



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN
MLONGGO JEPARA**

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan
Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

RANI SUSANTI

NIM 202003100

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN
MLONGGO JEPARA**

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan

Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
RANI SUSANTI
NIM 202003100

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis oleh Rani Susanti (NIM 20203100) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2022

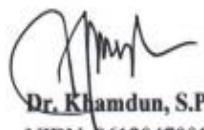
Pembimbing I



Dr. Irfan Pathurohman, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0718098502

Pembimbing II



Dr. Khamdun, S.Pd.M.Pd

NIDN. 0612047001

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIDN 060703690

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Rani Susanti, NIM 202003100 ini telah dipertahankan didepan tim pengaji sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, 31 Agustus 2022

Tim Pengaji

Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

NIDN. 0718098502

Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd.

(Sekertaris)

NIDN. 0612047001

Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0019126201

Dr. Rismiyanto, S.S., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0622067301

Mengetahui

Program Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons

NIDN. 0607036901

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.

_Imam Syafi'i

PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan kepada:

1. Suamiku tercinta Henni Showandito, S.Pd.SD dan anak-anakku yang selalu senantiasa mendukung dan mendoakanku.
2. Ayah dan Ibuku yang selalu mendukung dan mendoakanku.
3. Teman-temanku yang selalu menyemangatiku.
4. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.
5. Almamaterku Universitas Muria Kudus (UMK)

PRAKATA

Alhamdullilah Penulis panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya tesis ini dapat diselesaikan. Penyusunan tesis ini tidak dapat berjalan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan tesis ini.
4. Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dalam penyusunan tesis ini.
5. Dr. Khamdun, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan tesis ini.
6. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A., Dr. Gunawan Setiadi, M.Pd., Vina Fahriyah, M.Pd, dan Shoufika Hilyana, M.Pd., Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar selaku Validator dalam penyusunan tesis ini.
7. Ibu Sri Khasanah, S.Pd, SD selaku kepala SDN 2 Jambu beserta seluruh teman-teman guru di lingkungan Kecamatan Mlonggo yang telah memberikan ijin dan membantu dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari sempurna. Semoga tesis ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca khususnya.

Kudus, Agustus 2022

Penulis

ABSTRACT

Susanti, Rani. 2022. " Development of Interactive Comic Media for Science Subjects for Class V Elementary School Students in Mlonggo District, Jepara ". Thesis. Basic Education Study Program with PGSD Concentration. Graduate program. Muria Kudus University. Advisor I Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd., Advisor II Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Media , Interactive Comics, Science

This study aims to (1) analyze the needs of teachers and students for interactive comics, (2) develop interactive comic designs, (3) analyze the feasibility of interactive comics, (4) analyze the effectiveness of interactive comics.

This research belongs to the type of Research and Development (R&D) research with research and development procedures consisting of two stages, namely media development and media testing. The method used for the development and testing of learning media uses the Borg and Gall model. The product trial design used a pretest posttest control group design for students at SDN 2 Jambu as the experimental class and students at SDN 11 Jambu and SDN 4 Srobyong as the control class. Data were collected by observation, questionnaires, tests, interviews and documentation.

The data from the validation results were analyzed by accumulating the number of scores. The statistical test of effectiveness was carried out with SPSS. Data on the effectiveness of interactive comics learning media were analyzed by gain test, t test at a significance level of 0.05. Learning media developed in the form of interactive comics. The interactive comic was developed based on a needs analysis conducted on fifth grade students and teachers in three elementary schools in Mlonggo sub-district, Jepara district.

The validation result data is analyzed by accumulating the number of scores. Statistical tests of effectiveness are carried out with SPSS. Data on the effectiveness of interactive comic learning media are analyzed by gain tests, t test at significance level 0.05. The learning media developed is in the form of interactive comics. Interactive comics are developed based on needs analysis performed in class V students and teachers in three elementary schools in Mlonggo sub-district, Jepara Regency.

The interactive comic was developed based on a needs analysis conducted on students and teachers of grade V in three elementary schools in Mlonggo subdistrict, Jepara Regency. Interactive comics proved feasible because the number of scores obtained from the four validators was 88 and 86 "very decent" score criteria respectively. The response from students was 88.50% and the response from teachers in three elementary schools with an average of 87.80% with the product category " very decent". The use of interactive comics is effective as evidenced by the improvement of learning outcomes. The average

percentage of pretest in the control and experimental classes is almost the same, namely 30.00 and 30.67. After being given the intervention, the average posttest of the control class and experiment increased to 50.00 and 74.83. The result of the t test obtained a calculated t value = 8.803 with a significance level of $0.000 < \alpha = 0.05$.

The conclusion obtained is that the development of interactive comic media is proven as needed, feasible and effective for use in learning in the fifth grade of elementary school. It is recommended that teachers use interactive comics in learning because it can improve student learning outcomes.



ABSTRAK

Susanti, Rani. 2022. "Pengembangan Media Komik Interaktif Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Mlonggo Jepara". Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PGSD. Program Pascasarjana. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Interaktif, IPA.

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik interaktif , (2) menyusun desain media komik interaktif , (3) menganalisis kelayakan media komik interaktif , (4) menganalisis keefektifan media komik interaktif .

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahap, yaitu pengembangan media dan pengujian media. Metode yang digunakan untuk pengembangan dan pengujian media pembelajaran menggunakan model *Borg and Gall*. Desain uji coba produk menggunakan *pretest posttest control group design* pada siswa di SDN 2 Jambu sebagai kelas eksperimen dan siswa SDN 11 Jambu sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan observasi, angket, tes, wawancara dan Dokumentasi.

Data hasil validasi dianalisis dengan mengakumulasikan jumlah skor. Uji statistik keefektifan dilakukan dengan SPSS. Data keefektifan media pembelajaran komik interaktif dianalisis dengan uji gain, uji t pada taraf signifikansi 0,05. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik interaktif. Komik interaktif dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa dan guru kelas V di tiga SD di kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara.

Produk yang dikembangkan berupa media komik interaktif mata pelajaran IPA. Komik interaktif dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa dan guru kelas V pada tiga SD di kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara. Komik interaktif terbukti layak karena jumlah skor yang diperoleh dari empat validator masing-masing 88 dan 86 kriteria skor "sangat layak". Hasil respon dari siswa sebesar 88,50% dan respon dari guru di tiga SD dengan rata-rata sebesar 87,80% dengan kategori produk "sangat layak". Penggunaan komik interaktif efektif yang terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar. Rata-rata persentase pretest pada kelas kontrol dan eksperimen hampir sama, yaitu 30,00 dan 30,67. Setelah diberikan intervensi, rata-rata posttest kelas kontrol dan eksperimen meningkat menjadi 50,00 dan 74,83. Hasil uji t diperoleh nilai t hitung = 8,803 dengan taraf signifikansi $0,000 < \alpha = 0,05$.

Kesimpulan yang diperoleh yaitu pengembangan media komik interaktif terbukti sesuai kebutuhan, layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas V SD. Disarankan agar guru menggunakan media komik interaktif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LOGO UNIVERSITAS MURIA KUDUS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTO dan PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	6
2.1. Kajian Pustaka	6
2.1.1 Pembelajaran IPA SD	6
2.1.1.1 Ruang Lingkup Pembelajaran IPA SD	6
2.1.2 Media Pembelajaran	7
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Komik Interaktif	12
2.1.3.1 Pengertian Komik Interaktif	12
2.1.4. Pengembangan Komik interaktif	12
2.1.4.1 Pengertian Komik interaktif.....	12
2.1.4.2 Desain Komik Interatif	13
2.1.4.3 Keunggulan Komik interaktif	14
2.2. Kajian Penelitian Sebelumnya	14
2.3. Kerangka Berpikir	15
2.4. Hipotesis	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1. Jenis Penelitian	17
3.2. Prosedur Penelitian	18
3.3. Sumber dan Jenis Data	21
3.4. Teknik Pengumpulan Data	22

3.4.1. Wawancara.....	22
3.4.2. Tes	22
3.4.3. Kuesioner	22
3.4.3.1 Angket Kebutuhan.....	22
3.4.3.2 Angket Validasi.....	22
3.4.3.3 Angket Respon Siswa dan Guru.....	22
3.4.4. Dokumentasi	23
3.4.5. Observasi	23
3.5. Instrumen Penelitian	23
3.5.1. Instrumen Kebutuhan Terhadap Komik Pembelajaran	23
3.5.2. Instrumen Validasi Pengembangan Media	23
3.5.3. Instrumen Kelayakan Pengembangan Media	23
3.5.4. Instrumen Keefektifan Komik interaktif	23
3.6. Analisis Data	24
3.6.1. Analisis Data Kebutuhan Pengembangan Komik Pembelajaran	24
3.6.2. Analisis Data Kelayakan Komik interaktif	24
3.6.3. Analisis Data Keefektifan Komik interaktif	25
3.6.3.1. Analisis Data Awal	25
3.6.3.2 Teknik Analisis Keefektifan Media Pembelajaran.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian	28
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Flipbook IPA	28
4.1.1.1 Studi Lapangan	28
4.1.1.2 Studi Literatur	28
4.1.2 Desain Pengembangan Bahan Ajar Flipbook IPA	29
4.1.2.1 Potensi dan Masalah	29
4.1.2.2 Pengumpulan Data	29
4.1.2.3 Desain Produk	29
4.1.2.4 Validasi Desain	30
4.1.2.5 Revisi Produk	33
4.1.2.5.1 Revisi Ahli Bahan Ajar	33
4.1.2.5.2 Revisi Ahli Materi	33
4.1.2.6 Uji Coba Produk	33
4.1.2.7 Revisi Produk	34
4.1.3 Kelayakan Bahan Ajar Flipbook IPA	34
4.1.4 Keefektifan Bahan Ajar Flipbook IPA	35
4.1.4.1 Uji Normalitas	35
4.1.4.2 Uji Homogenitas	37
4.1.4.3 Uji N Gain	38
4.1.4.4 Uji T	39
4.2 Pembahasan	41
4.2.1 Analisis Kebutuhan Media	41
4.2.2 Analisis Desain Pengembangan Media	41
4.2.3 Analisis Kelayakan Media	42
4.2.4 Analisis Keefektifan Media	43
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	46

5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Penutup.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN – LAMPIRAN		52



DAFTAR TABEL

Tabel
Halaman

2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	7
3.1	Desain Pretest Posttest.....	20
3.2	Kriteria Validasi Media Pembelajaran	25
3.3	Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya.....	26
4.1	Kriteria Validasi Media Komik Interaktif	34
4.2	Kelayakan Media Komik Interaktif	35
4.3	Deskripsi Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	35
4.4	Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	36
4.5	Hasil Uji Paired Sample T test (sampel berpasangan)	37
4.6	Deskripsi Hasil Uji Paired Sample T test	38
4.7	Hasil Uji Homogenitas	38
4.8	Rekapitulasi Hasil Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	39
4.9	Hasil Uji t	40
4.10	Hasil Statistik Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar
Halaman

2.1	Desain Komik Interaktif	13
2.2	Kerangka Berpikir	15
3.1	Langkah Penelitian R&D	17
4.1	Persentase Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar	30
4.2	Persentase Hasil Validasi Ahli Materi	31
4.3	Persentase Hasil Validasi Praktisi.....	32
4.4	Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran
Halaman

1. Jadwal Penelitian.....	53
2. Rekap Hasil wawancara guru	54
3. Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	59
4. Data Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Produk.....	63
5. Rekap Tabulasi Hasil Validasi Ahli Media	81
6. Rekap Tabulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	86
7. Rekap Tabulasi Hasil Validasi Praktisi	91
8. Tabulasi Respon Siswa Terhadap Media	96
9. Tabulasi Respon Guru Terhadap Materi	99
10. Tampilan Media Komik Interaktif	102

