : Peredaran Darahku Sehat
Waktu : 1x pertemuan (6 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
7. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
8. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator**IPA****Kompetensi Dasar**

- 3.4 Menjelaskan organ peredaran darah hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.

4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Indikator

3.4.1 Menjelaskan organ peredaran darah manusia dan bagian-bagiannya

3.4.2 Menjelaskan organ peredaran darah manusia beserta fungsi-fungsinya

3.4.3 Menemukan sikap dan cara tepat untuk memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia

3.4.4 Mengkaji ulang pernyataan hubungan antara organ peredaran darah manusia dan fungsinya

4.4.1 Menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan

4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri

Indikator

3.6.1 Menjelaskan bagian-bagian pantun

3.6.2 Menjelaskan ciri-ciri pantun

3.6.3 Menemukan isi dan amanat dari suatu pantun

3.6.4 Memilih kalimat yang tepat untuk melengkapi suatu pantun

4.6.1 membuat pantun dengan tema tertentu

4.6.2 mempresentasikan pantun hasil karyanya di depan kelas.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan mengamati gambar peredaran darah manusia, siswa dapat menjelaskan organ peredaran darah dan bagian serta fungsinya pada manusia secara rinci.
2. Dengan kegiatan berkreasi menggambar, siswa dapat menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci.

3. Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian dan ciri-ciri pantun dengan tepat.
4. Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat membuat pantun dengan tema tertentu, lalu menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

- Sistem Peredaran Darah Pada Manusia
- Cara merawat sistem peredaran darah manusia
- Pantun

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi, presentasi, dan ceramah

F. Media dan Sumber Belajar

- Media : gambar peredaran darah manusia
- Sumber belajar : Buku guru dan siswa, teks bacaan

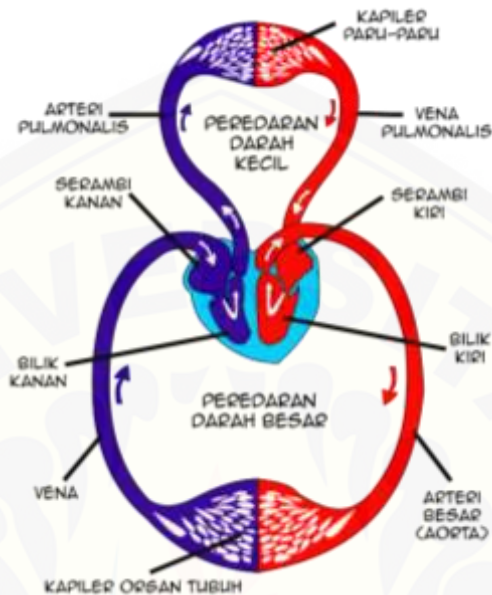
G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai kegiatan dengan berdo'a 2. Siswa bersama guru mendiskusikan tentang pantun yang ada di buku siswa 3. Siswa mengembangkan jawaban mengenai isi pantun dan mengaitkan secara mandiri dengan pentingnya menjaga kesehatan tubuh 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar peredaran darah pada manusia di buku siswa. (<i>mengamati</i>) 2. Siswa diminta untuk menyebutkan bagian-bagian jantung yang terlibat dalam proses peredaran darah. (<i>menalar</i>) 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang peredaran darah kecil dan peredaran darah besar. 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4 Siswa mencari informasi tentang organ tubuh yang terlibat dalam proses peredaran darah dari berbagai sumber.	
	5 Siswa diminta menuliskan organ-organ tubuh manusia yang terlibat dalam peredaran darah. (<i>mencoba</i>)	
	6 Selanjutnya siswa diminta untuk mencoba merasakan denyut nadi atau denyut jantungnya. (<i>mencoba</i>)	
	7 Siswa menempelkan ketiga jari tangan kanan (telunjuk, tengah, manis) pada pergelangan tangan kiri, lalu menekannya secara perlahan.	
	8 Siswa diminta menghitung kecepatan denyut jantung dengan cara, hasil penghitungan denyut jantung selama 15 menit dikalikan 4.	
	9 Setelah memahami bahwa pembuluh darah merupakan salah satu organ tubuh yang terlibat dalam sistem peredaran darah, guru menjelaskan tentang pembuluh nadi dan pembuluh balik.	
	10 Selanjutnya, siswa diminta untuk menggambar cara kerja organ peredaran darah pada manusia dan menuliskan keterangan gambar yang dibuat. (<i>mencoba</i>)	
	11 Siswa diminta mengumpulkan hasil gambarnya.	
	12 Selanjutnya, guru membuat jembatan untuk mengantarkan pembelajaran dari materi sistem peredaran darah ke materi pantun	
	13 Siswa diminta membacakan pantun dalam buku siswa. (<i>mengkomunikasikan</i>)	
	14 Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai pantun (<i>menanya</i>)	
	15 Siswa diminta untuk membuat pantun dan menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat. (<i>mencoba</i>)	
Kegiatan penutup	1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini 2. Guru mereview kegiatan pembelajaran pada hari ini	10 menit
Evaluasi	1. Siswa secara individu mengerjakan soal tes hasil belajar (post test)	120 menit

Lampiran J. Ulasan Materi

A. Sistem Peredaran Darah



Mengalirnya darah di dalam tubuh disebut sistem peredaran darah. Sistem peredaran darah dalam tubuh ada dua, yaitu peredaran darah kecil dan peredaran darah besar. Sistem peredaran darah kecil, yaitu darah mengalir dari bilik kanan menuju paru-paru melalui arteri pulmonalis. Dalam paru-paru terjadi pertukaran darah yang mengandung karbondioksida dengan darah yang banyak mengandung oksigen. Darah yang banyak mengandung oksigen kembali ke jantung melalui vena pulmonalis.

Sistem peredaran darah besar, yaitu darah yang banyak mengandung oksigen mengalir dari bilik kiri jantung ke seluruh tubuh (kecuali paru-paru) melalui arteri besar (aorta). Selanjutnya, terjadi pertukaran darah yang banyak mengandung oksigen dengan darah yang banyak mengandung karbondioksida di seluruh tubuh. Darah yang banyak mengandung karbondioksida kembali ke jantung melalui vena ke serambi kanan.

Sistem peredaran darah terdiri dari beberapa organ yang memiliki fungsi atau peranannya pada tubuh manusia. Berikut merupakan fungsi dan peranan organ peredaran darah manusia.

1. Jantung

Jantung adalah organ tubuh manusia yang berfungsi memompa darah keseluruh tubuh. Jantung memompa darah dengan cara berkontraksi dan berelaksasi secara bergantian, sehingga jantung berdenyut, mengembang, dan mengempis. Jantung terletak didalam rongga dada sebelah kiri. Ukuran jantung kira-kira sebesar kepalan tangan pemiliknya. Jantung tersusun atas kumpulan otot-otot yang sangat kuat yang disebut miokardium. Jantung terdiri atas empat ruang, yaitu serambi kanan, serambi kiri, bilik kanan dan bilik kiri.

2. Pembuluh darah

Pembuluh darah merupakan saluran tempat mengalirnya darah dari jantung ke seluruh tubuh dan dari seluruh tubuh kembali ke jantung. Pembuluh darah terdiri atas dua jenis, yaitu pembuluh nadi dan pembuluh balik. Pembuluh nadi disebut arteri. Pembuluh balik disebut vena. Pembuluh nadi atau arteri yaitu pembuluh yang membawa darah kaya akan oksigen keluar dari jantung ke seluruh tubuh. Pembuluh nadi yang paling besar disebut aorta. Pembuluh balik yaitu pembuluh darah yang membawa darah yang kaya akan karbondioksida dari seluruh tubuh menuju jantung.

3. Paru-paru

Paru-paru berperan sebagai penyuplai oksigen ke dalam darah. Darah yang telah diedarkan ke seluruh tubuh tidak lagi mengandung oksigen. Akan tetapi banyak mengandung karbondioksida. Setelah kembali ke jantung, darah yang akan mengandung karbondioksida tersebut dipompa ke dalam paru-paru. Selanjutnya, karbondioksida diambil dan diganti dengan oksigen melalui proses penapasan.

B. Cara Merawat Sistem Peredaran Darah

Agar alat peredaran kita dapat bekerja dengan baik pada saat mengedarkan oksigen dan sari-sari makanan ke seluruh tubuh maka kita perlu menjaga dan memeliharanya dengan baik. Hal ini juga dapat mencegah munculnya penyakit atau gangguan yang menyerang alat peredaran darah tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memelihara alat peredaran darah kita adalah dengan melakukan pola hidup yang sehat. Beberapa upaya lainnya yang dapat dilakukan di antaranya adalah sebagai berikut.

- Olahraga secara teratur

Olahraga dapat meningkatkan daya tahan tubuh kita terhadap berbagai penyakit. Selain itu, olahraga juga dapat membuat jantung yang merupakan alat peredaran darah dapat berfungsi dengan baik.

- Menghindari makanan berlemak

Lemak di dalam darah dapat mengakibatkan penyempitan pembuluh darah. Akibat penyempitan pembuluh darah akan timbul penyakit jantung dan pendarahan otak

- Menghindari rokok dan minuman beralkohol

Zat-zat yang terkandung di dalam rokok dapat menyebabkan penyakit jantung. Selain merokok, mengkon-sumsi minuman beralkohol juga dapat mempengaruhi alat peredaran darah. Jumlah alkohol yang terlalu banyak di dalam darah dapat mengakibatkan tubuh menjadi lemah dan mudah terserang penyakit.

- Makan makanan yang bergizi cukup dan seimbang
- Tidur dan istirahat yang cukup

C. Pantun

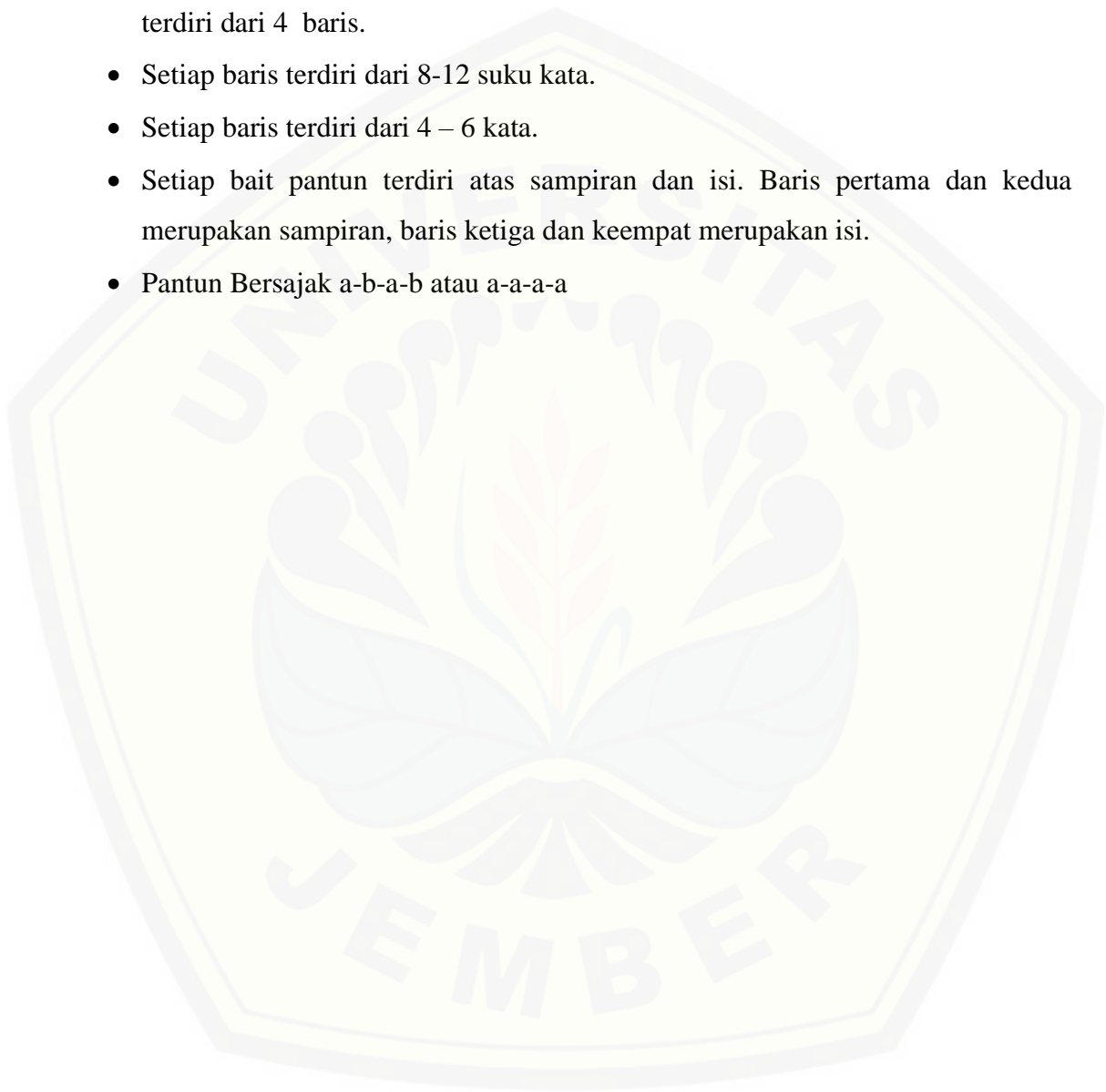
Pantun merupakan puisi melayu lama asli indonesia yang terdiri dari sampiran dan isi dengan rima a-b-a-b. Kata “Pantun” berasal dari bahasa jawa kuno yaitu tuntun, yang berarti mengatur atau menyusun. Pantun adalah sebuah karya yang tidak hanya memiliki rima dan irama yang indah, namun juga mempunyai makna yang penting. Pantun awalnya merupakan karya sastra indonesia lama yang diungkapkan secara lisan, namun seiring berkembangnya zaman sekarang pantun mulai diungkapkan tertulis.

Pantun merupakan karya yang dapat menghibur sekaligus mendidik dan menegur. Pantun merupakan ungkapan perasaan dan pikiran, karena ungkapan tersebut disusun dengan kata-kata hingga sedemikian rupa sehingga sangat menarik

untuk didengar atau dibaca. Pantun menunjukkan bahwa Indonesia memiliki ciri khas tersendiri untuk mendidik dan menyampaikan hal yang bermanfaat.

Berikut merupakan ciri-ciri pantun.

- Pantun Memiliki Bait, setiap bait pantun disusun oleh baris – baris. Satu bait terdiri dari 4 baris.
- Setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata.
- Setiap baris terdiri dari 4 – 6 kata.
- Setiap bait pantun terdiri atas sampiran dan isi. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi.
- Pantun Bersajak a-b-a-b atau a-a-a-a



Lampiran K. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

KISI-KISI SOAL

Tema	: Sehat Itu Penting	Waktu	: 120 menit
Kelas/ Semester	: V/Ganjil	Jumlah soal	: 32 soal
Subtema	: Peredaran Darahku Sehat		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN				NOMER SOAL	BENTUK SOAL
		C1	C2	C3	C4		
IPA							
3.4 Menjelaskan organ peredaran darah hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.	3.4.1 Menjelaskan organ peredaran darah manusia dan bagian-bagiannya		√			1, 3, 5, 8, 10, 12, 14	Objektif
	3.4.2 Menjelaskan organ peredaran darah manusia beserta fungsi-fungsinya		√			2, 6, 11, 13, 16	
	3.4.3 Menemukan sikap dan cara tepat untuk memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia			√		4, 9, 15, 17	
	3.4.4 Mengkaji ulang pernyataan hubungan antara organ peredaran darah manusia dan fungsinya				√	7	
Bahasa Indonesia							
3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	3.6.1 Menjelaskan bagian-bagian pantun		√			18, 25	Objektif
	3.6.2 Menjelaskan ciri-ciri pantun		√			19, 26	
	3.6.3 Menemukan isi dan amanat dari suatu pantun			√		20, 21, 22, 27, 28, 29	
	3.6.4 Memilih kalimat yang tepat untuk melengkapi suatu pantun			√		23, 24, 30, 31, 32	

Lampiran L. Soal Pretest dan Posttest**Soal Pretest dan Posttest****Nama Siswa :****Kelas :****No. Absen :**

Petunjuk Pengerjaan Soal

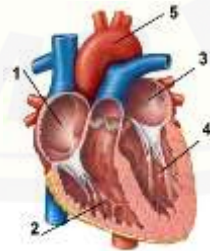
- Berdo'alah Sebelum mulai mengerjakan soal.
- Soal terdiri atas 40 pertanyaan.
- Bacalah dengan teliti setiap butir soal.
- Bertanyalah pada petugas apabila terdapat soal yang tidak dapat dimengerti dengan cara mengangkat tangan terlebih dahulu.
- Waktu pengerjaan soal adalah 120 menit.
- Selamat mengerjakan! Semoga Sukses!

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Jantung manusia dibagi menjadi atas beberapa bagian, yaitu....
 - A. 2 bilik dan 3 serambi
 - B. 3 bilik dan 1 serambi
 - C. 2 serambi dan 1 bilik
 - D. 2 serambi dan 2 bilik
2. Pembuluh darah yang mengalirkan darah dari seluruh tubuh kembali ke jantung adalah....
 - A. Arteri
 - B. Nadi
 - C. Kapiler
 - D. Vena

3. Sel-sel darah merupakan bagian terbesar dari darah, yaitu sekitar 40-50%. Berikut ini yang merupakan jenis dari sel-sel darah, **kecuali**....
- A. Eritrosit
 - B. Leukosit
 - C. Trakea
 - D. Trombosit
4. Berikut ini yang **bukan** merupakan usaha untuk menjaga kesehatan peredaran darah adalah....
- A. Istirahat yang cukup
 - B. Berekreasi
 - C. Makan makanan bergizi dengan menu seimbang
 - D. Bekerja tanpa mengenal waktu
5. Dua rongga bagian bawah jantung adalah....
- A. Bilik kiri dan bilik kanan
 - B. Serambi kiri dan serambi kanan
 - C. Bilik kiri dan serambi kanan
 - D. Bilik kanan dan serambi kiri
6. Organ yang berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh adalah....
- A. Paru-paru
 - B. Pembuluh darah
 - C. Jantung
 - D. Hati
7. Perhatikan pernyataan berikut ini:
- 1. Letaknya agak kedalam
 - 2. Jika terjadi luka, darah memancar
 - 3. Membawa darah yang kaya oksigen
 - 4. Aliran darah menuju jantung
 - 5. Dinding pembuluh tebal, kuat, dan elastis
- Yang merupakan ciri pembuluh nadi adalah yang bernomor....
- A. 1,2, dan 4
 - B. 1,3, dan 5

- C. 2,4, dan 5
D. 2,3, dan 4
8. Jantung tersusun atas kumpulan otot yang kuat yang disebut dengan....
A. Pleura
B. Miokardium
C. Diafragma
D. Hemoglobin
9. Cara yang benar untuk menjaga kesehatan alat peredaran darah adalah....
A. Makan yang banyak
B. Olahraga terus menerus
C. Mengurangi makanan yang berlemak
D. Tidur dalam waktu yang lama
10. Sistem peredaran darah pada manusia tersusun dari beberapa organ, yaitu....
A. Jantung, ginjal, dan pembuluh darah
B. Jantung, pembuluh darah, dan paru-paru
C. Jantung, usus, dan paru-paru
D. Jantung, ginjal, dan usus
11. Bagian darah yang berfungsi dalam pembekuan darah adalah....
A. Eritrosit
B. Leukosit
C. Trombosit
D. Hemoglobin



12. Perhatikan gambar diatas. Bagian jantung yang berisi darah kaya oksigen yaitu ditunjukkan oleh nomor....
A. 1 dan 3
B. 2 dan 4
C. 3 dan 4
D. 1 dan 2

13. Sel darah merah berfungsi sebagai....
- A. Pengangkutan oksigen dan karbondioksida
 - B. Perlawanan terhadap kuman penyakit
 - C. Pengangkutan zat besi dalam tubuh
 - D. Pembekuan darah jika terjadi luka
14. Peredaran darah besar berasal dari jantung bagian bilik kiri diedarkan ke seluruh tubuh lalu masuk ke jantung bagian....
- A. Serambi kiri
 - B. Serambi kanan
 - C. Bilik kiri
 - D. Bilik kiri
15. Perhatikan pernyataan berikut:
- 1. Minum air putih secukupnya
 - 2. Makan buah-buahan setiap hari
 - 3. Minum minuman beralkohol
 - 4. Menambahkan sayuran disetiap menu makan
 - 5. Makan gorengan berlebihan
- Kegiatan yang baik untuk kesehatan sistem peredaran darah ditunjukkan oleh nomor....
- A. 1,2, dan 3
 - B. 2,3, dan 5
 - C. 1,2, dan 4
 - D. 3,4, dan 5
16. Paru-paru dalam sistem peredaran darah berfungsi sebagai....
- A. Sebagai pemompa darah keseluruh tubuh
 - B. Penyaring udara yang masuk kedalam tubuh
 - C. Tempat pertukaran oksigen dengan karbondioksida
 - D. Sebagai pengangkut sari-sari makanan

17. Aktivitas baik yang dilakukan untuk menjaga kesehatan sistem peredaran darah adalah....

- A. Bersepeda dipagi hari
- B. Bermain playstation sampai larut malam
- C. Menonton televisi tanpa mengenal waktu
- D. Berenang di malam hari

18. Perhatikan pantun dibawah ini!

Kapal karam ikan bahagia

Laut tercemar ikan mati

Kurangilah garam dan gula

Agar terhindar dari hipertensi

Yang merupakan sampiran dari pantun diatas adalah....

- A. Kapal karam ikan bahagia.
Laut tercemar ikan mati.
- B. Kurangilah garam dan gula.
Agar terhindar dari hipertensi.
- C. Laut tercemar ikan mati.
Kurangilah garam dan gula.
- D. Kapal karam ikan bahagia.
Agar terhindar dari hipertensi.

19. Dibawah ini yang **bukan** termasuk syarat-syarat pantun adalah....

- A. Satu baris pantun berisi 8-12 suku kata
- B. Satu bait pantun terdiri dari 4 baris
- C. Ada tujuan yang dicapai
- D. Membuat orang yang mendengar tersentuh

20. Perhatikan pantun dibawah ini!

Buah duku jatuh ke semak,

semak dibuka duku di mana.

Apa guna berilmu banyak,

tidak sembahyang tiada berguna.

Pesan yang terkandung dalam pantun di atas adalah....

- A. Tuntutlah ilmu setinggi-tingginya.
- B. Kita harus rajin belajar agar pintar.
- C. Kita tidak perlu belajar sungguh-sungguh.
- D. Ilmu yang kita peroleh tidak berguna jika tidak beribadah.

21. Perhatikan pantun dibawah ini!

Sapi jawa berwarna merah

Berlari sendiri hingga jauh

Apa guna peredaran darah

Guna mengatur suhu tubuh

Pesan yang terkandung dalam pantun diatas adalah....

- A. Berlari membuat tubuh menjadi sehat
- B. Peredaran darah berguna untuk mengatur suhu tubuh
- C. Berolahraga sendiri dengan berlari
- D. Sapi memiliki macam-macam jenis

22. Perhatikan pantun dibawah ini!

Ke kota jember beli martabak

Kota Palu hujannya lebat

Janganlah suka makanan berlemak

Supaya pembuluh tidak tersumbat

Pesan yang terkandung dalam pantun diatas adalah....

- A. Kota Palu sedang mengalami cuaca buruk
- B. Banyak pedagang martabak di kota jember
- C. Makanan berlemak tidak baik untuk peredaran darah
- D. Martabak adalah makanan yang berlemak

23. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Pandai berkata pandai bertutur.

Pandai bertutur silat lidah.

....

....

Baris isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah....

- A. Lakukanlah olahraga teratur.

Agar sehat peredaran darah.

- B. Jadi orang jangan suka dusta
Niscaya celaka sepanjang umur
- C. Tanam-tanam buah anggur
Anggur masak enak rasanya
- D. Kita harus sayang orang tua
Agar nanti masuk surga

24. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Elok langit dipandang mata.

Indahnya cahaya yang terpancar.

....

....

Isi yang tepat untuk melengkapi bait pantun di atas adalah....

- A. Beli mangga di Kota Blitar
Jangan lupa membeli ketan
- B. Sebaiknya lakukan olahraga
Agar peredaran darah menjadi lancar
- C. Jangan rakus kalau sedang makan
Karena rakus itu sifat setan
- D. Ayo kita rajin belajar
Karena belajar adalah tugas mulia

25. Perhatikan pantun dibawah ini!

Kota jakarta penduduknya padat

Ada ayam sedang berkokok

Bila ingin paru-paru sehat

Jangan kalian coba merokok

Yang merupakan isi dari pantun diatas adalah....

- A. kota jakarta penduduknya padat
banyak orang menjual kodok
- B. Banyak orang menjual kodok
Bila ingin paru-paru sehat

- C. Bila ingin paru-paru sehat
Jangan kalian coba merokok
- D. Kota Jakarta penduduknya padat
janganlah suka merokok

26. Perhatikan pernyataan berikut:

1. Satu baris pantun berisi 8-12 suku kata
2. Satu bait pantun terdiri dari 4 baris
3. Membuat orang yang mendengar tersentuh
4. Bersajak a-b-a-b

Yang termasuk ciri-ciri pantun ditunjukkan oleh nomor....

- A. 1,2, dan 3
- B. 1,2, dan 4
- C. 1,3, dan 4
- D. 2,3, dan 4

27. Perhatikan pantun dibawah ini!

*Lilin kecil nyala berpijar
nyala terang di balik tirai
Sejak kecil rajin belajar
bila besar menjadi pandai*

Pesan yang terkandung dalam pantun di atas adalah....

- A. Lilin bias member penerangan
- B. Nyala lilin membantu seseorang belajar
- C. Setiap hari rajin belajar
- D. Rajinlah belajar agar pandai

28. Perhatikan pantun dibawah ini!

*Bunga mawar bunga melati
Harum mewangi indah di taman
Orang sabar dan baik hati
Sudah pasti disukai teman*

Pesan pantun di atas adalah....

- A. Jika ingin bunga yang wangi tanamlah bunga melati.

- B. Tamanku yang harum karena bunga melati.
 - C. Jadilah orang penyabar dan baik hati agar disukai orang lain.
 - D. Orang yang sabar dan baik hati pasti suka bunga melati
29. Perhatikan pantun berikut ini!

*Pergi berkebun memetik mangga
Mangga ditanam diseberang pagar
Marilah kita berolahraga
Agar peredaran darah menjadi lancar*
Amanat dari pantun diatas adalah....

- A. Rajinlah berolahraga agar peredaran darah menjadi lancar
 - B. Buah mangga membuat peredaran darah sehat
 - C. Berkebunlah agar udara menjadi segar
 - D. Menanam pohon dapat membuat kebun menjadi rindang
30. Perhatikan pantun rumpang berikut!

.....
*Dimakanlah sepiring berdua
Mari kita belajar peredaran darah
Supaya hidup lebih bermakna*
Baris untuk melengkapi isi pantun adalah....

- A. Mangga ditanam diseberang pagar
 - B. Siapa yang banyak duit
 - C. Beli mangga di Kota Blitar
 - D. Buah kurma berwarna merah
31. Perhatikan pantun rumpang berikut!

*Burung merpati burung dara
Terbang tinggi ke angkasa luas*
.....
.....

- Isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah....
- A. Rajin-rajin engkau belajar
Untuk bekal di hari nanti

- B. Hati siapa takkan gembira
 Karena akan naik kelas
- C. Adik menangis tersedu-sedu
 Mencari ibu belum juga pulang
- D. Bila adik rajin bertanya
 Semua yang sukar jadi gampang

32. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Lihat baju berwarna biru

baju dipakai saat lebaran

Kalau kamu menuntut ilmu

....

Larik untuk melengkapi pantun adalah...

- A. Kelak berguna di masa depan
- B. Suatu saat di masa depan
- C. Kelak hidupmu takkan sengsara
- D. Saat lebaran berbaju biru.

Lampiran M. Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 17. A |
| 2. D | 18. A |
| 3. C | 19. D |
| 4. D | 20. D |
| 5. A | 21. B |
| 6. C | 22. C |
| 7. B | 23. A |
| 8. B | 24. B |
| 9. C | 25. C |
| 10. B | 26. B |
| 11. C | 27. D |
| 12. C | 28. C |
| 13. A | 29. A |
| 14. B | 30. D |
| 15. C | 31. B |
| 16. C | 32. A |

Lampiran N. Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran N.1 Hasil Angket Respon Siswa untuk Uji Coba Penggunaan

Angket siswa 1

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP KOMIK "PETUALANGAN DI LORONG SIPERDA"

Nama : M. ALIF. NAJUL
Kelas : V C
No. Absen : 26

Petunjuk !

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan Media Komik "Petualangan di Lorong SiPerDa" yang baru saja kalian lakukan!

No	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		YA	TIDAK	
1.	Petunjuk penggunaan komik sangat jelas dan mudah dipahami	✓		karena petunjuk membuat saya tau tentang isi komik
2.	Dalam komik terjadi kesalahan cetak/ketik		✓	komik ini sangat jelas cetak dan ketik
3.	Bahasa dalam komik mudah dipahami	✓		
4.	Materi pembelajaran dalam komik mudah dipahami	✓		
5.	Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik	✓		menarik karena dapat melihat yang pembacanya
6.	Gambar yang digunakan dalam komik ini sangat menarik	✓		
7.	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik	✓		
8.	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	✓		iya, kita dapat belajar tentang sistem peredaran darah
9.	Media komik membuat saya senang untuk belajar	✓		iya, karena saya ingin lebih tau lebih dalam
10.	Media komik mudah untuk saya gunakan secara mandiri	✓		

Angket siswa 2

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP KOMIK
"PETUALANGAN DI LORONG SIPERDA"**

Nama : Jeihan Callista Usman
 Kelas : S-C
 No. Absen : 20

Petunjuk!

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan Media Komik "Petualangan di Lorong SiPerDa" yang baru saja kalian lakukan!

No	Pernyataan	Jawaban		Komentar
		YA	TIDAK	
1.	Petunjuk penggunaan komik sangat jelas dan mudah dipahami	✓		
2.	Dalam komik terjadi kesalahan cetak/ketik		✓	
3.	Bahasa dalam komik mudah dipahami	✓		
4.	Materi pembelajaran dalam komik mudah dipahami		✓	karna unik banyak gambar dan banyak materi
5.	Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik	✓		karna diluk lebih menarik
6.	Gambar yang digunakan dalam komik ini sangat menarik	✓		karna karakternya luar (sua cute)
7.	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik	✓	✓	
8.	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	✓		
9.	Media komik membuat saya senang untuk belajar	✓		
10.	Media komik mudah untuk saya gunakan secara mandiri		✓	

Lampiran N.2 Angket Respon Siswa terhadap Komik

Angket siswa 1

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP KOMIK
"PETUALANGAN DI LORONG SIPERDA"

Nama : Muhammad Ni'am Azahky
Kelas : 5-A
No. Absen : 25
Hari/ Tanggal : Rabu / 27-3-2019

Petunjuk Pengisian !

1. Isilah angket ini sesuai dengan pendapat kalian!
2. Berilah tanda (√) pada kolom tanggapan, sesuai dengan pilihan kalian!

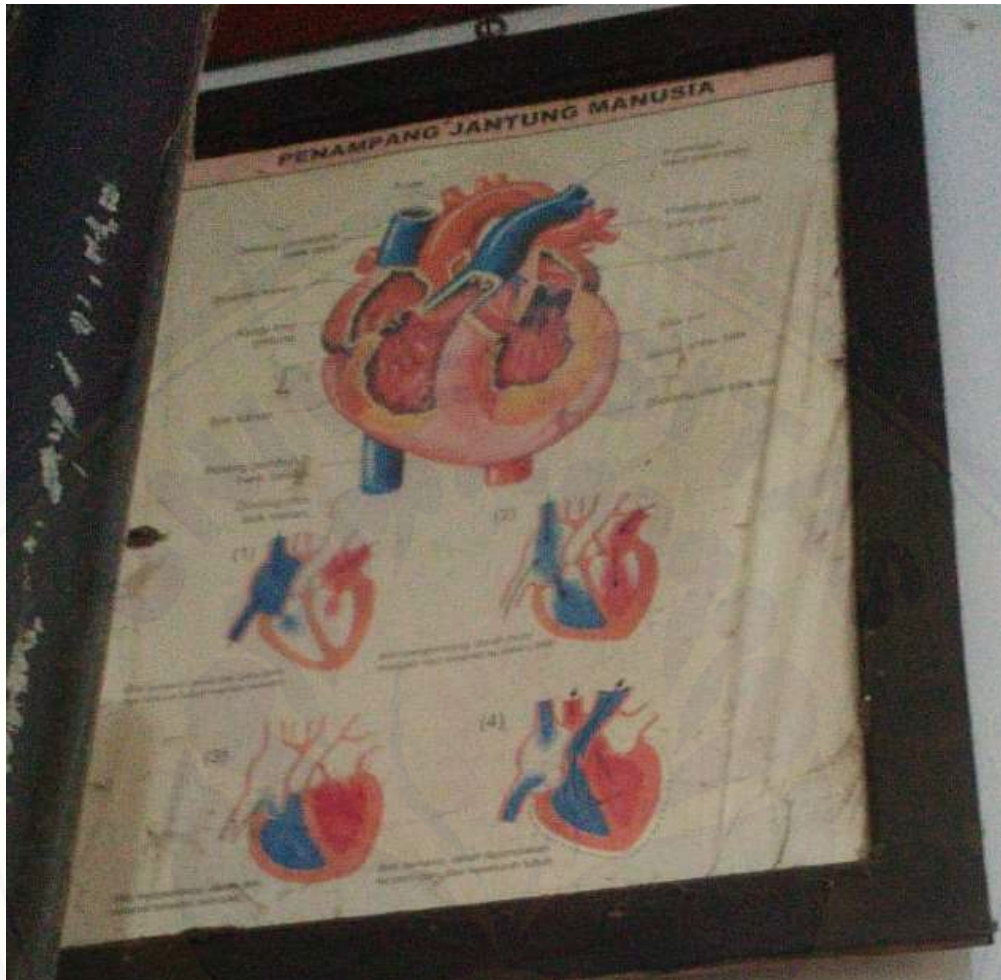
Ya = Setuju Tidak= Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	MATERI		
	1. Apakah materi yang disajikan dalam komik mudah untuk kalian pahami?	√	
	2. Apakah materi yang diajarkan dalam komik sesuai dengan materi yang ada di sekolah?	√	
	3. Apakah materi dalam komik dijelaskan secara runtun?	√	
	4. Apakah komik ini membantu dalam memahami materi sistem peredaran darah manusia?	√	
	5. Apakah materi dalam komik IPA ini berurutan?	√	
2.	KETERBACAAN		
	6. Apakah kalimat yang digunakan dalam komik jelas dan mudah dipahami?	√	
	7. Apakah teks dalam komik dapat dibaca dengan jelas ?	√	
	8. Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti?	√	

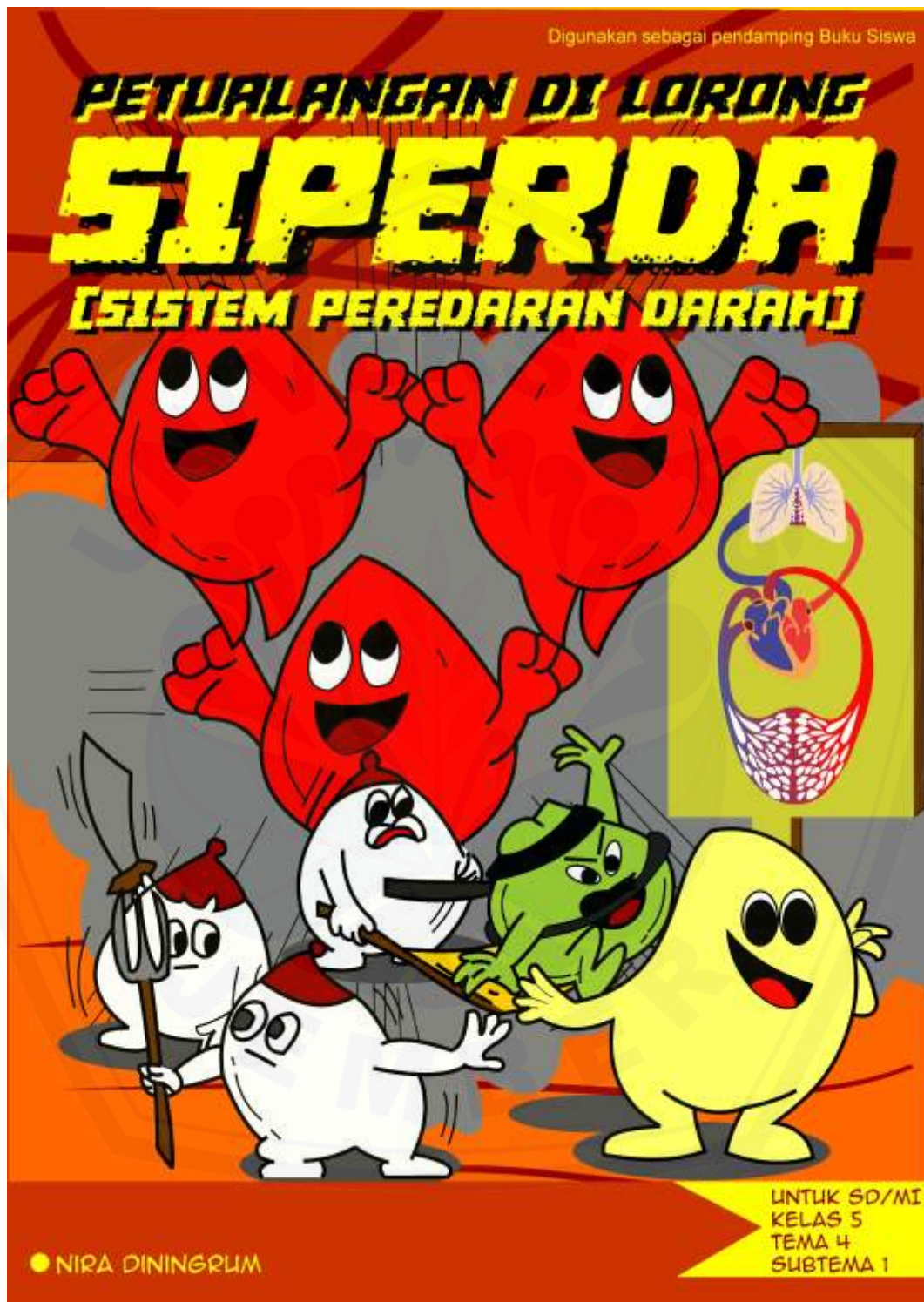
No	Pertanyaan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
3	PENYAJIAN		
	9. Apakah komik ini membuat kalian tertarik untuk memahami materi sistem peredaran darah manusia?	✓	
	10. Apakah komik ini membantu kalian memahami materi secara mandiri?	✓	
	11. Apakah alur ceritanya menarik untuk memahami materi sistem peredaran darah?	✓	
4	TAMPILAN KOMIK		
	12. Apakah tampilan komik menarik bagi kalian?	✓	
	13. Apakah bentuk dan ukuran huruf yang digunakan dalam komik nyaman untuk dibaca?	✓	
	14. Apakah gambar/karakter tokoh membantu kalian untuk memahami materi sistem peredaran darah?	✓	
	15. Apakah tampilan komik membuat kalian senang membacanya	✓	

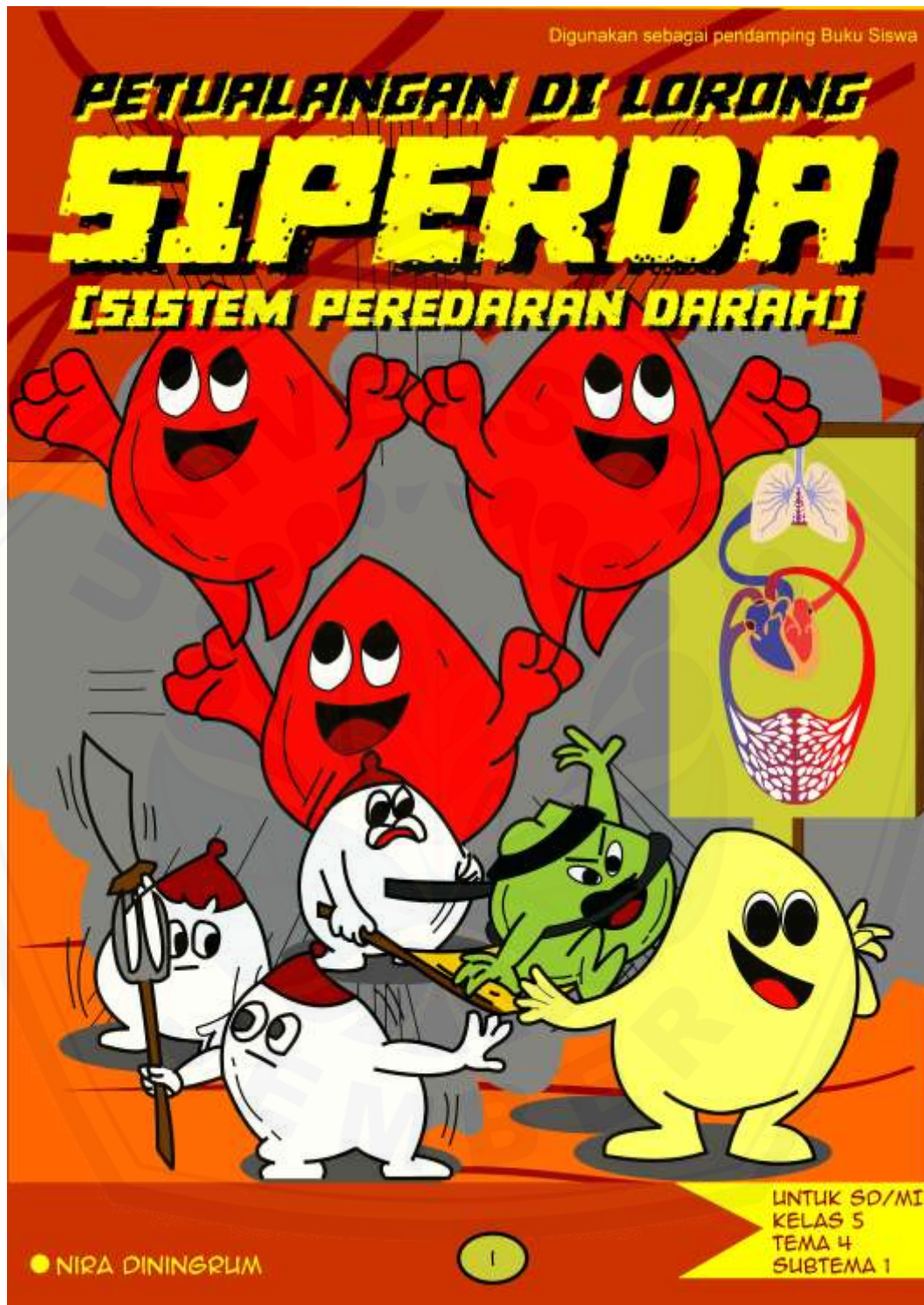
No	Pertanyaan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
3	PENYAJIAN		
	9. Apakah komik ini membuat kalian tertarik untuk memahami materi sistem peredaran darah manusia?	✓	
	10. Apakah komik ini membantu kalian memahami materi secara mandiri?	✓	
4	11. Apakah alur ceritanya menarik untuk memahami materi sistem peredaran darah?	✓	
	TAMPILAN KOMIK		
	12. Apakah tampilan komik menarik bagi kalian?	✓	
	13. Apakah bentuk dan ukuran huruf yang digunakan dalam komik nyaman untuk dibaca?	✓	
	14. Apakah gambar/karakter tokoh membantu kalian untuk memahami materi sistem peredaran darah?	✓	
	15. Apakah tampilan komik membuat kalian senang membacanya	✓	

Lampiran O. Produk Lama



Lampiran P. Produk Baru





KATA PENGANTAR

PUJI SYUKUR SENANTIASA PENULIS PANJATKAN KEPADA ALLAH SWT., YANG TELAH MELIMPahkan RAHMAT, KARUNIA, DAN, HIDAYAH-NYA SEHINGGA PENULIS DAPAT MENYELESAIKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH UNTUK SISWA KELAS 5 SD.

PENULIS MENGUCAPKAN TERIMA KASIH KEPADA PARA AHLI YANG BERSEEDIA UNTUK MENILAI DAN MEMVALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK INI, SERTA DOSEN PEMBIMBING YAITU BAPAK DR. MUHTADI IRVAN DAN IBU AGUSTININGSIH S.PD, M.PD, YANG TELAH MEMBERIKAN MASUKAN DALAM PROSES PEMBUATAN KOMIK INI.

SAAT INI PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DIHARAPKAN DAPAT DISELENGGARAKAN SECARA INTERAKTIF, INSPIRATIF, MENYENANGKAN, MEMOTIVASI, DAN MENDORONG SISWA UNTUK BELAJAR SECARA MANDIRI. MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN KOMIK INI DIHARAPKAN DAPAT MEMBERIKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG MENARIK, BERKESAN, MENYENANGKAN, DAN MEMOTIVASI DALAM BELAJAR.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK YANG TELAH DISUSUN INI MASIH JAUH DARI KRITERIA SEMPURNA. SEMOGA MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN KOMIK INI DAPAT MENJADI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN YANG MAMPU MENCIPTAKAN PROSES PEMBELAJARAN YANG MENARIK, BERKESAN DAN MEMOTIVASI

JEMBER, 21 JANUARI 2019
PENULIS

NIRA DININGRUM

KOMPETENSI DASAR

HALLO TEMAN-TEMAN SEMUANYA, KALI INI KITA AKAN BELAJAR TENTANG SISTEM PEREDARAN DARAH DAN PANTUN. DI DALAM KOMIK INI TERDAPAT KOMPETENSI DASAR SEBAGAI BERIKUT:

IPA

3.4 MEJELASKAN ORGAN PEREDARAN DARAH HEWAN DAN MANUSIA SERTA CARA MEMELIHARA KESEHATAN ORGAN PEREDARAN DARAH MANUSIA.

BAHASA INDONESIA

3.6 MENGGALI ISI DAN AMANAT PANTUN YANG DISAJIKAN SECARA LISAN DAN TULIS DENGAN TUJUAN UNTUK KESENYANGAN.

DI DALAM KOMIK INI KHUSUS MENJELASKAN TENTANG SISTEM PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA, TEMAN-TEMAN. DI HARAPKAN TEMAN-TEMAN SEMUA DAPAT MEMAHAMI ORGAN DAN FUNGSI TENTANG SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA SERTA MENGETI TENTANG PANTUN.

SEMOSA TEMAN-TEMAN DAPAT DENGAN MUDAH BELAJAR TENTANG SISTEM PEREDARAN DARAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK INI.

TERIMA KASIH






PENGENDALAN TOKOH




LUNA
(CANAK YANG LUGU)




TOM
(CANAK YANG LUGU)



WITCH
(PENYIHIR YANG PINTAR)




LEUKOSIT
(SEL DARAH PUTIH)



ERITROSIT
(SEL DARAH MERAH)



TROMBOSIT
(KEPING SEL DARAH)



KUMAN
YANG JAHAT

v













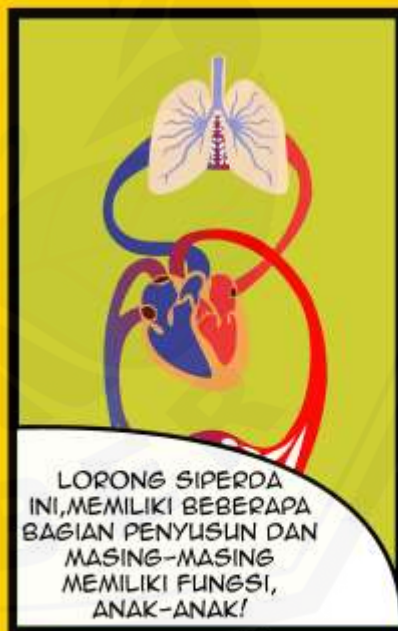


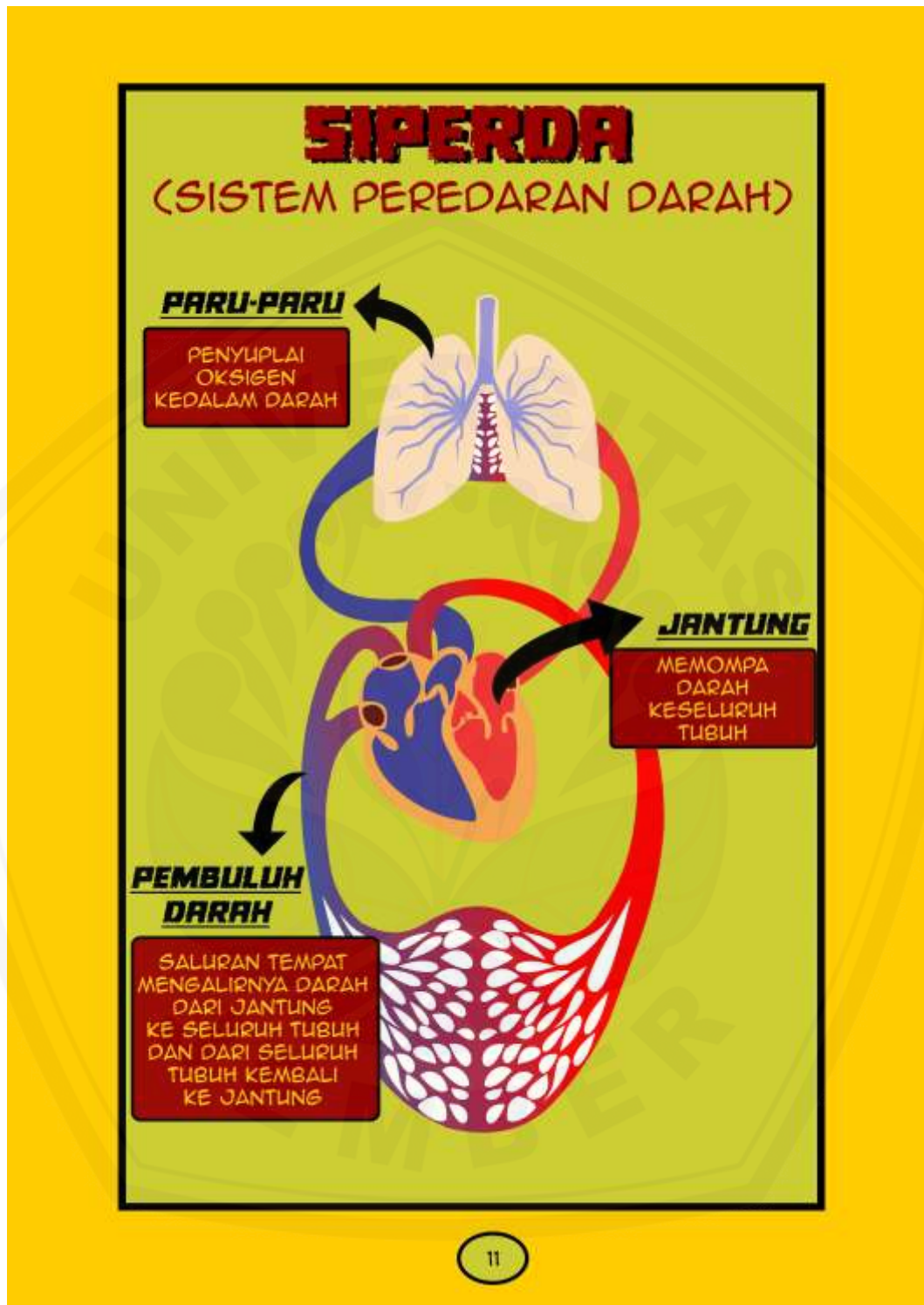
SUASANA DI DALAM TUBUH MANUSIA...

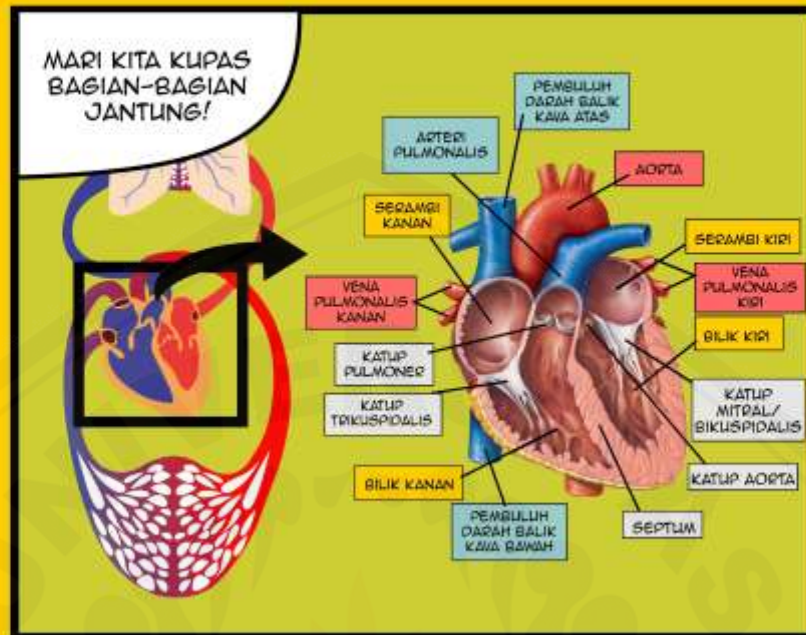


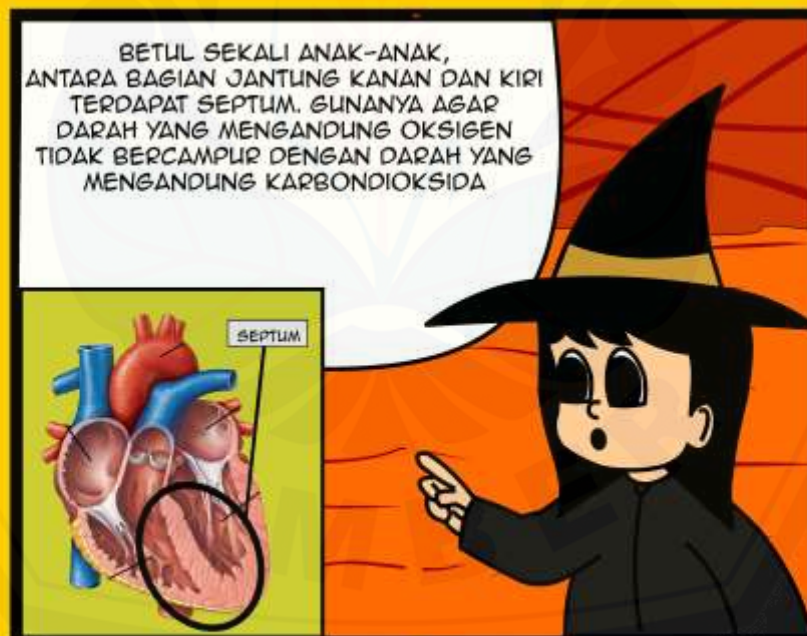
MEREKA PUN AKHIRNYA MENDARAT DI DALAM TUBUH MANUSIA...

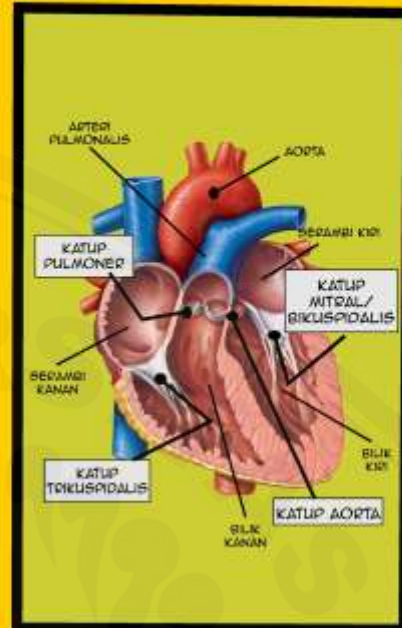




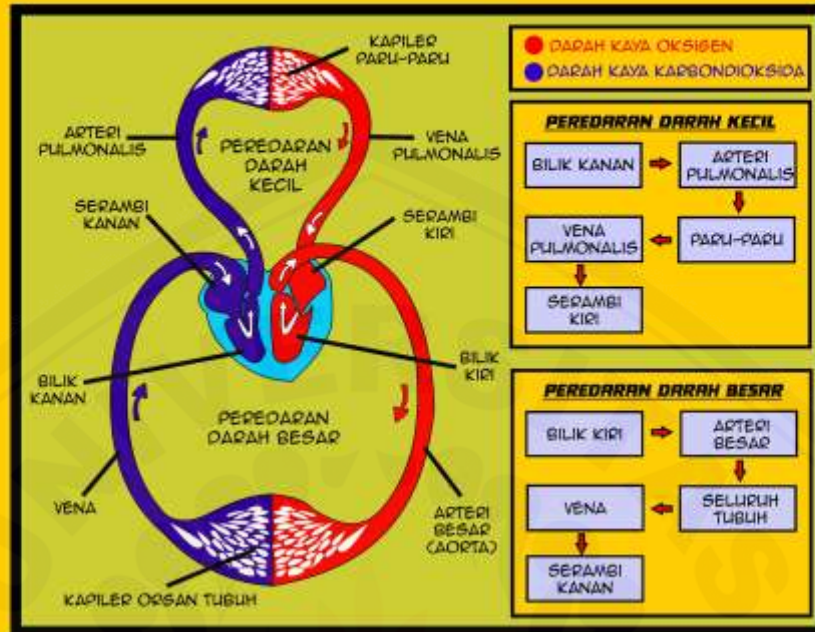


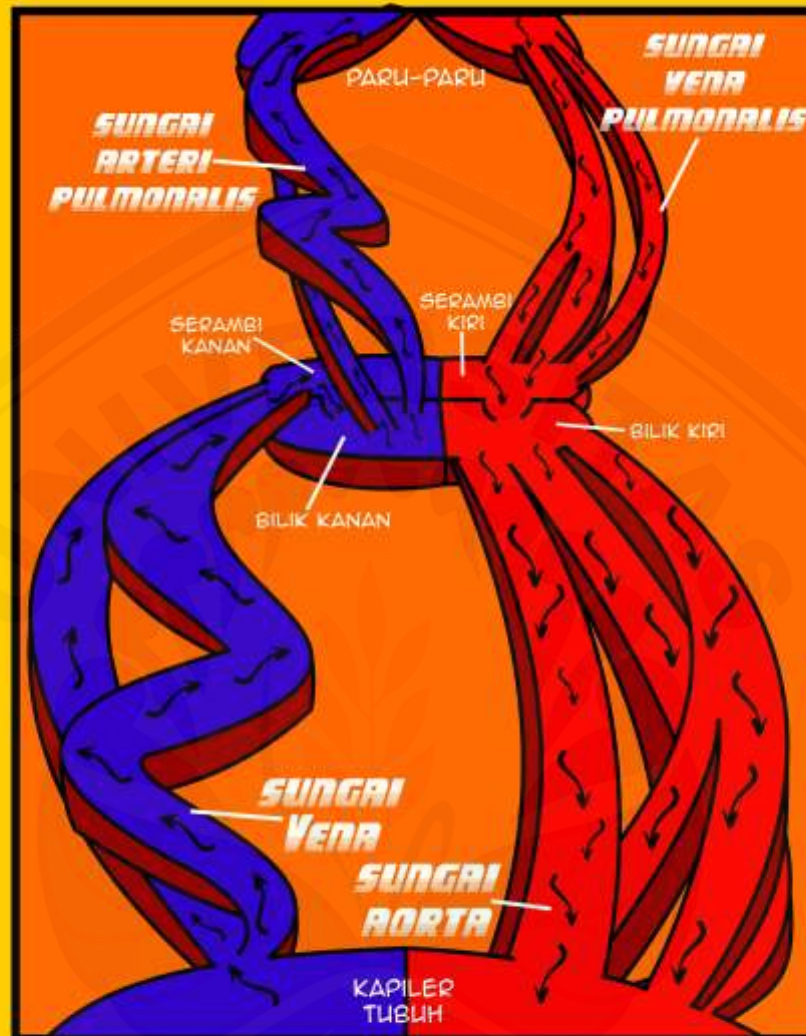












SISTEM PEREDARAN DARAH KECIL, DARAH MENGALIR DARI BILIK KANAN MENUJU PARU-PARU MELALUI SUNGAI ARTERI PULMONALIS. DALAM PARU-PARU TERJADI PERTUKARAN DARAH KAYA KARBONDIOKSIDA DENGAN DARAH KAYA OKSIGEN. DARAH KAYA OKSIGEN KEMBALI KE JANTUNG MELALUI SUNGAI VENA PULMONALIS.

SISTEM PEREDARAN DARAH BESAR, YAITU DARAH YANG BANYAK MENGANDUNG OKSIGEN MENGALIR DARI BILIK KIRI JANTUNG KE SELURUH TUBUH MELALUI SUNGAI AORTA. SELANJUTNYA, TERJADI PERTUKARAN DARAH KAYA OKSIGEN DENGAN DARAH KAYA KARBONDIOKSIDA DI SELURUH TUBUH. DARAH YANG BANYAK MENGANDUNG KARBONDIOKSIDA KEMBALI KE JANTUNG MELALUI SUNGAI VENA KE SERAMBI KANAN.



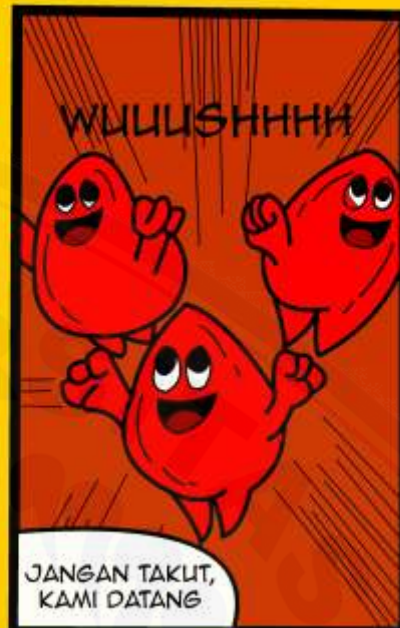








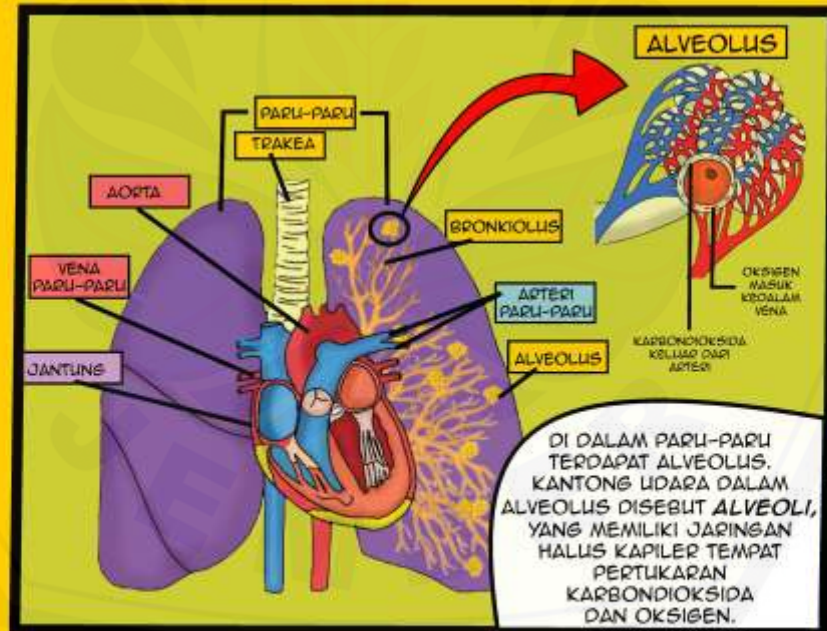
DALAM PEMBULUH KAPILER...



















DIDALAM ALIRAN DARAH MANUSIA...

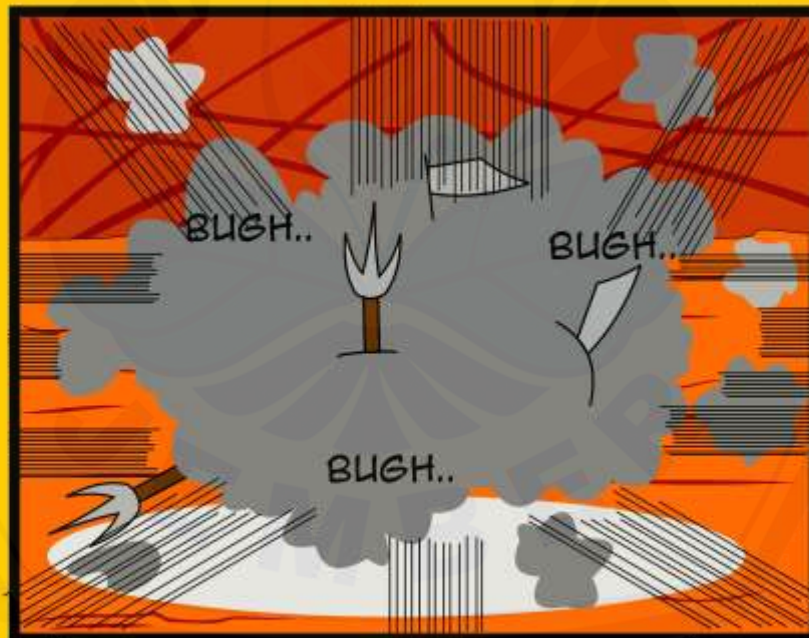
































RANGKUMAN MATERI

1. ORGAN PENYUSUN SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA:
 - JANTUNG
 - PEMBULUH DARAH
 - PARU-PARU
2. FUNGSI ORGAN PENYUSUN SISTEM PEREDARAN DARAH.
 - JANTUNG : MEMOMPA DARAH KE SELURUH TUBUH.
 - PEMBULUH DARAH : SALURAN TEMPAT MENGALIRNYA DARAH DARI JANTUNG KE SELURUH TUBUH DAN SEBALIKNYA.
 - PARU-PARU : TEMPAT PERTUKARAN OKSIGEN DAN KARBONDIOKSIDA/PENYUPLAI OKSIGEN KE DALAM DARAH.
3. JANTUNG MEMILIKI 4 RUANG:
 - SERAMBI KANAN - BILIK KANAN
 - SERAMBI KIRI - BILIK KIRI
4. SISTEM PEREDARAN DARAH DIBAGI MENJADI 2, YAITU:
 - SISTEM PEREDARAN DARAH KECIL
 - SISTEM PEREDARAN DARAH BESAR
5. MACAM-MACAM SEL DARAH MANUSIA:
 - SEL DARAH MERAH (ERITROSIT)
 - SEL DARAH PUTIH (LEUKOSIT)
 - KEPING DARAH (TROMBOSIT)
6. FUNGSI SEL DARAH MANUSIA:
 - ERITROSIT = MENGANGKUT OKSIGEN DARI PARU-PARU KE-SELURUH TUBUH DAN MEMBAWA KARBONDIOKSIDA KEMBALI KE PARU-PARU.
 - LEUKOSIT = MEMBANTU TUBUH MELAWAN KUMAN PENYAKIT.
 - TROMBOSIT= MEMBANTU MEMBEKUKAN DARAH.

DAFTAR PUSTAKA

SUBEKTI, ARI. 2017. *BUKU SISWA TEMA SEHAT ITU PENTING*.
JAKARTA : KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.

[HTTPS://PNGIMAGE.NET/BACKGROUND-HUTAN-KARTUN-PNG-3/](https://pngimage.net/background-hutan-kartun-png-3/)

[HTTPS://ID.KISSPNG.COM/PNG-J4PDYS/](https://id.kisspng.com/png-j4pdys/)

[HTTPS://WWW.TANYADOKTER.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/
2018/10/GAMBAR-WALLPAPER-PEMANDANGAN-KARTUN-
10-GAMBAR-PEMANDANGAN-KARTUN-DAFTAR-SKETSA-
GAMBAR-PEMANDANGAN-BERWARNA-OF-SKETSA-
GAMBAR-PEMANDANGAN-BERWARNA.JPG](https://www.tanyadokter.com/wp-content/uploads/2018/10/gambar-wallpaper-pemandangan-kartun-10-gambar-pemandangan-kartun-daftar-sketsa-gambar-pemandangan-berwarna-of-sketsa-gambar-pemandangan-berwarna.jpg)

[HTTP://BACKGROUNDCHECKALL.COM/BACKGROUND-JALAN-
KARTUN-13/](http://backgroundcheckall.com/background-jalan-kartun-13/)

[HTTPS://ID.KISSPNG.COM/PNG-6Y6FDN/](https://id.kisspng.com/png-6y6fdn/)

[HTTPS://YOUTUBE.COM/SASJ5PF6YAU/](https://youtu.be/SASJ5PF6YAU/)

[HTTPS://1.BPBLOGSPOT.COM/-VH9XUJYDHV4/WEOHLQSPNEI/
AAAAAAAAADR8/TW-Q9EIONH67CELV48NO_
TW6WDYFHZOOACLCB/S1600/
STRUKTUR%2BJANTUNG.JPG](https://1.bp.blogspot.com/-VH9XUJYDHV4/WEOHLQSPNEI/AAAAAAAAADR8/TW-Q9EIONH67CELV48NO_TW6WDYFHZOOACLCB/S1600/STRUKTUR%2BJANTUNG.JPG)

[HTTPS://PIXABAY.COM/ID/ILLUSTRATIONS/MANGGA-BUAH-
KARTUN-TROPIS-SEHAT-2548693/](https://pixabay.com/id/illustrations/mangga-buah-kartun-tropis-sehat-2548693/)

[HTTPS://PIXABAY.COM/ID/ILLUSTRATIONS/ORANGE-BUAH-
KARTUN-SEHAT-JERUK-2548695/](https://pixabay.com/id/illustrations/orange-buah-kartun-sehat-jeruk-2548695/)

[HTTPS://PIXABAY.COM/ID/ILLUSTRATIONS/MANGGIS-BUAH-
KARTUN-SEGAR-JUS-2548694/](https://pixabay.com/id/illustrations/manggis-buah-kartun-segar-jus-2548694/)

[HTTPS://PIXABAY.COM/ID/ILLUSTRATIONS/BELIMBING-BUAH-
KARTUN-SEGAR-MANIS-2548696/](https://pixabay.com/id/illustrations/belimbing-buah-kartun-segar-manis-2548696/)

TENTANG PENULIS



NIRA DINIGRUM

KELAHIRAN MOJOKERTO PADA 26 NOVEMBER 1997
MERUPAKAN SEORANG MAHASISWI JURUSAN P650,
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN,
UNIVERSITAS JEMBER,

MEMILIKI KETERTARIKAN DALAM BIDANG SENI DAN DESAIN GRAFIS.
SAAT INI DIA YANG MEMILIKI NAMA PANGGILAN NIRA, MENUANGKAN
IDENYA UNTUK MENGEMBANGKAN SEBUAH MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK KOMIK DENGAN MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH
DAN PANTUN YANG BERTUJUAN UNTUK MENAMBAH SUMBER
BELAJAR PESERTA DIDIK DAN MEMOTIVASI PESERTA DIDIK
SUPAYA LEBIH GIAT DALAM BELAJAR.

JEMBER, 21 JANUARI 2019

KONTAK PENULIS
EMAIL : NIRADINIGRUM93@GMAIL.COM
CALL : 085651297674



Lampiran Q. Paparan Hasil *Pretest* dan *Posttest***Q.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Ranah Kognitif Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	Ach. Ardiansyah	60	82
2.	A.Zaidan	59	75
3.	Andhini Widya	63	85
4.	Arimbi Ayu	75	79
5.	Arkan Rahmatullah	69	94
6.	Athailah Wiraraja	54	80
7.	Aurelly Meisya	60	75
8.	Ariel Zulfata	66	82
9.	Belinda Azalea	66	82
10.	Dimas Ramadhan	44	60
11.	Dinda Maulida	63	75
12.	Elvareta Balis	50	63
13.	Fadhil F.	67	85
14.	Farrel Putra	68	88
15.	Fauzan Annastiar	64	85
16.	Firjatullah	62	85
17.	Gema Adhza	47	76
18.	Intan Kafanillah	60	63
19.	Keisya Saniya	72	91
20.	Kenzo Kalingga	44	66
21.	Khairaa Azzahra	69	75
22.	Lareina Callysta	69	85
23.	Moch. Farhan	69	75
24.	Muh. Ibrahim	79	91
25.	Muh. Nizam	47	66
26.	Muh. Risqillah H.	72	88
27.	Najmi Rusbeah	79	91
28.	Najwa Maulida	69	94
29.	Naura Azzahra	64	88
30.	Nayla Fitria	72	94
31.	Raka Ayodha	56	88
32.	Rarasati Kusuma	58	77
33.	Reva Amelia	77	77
34.	Saskia Febriani	72	91
35.	Satrio Sugiarto	71	90
36.	Velinda Noviardani	27	56
37.	Zahwa E.	71	74
38.	Zulfa S. A.	42	77
39.	Raisya Kania	52	77
40.	Reihan Julian H.S	73	92

Q.2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Ranah Kognitif Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Abbiyu Tyo Bintang R.	75	82
2	Adela Meta Evelina	66	72
3	Adinda Amalia S.	82	88
4	Ahmad Abrisam A.	72	79
5	Amanda Raisah I	85	97
6	Argadaseha Kayana P.	38	47
7	Aulia Fara Nabila	79	94
8	Bagus Satria W.	75	88
9	Darrell Alexander Emery	82	88
10	Dimas Putra W.	64	82
11	Diva Octavia R.	79	88
12	Ega Puti W. G	60	75
13	Fasya Triananda	59	66
14	Hanna Qoonitah K.	79	91
15	Jefri Febrian Maulana I.	66	73
16	Intan Saufira N. A	72	85
17	Julian Ilyas A. M	66	72
18	M. Rafa Raissa	54	69
19	Moch. Fachrudin N. A. A	66	75
20	Mohammad Farel Saputra	72	88
21	Muhammad Yudhistira S.	68	82
22	Mutiara Balqis R.	76	94
23	Najwa Aulia P.N	72	82
24	Nayla Syahiqun Najwa	69	75
25	Puan Naviah Z. R	72	90
26	Putro Satrio P. R	66	84
27	Qonitah Alva k.	54	69
28	Raditya Pratama	78	87
29	Rafevfa Asyla W.	88	97
30	Rahmad Dio	54	67
31	Yulika Nur Fajrina	70	73
32	Rein Hasanuddin	77	86
33	Roisyatul Fiza Z. R	71	83
34	Sheryl Fitri A. R	73	77
35	Tiara Rizky N.H	63	78
36	Vasha Septiananda R.	80	89
37	Sajjad Husain	58	64

Lampiran R. Hasil Analisis Statistik SPSS

1. Uji Homogenitas Penentuan Sampel Penelitian

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.461	3	150	.065

2. Uji Independent Sample t-test Hasil Belajar Kognitif

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai	6.589	.012	4.848	75	.000	7.070	1.458	4.165	9.975
Equal variances assumed			4.950	61.953	.000	7.070	1.428	4.215	9.925
Equal variances not assumed									

3. Group Statistik Ranah Kognitif

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	1	40	17.80	7.819	1.236
	2	37	10.73	4.350	.715

Lampiran S. Foto Kegiatan Penelitian

S.1 Uji Coba Penggunaan



Gambar S.1.1 Siswa membaca komik yang telah diberikan oleh guru

S.2 Kelas Eksperimen



Gambar S.2.1 Siswa mengerjakan soal *pretest*



Gambar S.2.2 Guru memperkenalkan komik pembelajaran kepada siswa



Gambar S.2.3 Siswa membaca komik pembelajaran



Gambar S.2.4 Siswa mengerjakan soal *posttest*

S.3 Kelas Kontrol



Gambar S.3.1 Siswa mengerjakan soal *pretest*



Gambar S.3.2 Guru menjelaskan materi pembelajaran



Gambar S.3.3 Siswa mengerjakan soal pottest

Lampiran T. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0988/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

06 FEB 2019

Yth. Kepala SD Negeri Kapatihan 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Nira Diningrum
NIM : 150210204093
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kapatihan 01 Jember", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1
003

Lampiran U. Surat Selesai Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEPATIHAN 01
Jl. Dr. Sutomo No. 16 Kapatihan Kec. Kaliwates Kab. Jember 68137

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/170/413.01.20523608/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DWI SISWOROADI, S.Pd.
NIP : 19660618 198703 1 007
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nira Dimingrum
NIM : 150210204093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Menyatakan bahwa yang bersangkutan di atas telah menyelesaikan penelitian di SDN Kapatihan 01 Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tentang "Pengembangan Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kapatihan 01 Jember" pada bulan Maret 2019 dalam rangka tugas Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 Maret 2019
Kepala SDN Kapatihan 01



DWI SISWOROADI, S.Pd.
NIP. 19660618 198703 1 007

Lampiran V. Biodata Mahasiswa**A. Identitas Diri**

Nama : Nira Diningrum
NIM : 150210204093
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Mojokerto, 26 November 1997
Alamat Asal : Jl. Raya Cangu No. 155, RT. 05 RW. 02,
Dusun Kedung Sumur, Desa Cangu,
Kecamatan Jetis, Kabupaten Mojokerto,
Provinsi Jawa Timur
Alamat Tinggal : Jl. Belitung Raya No.3, Kecamatan
Sumpersari, Jember
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2009	SDN Kemantren 01	Mojokerto
2.	2012	SMPN 2 Jetis	Mojokerto
3.	2015	SMAN 1 Puri	Mojokerto