



**KELAYAKAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN PADA MATERI
SISTEM EKSKRESI MANUSIA KELAS VIII MTSN 4
ACEH SELATAN**

Rafi Quddus¹⁾, Wati Oviana²⁾, Cut Ratna Dewi³⁾

Program Studi Pendidikan Biologi FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh^{1,2, & 3)}

Email: 170207040@student-raniry.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media komik pembelajaran pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTsN 4 Aceh selatan. Subjek penelitian ini adalah 1 orang dosen Program Studi Pendidikan Biologi, 1 orang dosen Program Studi Informatika dan 2 orang guru mata pelajaran IPA MTsN sebagai ahli media dan ahli materi. Rancangan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D. instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi media dan materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pendidik dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dengan hasil validasi aspek ahli media 96,7% dan aspek materi 88% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Kelayakan, Media komik, Sistem Ekskresi Manusia

ABSTRACT

This study aims to analyze the feasibility of learning comic media on the material of the human excretion system class VIII MTsN 4 south Aceh. The subjects of this study were 1 lecturer of the Biology Education Study Program, 1 lecturer of the Informatics Study Program and 2 teachers of MTsN science subjects as media experts and material experts. The design of this study uses the *Research and Development* (R&D) method with a 4D development model. The results of this study show that comic media developed based on the needs of educators is declared very feasible to be used as a learning medium, with the results of validation of media expert aspects of 96.7% and material aspects of 88% with very decent categories.

Keywords: Feasibility, Comic media, Human Excretion System

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan peserta didik saja, tetapi meliputi seluruh sarana dan prasarana sekolah seperti media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan mendukung atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Menurut Mustofe Abi Hamid (2020) menyatakan media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dapat di manipulasikan, di dengar, di lihat, di baca beserta instrumen yang di gunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Sedangkan menurut Nunu Mahmum (2012) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak di sampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut dalam hal ini ialah peserta didik. Media pembelajaran visual

Rafi Quddus, dkk

Kelayakan media komik....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat bervariasi salah satunya yaitu media berupa komik.

Menurut Ahmad Rohani (1997) Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan terstruktur yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Selain itu, komik merupakan suatu bentuk berita bergambar yang terdiri atas berbagai situasi cerita dan kadang bersifat humor.

Menurut Daryanto (2010) Komik dapat dibedakan kedalam beberapa kategori tergantung dari sudut pandang dibedakan. Komik menurut fungsinya dibedakan menjadi 2 yaitu komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan dipasaran, karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, lembaga-lembaga non profit.

Menurut Ambaryani dan Gameliel Septian Airlanda (2017) menambahkan kelebihan media komik antara lain dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, komik adalah bagian dan budaya populer

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MTsN 4 Aceh selatan, diperoleh bahwa selama proses pembelajaran, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan dan variasi media pembelajaran yang digunakan. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi khususnya pada materi sistem ekskresi manusia, guru menyatakan bahwa masih belum terciptanya minat belajar peserta didik pada materi Sistem Ekskresi dan peserta didik masih merasa kesulitan memahami kata-kata yang dianggap sulit, media penunjang pembelajaran masih kurang bervariasi untuk materi tersebut di sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dengan langkah *Define, Design, Development* dan *Disseminate*, akan tetapi dibatasi tahapnya sampai tahap *Development* (Pengembangan). Adapun prosedur yang digunakan dalam pengembangan model 4D yaitu sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap awal peneliti melakukan pendefinisian sebelum melakukan desain media yang akan dikembangkan pada pembelajaran. Pendefinisian dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang mengacu dengan kurikulum yang digunakan. Tahapan pendefinisian dilakukan sesuai dengan syarat-syarat pengembangan media terkait analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis kebutuhan.

2. Design (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain meliputi beberapa perencanaan yang terdiri dari rancangan materi, desain dan beberapa instrumen yang akan digunakan dalam tahap pengembangan. Produk akan masuk ke tahap desain setelah sudah menentukan materi pokok Biologi yang sesuai dengan analisis di atas, lalu membuat instrumen berupa

Rafi Quddus, dkk

Kelayakan media komik....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



angket yang di gunakan untuk memvalidasi. Pada tahap ini, penyusunan desain awal di konsultasikan dengan dosen pembimbing.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap desain media dilakukan, maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan yaitu mengimpor rancangan materi desain ke aplikasi *Corel Draw*. Pembuatan komik ini di buat sesuai dengan rancangan awal yang terdiri dari materi dan gambar yang berkaitan dengan materi. Pada tahap ini di butuhkan validator yang terdiri dari dosen-dosen dan pendidik untuk mengetahui kelayakan dari media serta memberikan saran, penilaian dan komentar tentang media yang di kembangkan.

Tehnik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah tehnik analisis kualitatif dan kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk analisis skor total penilaian dalam bentuk presentase adalah:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ρ = Presentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal yang diharapkan

Hasil analisis data persentase kemudian dicocokkan dengan kriteria kelayakan yaitu sebagai berikut:

Skor Penilaian	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

(Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, 2017)

Adapun untuk melihat kategori kelayakan produk berdasarkan kriteria yaitu sebagai berikut:

Skor Penilaian	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
5	$81\% \leq \rho \leq 100\%$	Sangat Layak
4	$61\% \leq \rho \leq 80\%$	Layak
3	$41\% \leq \rho \leq 60\%$	Cukup Layak
2	$21\% \leq \rho \leq 40\%$	Tidak Layak
1	$0\% \leq \rho \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, 2017)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media komik pembelajaran pada materi sistem ekskresi manusia di kelas VIII MTsN 4 Aceh Selatan di peroleh melalui kegiatan validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Tujuan dari validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada sebuah produk yang dikembangkan. Adapun hasil analisis data uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran komik pada materi sistem ekskresi manusia dapat dilihat pada uraian berikut.

Rafi Quddus, dkk

Kelayakan media komik....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



1. Validasi Ahli Media

Berdasarkan ahli validasi oleh para ahli media dapat diketahui kualitas media yang meliputi aspek tampilan dan kualitas gambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Aspek	Pernyataan	Skor	
		V1	V2
Tampilan	Pemilihan <i>background</i> menarik	5	5
	Kemenarikan <i>desain cover</i>	5	5
	Warna dan grafis	5	5
	Pemilihan gambar tepat	5	5
	Kombinasi warna menarik	5	5
	Tampilan gambar tidak membuat salah persepsi	5	4
Kualitas Teks	Teks terbaca dengan baik	5	4
	Ukuran teks dan huruf	5	4
	Ketepatan pemilihan huruf	5	5
Kegunaan	Mempermudah proses pembelajaran	5	5
	Menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran	5	5
	Kemudahan penggunaan	5	4
Jumlah		60	56
Jumlah Total Skor		116	
Persentase		96,6%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan data diatas, diperoleh hasil penilaian ahli media pada setiap aspek menunjukkan kategori sangat baik dan baik. Untuk aspek tampilan, terdapat 5 item yang memperoleh nilai “sangat baik” mencakup pemilihan *background* menarik, kemenarikan *desain cover*, warna dan grafis, pemilihan gambar tepat dan kombinasi warna menarik. Untuk aspek kualitas teks, terdapat 1 item yang memperoleh nilai “sangat baik” yaitu ketepatan pemilihan huruf. Untuk aspek kegunaan, terdapat 3 item yang memperoleh nilai “sangat baik” yang meliputi mempermudah proses pembelajaran, menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran dan kemudahan penggunaan.

Dari keseluruhan data, memperoleh jumlah skor total adalah 116 dan nilai rata-rata skor adalah 1,16. Setelah dikonversikan dengan skala 5, menunjukkan kriteria “sangat layak” dengan persentase 96,6%. Hasil validasi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran sangat layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu mengenai pemilihan soal hendaknya lebih divariasikan bentuk soalnya.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu untuk melihat cakupan materi, kesesuaian materi dengan KD, Kesesuaian materi dengan peserta didik, Kejelasan materi, Penyesuaian kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda, Kejelasan petunjuk soal. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Rafi Quddus, dkk

Kelayakan media komik....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



Aspek	Pernyataan	Skor	
		V1	V2
Penyajian Isi Materi	Kesesuaian materi dengan KD	4	5
	Keaslian referensi materi	4	4
	Materi disajikan secara jelas dan kompleks	5	5
	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4	5
	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi	4	5
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4	5
	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi	4	5
Soal Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengisian soal	4	4
	Kalimat soal tidak menimbulkan makna ganda	4	4
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	5
Jumlah		41	47
Jumlah Total Skor		88	
Persentase		88%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan data di atas, diperoleh hasil penilaian ahli materi pada setiap aspek menunjukkan kategori penilaian sangat baik dan baik. Untuk aspek penyajian materi terdapat 1 item yang mempunyai yang memperoleh nilai “sangat baik” yaitu materi disajikan secara jelas dan kompleks. Sedangkan untuk item lain pada sapek penyajian materi, terdapat 1 item yang memperoleh nilai “baik” yaitu keaslian referensi. Untuk aspek soal evaluasi terdapat 2 item yang memperoleh nilai “baik” yang meliputi kejelasan petunjuk pengisian soal dan kalimat soal tidak menimbuklkn makna ganda.

Dari keseluruhan data, memperoleh jumlah skor total adalah 88 dan nilai rata-rata skor adalah 8,8 Setelah dikonversikan skala 5, menunjukkan kriteria “sangat layak” dengan persentase 88%. Hasil validasi ahli materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran sangat layak digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu dalam pemilihan soal hendaknya divariasikan bentuk soalnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap media komik diperoleh hasil dari ahli media dala persentase 96,7% dan ahli materi 88% dengan kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Ambaryani dan Gameliel Septian Airlanda. 2017. “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik”. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. Vol.3. No.1

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media

Rafi Quddus, dkk

Kelayakan media komik....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



Lis ernawati dan Totok Sukardiyono. 2017. “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administasi server”. *Jurnal Elinvo*. Vol.2. No.2

Mustofa Abi Hamid, Dkk. 2020. *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
Nunu Nahnun. 2012. “Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol.37. No.1