

Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri

Kholifah Islami Putri¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Kharisma Eka Putri³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

E-mail : kholifahputri1980@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5827>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 16 Maret 2026

Revised: 20 Maret 2026

Accepted: 30 Maret 2026

Kata Kunci:

Comic Online (COMON), kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

Keywords:

Comic Online (COMON), validity, practicality, effectiveness.



ABSTRACT

Penelitian pembelajaran berbasis Comic Online untuk meningkatkan motivasi membaca pada mata pelajaran Udara Bersih Bagi Kesehatan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri. Tujuan Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Comic Online*, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sesuai kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*) (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri yang berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil validitas media diperoleh 83% sangat valid. (2) Hasil angket respon guru dan siswa pada uji terbatas diperoleh presentase rata-rata 97% kategori praktis, sedangkan pada uji luas diperoleh presentase rata-rata 97,4% kategori praktis. (3) Hasil belajar siswa melalui soal evaluasi dengan menggunakan media pada uji coba terbatas diperoleh presentase 91%, sedangkan hasil belajar siswa pada uji coba luas diperoleh presentase 87 % kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa media *Comic Online* (COMON) valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

This study aims to develop an online comic-based learning approach to improve reading motivation in the Clean Air for Health subject for fifth-grade students at Blimbing 1 Elementary School, Kediri. The purpose of this study is to produce online comic-based learning media to demonstrate the feasibility of this learning media in terms of validity, practicality, and effectiveness, meeting students' learning needs. This study used the Research and Development (RnD) method. The development model used is the ADDIE research model, which has five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this study were 25 fifth-grade students at Blimbing 1 Elementary School, Kediri. The results of this study indicate that ((1) The results of the media validity obtained 83% very valid. (2) The results of the teacher and student response questionnaire in the limited test obtained an average percentage of 97% in the practical category, while in the broad test obtained an average percentage of 97.4% in the practical category. (3) The results of student learning through evaluation questions using media in the limited trial obtained a percentage of 91%, while the results of student learning in the broad trial obtained a percentage of 87% in the effective category. Based on the results of the study, it can be concluded that the Comic Online (COMON) media is valid, practical and effective and can be used in learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Kholifah Islami Putri et al (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5827>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara (UU No. 20 tahun 2003). Pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia berlanjut dengan mengikuti perkembangan zaman. Namun, di masa lalu, pendidikan sering dipandang remeh oleh sebagian orang. Seiring berjalannya waktu, pandangan terhadap pendidikan berubah, dan pola pikir masyarakat menjadi semakin luas.

Permasalahan pendidikan pada era ini adalah guru masih kesulitan mengembangkan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya dorongan untuk menciptakan hal baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik. Pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik (Muinnah, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara, media pembelajaran juga bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa belajar, sehingga efektivitas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran IPA adalah suatu ilmu pengetahuan teoretis yang didapat dan disusun melalui cara khusus, yaitu dengan melakukan observasi eksperimental, penyimpulan, penyusunan materi, eksperimentasi, observasi, dan seterusnya (Khoiriyah & Sari, 2018). Pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengemukakan ide atau menafsirkan suatu hal dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat merancang dan menemukan sesuatu secara mandiri (Veronica dkk., 2018). Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa banyak sekolah dan guru sekolah dasar yang kurang maksimal dalam menerapkan metode dan model pembelajaran.

Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami konsep karena ilmu yang diajarkan kurang konkret, mengingat cara berpikir peserta didik sekolah dasar masih labil. Kedua unsur tersebut harus berkesinambungan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Peserta didik dikatakan berhasil jika mereka dapat memahami konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

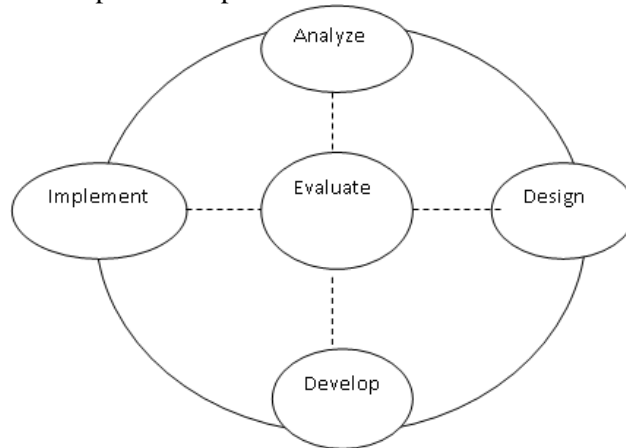
Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri, diketahui ada beberapa masalah dalam pembelajaran. Guru tidak menggunakan media bahan ajar yang memadai. Dalam pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media yang mendukung materi tersebut, dan belum ada media berbasis teknologi yang seharusnya diadopsi agar siswa bisa mengikuti perkembangan teknologi. Selama kegiatan belajar, siswa sering melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran seperti menggambar, memperhatikan pemandangan di luar kelas, dan berbisik-bisik dengan teman sebangku. Masalah ini timbul karena kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Kesulitan dalam pembelajaran IPA yang dihadapi peserta didik sebenarnya dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (Comon) pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri." Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik online yang dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi IPA bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri.

METODE

Penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016:297). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran *comic online* menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang tersusun dalam 5 tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) menurut Sugiyono, 2015:200).

Tahapan penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi animaker menggunakan model *ADDIE* dapat dilihat pada alur berikut.



Gambar 1 Model Pengembangan *ADDIE*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Blimbing 1 Kediri, dengan subjek penelitian keseluruhan yaitu 25 siswa yang dipilih dalam uji coba terbatas dan luas. Data kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Diadaptasi dari Akbar (2015:78) dengan rumus kevalidan yaitu:

$$\text{Validasi Ahli (V-ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Kemudian agar kita dapat mengetahui nilai akhir dari uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{NA} = \frac{n1+n2}{n} =$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

n1 = jumlah nilai ahli 1

n2 = jumlah nilai ahli 2

n = jumlah nilai

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Materi dalam Media

No.	Presentase	Kriteria
1.	85,01 % - 100,00%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	70,01 % - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	50,01 % - 70,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	01,00 % - 50, 00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Data kepraktisan ini diadaptasi dari akbar (2015:78), menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

No.	Presentase	Kriteria
1.	85,01 % - 100,00 %	Sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	70,01 % - 80,00 %	Cukup praktis, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	50,01 % - 70,00 %	Kurang praktis, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	01-00 % - 50.00 %	Tidak praktis, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan

Data keefektifan dalam penelitian ini diukur dengan hasil pengerjaan soal posttest oleh siswa kelas V SDN Blimbing 1 Kediri. Menurut Trianto (2013: 243) data keefektifan ini dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{persentase} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

A = Proposal siswa yang memilih

B = Jumlah siswa (responden)

Tabel 3 Kriteria Keefektifan Media

Presentase Ketuntasan	Kategori
0 % - 20 %	Sangat lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dihasilkan Penelitian pembelajaran berbasis Comic Online untuk meningkatkan motivasi membaca pada mata pelajaran Udara Bersih Bagi Kesehatan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri .

Hasil uji validasi yang diperoleh dari 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Media Comic Online dinyatakan valid setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapatkan skor sebesar 80% dan ahli materi mendapatkan skor sebesar 86%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 83% sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Comic Online sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.



Gambar 2 Desain Akhir Model

Media Comic Online dikatakan sebagai media yan praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket kepraktisan respon guru dan respon siswa dari hasil angket kepraktisan respon siswa uji coba terbatas dan uji coba luas dengan skor yang diperoleh respon siswa 98%, respon guru 96% sedangkan uji coba luas mendapatkan skor respon siswa 98,8% selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan siswa menghasilkan skor kepraktisan pada uji coba

terbatas 97% dan uji coba luas 97,4%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Comic Online praktis.

Media Comic Online dapat dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai akhir belajar siswa. Setelah menggunakan media Comic Online genetik mendapatkan skor pada uji coba terbatas 90% dan uji coba luas 87,2% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Comic Online efektif.

KESIMPULAN

Bersasarkan hasil Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (Comon) pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri. Hasil validitas media diperoleh 83% sangat valid. Hasil angket respon guru dan siswa pada uji terbatas diperoleh presentase rata-rata 97% kategori praktis, sedangkan pada uji luas diperoleh presentase rata-rata 97,4% kategori praktis. Hasil belajar siswa melalui soal evaluasi dengan menggunakan media pada uji coba terbatas diperoleh presentase 91%, sedangkan hasil belajar siswa pada uji coba luas diperoleh presentase 87 % kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa media *Comic Online* (COMON) valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih untuk penulis sendiri telah dapat menyelesaikan jurnal dengan baik dan tepat waktu. jurnal ini penulis persembahkan juga kepada orang tua dan kakak saya yang telah mendoakan dan mendukung selama proses pengerjaan jurnal ini. Terima kasih juga penulis persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dari awal sampai akhir penulisan jurnal ini. Terima kasih untuk teman-teman PGSD 2019 Universitas Nusantara PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Khoiriyah, Evi, and Eka Yuliana Sari. "Pengembangan media pembelajaran pop- up book pada mata pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Suymbegempol Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2.2 (2018): 22-32.
- Muinnah, Ira Rahmi. "Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter." *Sayang Ibu* ". *Banjarmasin. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan* (2019).
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.