PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TOPIK ORGAN PENCERNAAN PADA HEWAN DAN FUNGSINYA PADA MURID KELAS V SD NEGERI 11/22 GENTUNG KEC. LABAKKANG

S K R I P S I

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

CAKRA

NPM: 918862060011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN ANDI MATAPPA
2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TOPIK ORGAN PENCERNAAN PADA HEWAN DAN FUNGSINYA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 11/22 GENTUNG

Atas Nama Saudara:

Nama	: Cakra
NIM	: 918862060011
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/ diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 24 . September, 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
A. SHYAM SARJANI ALAM, S.T., S.Pd., M.Pd	KHAERUN NISAA TAYIBU, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	HASBAHUDDIN, S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Mattappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: A. SHYAM SARJANI ALAM, ST., S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: KHAERUN NISA'A TAYIBU, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. AHMAD BUDI SUTRISNO, S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: 1. A. SHYAM SARJANI ALAM, ST., S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. KHAERUN NISA'A TAYIBU, S.Pd., M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cakra

NPM : 918862060011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Topik Organ Pencernaan Pada Hewan Dan Fungsinya Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 11/22 Gentung

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini merupakan benar-benar karya sendiri. Kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini jiplakan, maka gelar sarjana dari Cakra yang diberikan oleh STKIP Andi Matappa batal saya terima.

Pangkep,.....2022

Yang Membuat Pernyataan



CAKRA

NPM: 918862060011

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

MOTTO

“Biarkan hari kemarin menjadi pengalaman, jalani hari ini demi menjawab masa depan, biarkan hari esok menjadi jawaban atas apa yang dikerjakan hari ini”

“Jika masih bisa mengerjakan sendiri usahakan jangan merepotkan orang lain”

Persembahan:

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk almarhum kedua orang tua tercinta, keluarga, sahabat, kedua pembimbing, serta teman-teman yang sudah memberikan bantuan selama ini, dan semua pihak yang selalu bertanya “kapan sidang?”, “kapan wisudah?”, kapan nyusul?”, dan sejenisnya. Kalian adalah alasanku segera menyelesaikan tugas akhir saya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

ABSTRAK

Cakra, 2022. Pengembangan Media Komik Digital Topik Organ Pencernaan Pada Hewan Dan Fungsinya Pada Murid Kelas V SD Negeri 11/22 Gentung Kec. Labakkang .

Pengembangan media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya dengan materi IPA untuk pembelajaran di tema 2 kelas V sekolah dasar melalui beberapa tahapan pengembangan penelitian R&D dengan menggunakan model EDDIE yang meliputi 1) *Analysis,* 2) *design,* 3) *Development,* 4) *Implementation,* 5) *Evaluation.* Data pada tahap analisis kebutuhan didapatkan peneliti pada saat melakukan observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri 11/22 Gentung. Dasar yang digunakan pada tahap desain dan pengembangan produk media komik digital adalah saran dan masukan dari dosen pembimbing dan kedua validator. Implementasi dilakukan kepada guru kelas dan murid kelas V yang di bagi atas skala kecil dan skala besar. Evaluasi didapatkan dari angket respon dan tes hasil belajar yang telah diberikan.

Tingkat kevalidan instrumen telah diukur dan telah menunjukkann kriteria sangat valid dengan jumlah persentase dari kedua validator didapatka nilai rata-rata 90.25%. Tingkat kevalidan juga telah diukur menggunakan analisis Gregory dengan hasil menunjukkann kriteria D dengan jumlah kevalidan 1.00. tingkat kepraktisan dan keefektifan juga menunjukkann bahwa pnelitian ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik hal ini dilihat dari dari pengisian angket respon guru didapatkan nilai rata-rata 93.5, angket respon murid didapatkan nilai rata-rata 86.6, tes hasil belajar (THB) didapatkan nilai rata-rata 83.07, observasi keterlaksanaan aktivitas guru didapatkan nilai rata-rata 93, dan observasi keterlaksanaan proses pembelajaran didapatkan nilai rata-rata 93.6. berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh peneliti pada setiap kegiatan menunjukkann bahwa peneliti telah berhasil menerapkan media komik digital untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, Komik Digital, ADDIE

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian dan penulisan proposal ini, penulis mengalami berbagai hal baik suka maupun duka yang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Proposal penelitian ini berjudul "**Pengembangan Media Komik Digital Topik Organ Pencernaan Pada Hewan Dan Fungsinya Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11/22 Gentung**" diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Ilmu Pendidkan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada perguruan Tinggi STKIP Andi Matappa

1. Kedua orang tua, yang selalu mendukung dan memenuhi kebutuhan selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

4. Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd dan Khaerun Nisaa Tayyibu, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
6. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd dan Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd selaku penguji pada proses ujian.
7. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd dan Rahmah Kumullah, S.Pd., M.Pd selaku validator dalam membuat instrument penelitian.
8. Segenap staff Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
9. Para Sahabat-sahabat saya terkhusus Magfirah dan Evira Fatriana yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan, dan pengalamannya selama ini.
10. Teman-teman yang telah membantu dan berpartisipasi pada proses penyelasaian skripsi ini.

Semoga segala budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal penelitian ini perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Akhir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

kata semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkajene, 2022



CAKRA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

MOTTO iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v

ABSTRAK vi

KATA PEGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xix

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang masalah 1

B. Rumusan masalah 7

C. Tujuan penelitian 7

D. Spesifikasi produk yang diharapkan 8

E. Asumsi dan keterbatasan pengembangan 10

F. Definisi istilah 11

G. Manfaat penelitian 12

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK 13

A. Kajian pustaka 13

1. Media pembelajaran 13

a. Pengertian media pembelajaran 13

b. Kriteria media pembelajaran 13

c. Ciri-ciri media pembelajaran 14

d. Manfaat media pembelajaran 15

e. Penggunaan media 16

f. Fungsi media pembelajaran 18

g. Landasan teoritis penggunaan media 19

2. Media komik 19

a. Pengertian media komik 19

b. Jenis-jenis komik 20

c. Komponen komik 21

d. Media yang dikembangkan (komik digital) 22

e. Langkah-langkah membuat komik digital 23

f. Kelebihan dan kekurangan media komik digital 24

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

3. Prosedur pembuatan dan penggunaan komik digital 26

4. Organ pencernaan pada hewan dan fungsinya 28

B. Kerangka pengembangan 31

C. Model hipotetik pengembangan 33

BAB III METODE PENELITAN 34

A. Pendekatan dan jenis penelitian 34

B. Lokasi penelitian 34

C. Prosedur dan tahapan pengembangan 35

D. Teknik pengumpulan data 39

E. Instrumen pengembangan 41

F. Teknik analisis data 49

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian pengembangan 56

B. Pembahasan 107

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 112

B. Saran 113

DAFTAR PUSTAKA 115

LAMPIRAN 117

RIWAYAT HIDUP 293

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
1.1	Perbandingan Komik Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan	9
3.1	Tahap Kegiatan Penerapan Model ADDIE	36
3.2	Kisi-Kisi Pengambilan Data: Teknik Observasi	41
3.3	Kisi-Kisi Pengambilan Data Teknik Wawancara	42
3.4	Daftar Pertanyaan Instrumen Wawancara	42
3.5	Kisi-Kisi Pengambilan Data Teknik Kuesioner	45
3.6	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	45
3.7	Bentuk Tes Hasil Belajar	48
3.8	Skala Skor Penilaian	49
3.9	Kategori *Reliabilitas* Instrumen	50
3.10	Kriteria Interpretasi Kelayakan	51
3.11	Kriteria validasi Isi Analisis *Gregory*	51
3.12	Analisis *Gregory* Tabulasi Silang 2x2	51
3.13	Kriteria Interpretasi Kepraktisan	53
3.14	Kriteria Tingkat Keberhasilan/Kefektifan	54
4.1	Gambaran Isi Cerita Media Komik Digital	61
4.2	Revisi Validator Terkait Media Dan Instrumen	68
4.3	Tampilan Media Sebelum Dan Sesudah Direvisi	70
4.4	Hasil Validasi Media	72
4.5	Hasil Validasi Instrumen Materi	72
4.6	Hasi Validasi Keseluruhan Kedua Validator	73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

4.7 Rentang Toleransi Aktivitas Murid 74

4.8 Kriteria Validasi Isi Analisis Gregory 77

4.9 Perolehan Skor Angket Respon Guru 77

4.10 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Angket Respon Guru 78

4.11 Hasil Analisis Nilai Kevalidan Angket Respon Guru 78

4.12 Perolehan Skor Angket Respon Murid 78

4.13 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Angket Respon Murid 79

4.14 Hasil Analisis Nilai Kevalidan Angket Respon Guru 79

4.15 Perolehan Skor Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 80

4.16 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 80

4.17 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 80

4.18 Perolehan Skor Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 81

4.19 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 81

4.20 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 81

4.21 Perolehan Skor Instrumen Rpp 82

4.22 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Rpp 82

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

4.23 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 Rpp 83

4.24 Perolehan Skor Instrumen LKPD 83

4.25 Analisis Tabulasi Silang 2x2 LKPD 84

4.26 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 LKPD 84

4.27 Perolehan Skor Instrumen THB 84

4.28 Analisis Tabulasi Silang 2x2 THB 85

4.29 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 THB 85

4.30 Perolehan Skor Kevalidan Media 85

4.31 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Kevalidan Media 86

4.32 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 Kevalidan Media 86

4.33 Perolehan Skor Instrumen Materi 87

4.34 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Materi 87

4.35 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 Materi 87

4.36 Perolehan Skor Instrumen Wawancara 88

4.37 Analisis Tabulasi Silang 2x2 Instrumen Wawancara 88

4.38 Hasil Analisis Tabulasi Silang 2x2 Instrumen Wawancara 89

4.39 Hasil Rekapitulasi Analisis Gregory Dua Validator 89

4.40 Urutan Kegitan Penelitian 90

4.41 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Angket Respon Guru 91

4.42 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Guru 91

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

4.43 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Angket Respon Murid 92

4.44 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Murid 93

4.45 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan THB 93

4.46 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon THB 95

4.47 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Guru 95

4.48 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Guru 96

4.49 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Murid 96

4.50 Uji Reliabilitas Instrumen Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Murid 96

4.51 Hasil Rekapitulasi Keefektifan Angket Respon Guru 97

4.52 Hasil Analisis Deskriptif Instrumen Angket Respon Guru 97

4.53 Hasil Rekapitulasi Keefektifan Angket Respon Murid 99

4.54 Hasil Analisis Deskriptif Instrumen Angket Respon Murid 100

4.55 Hasil Rekapitulasi Keefektifan THB 102

4.56 Hasil Analisis Deskriptif THB 103

4.57 Hasil Rekapitulasi Keefektifan Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Guru 104

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

4.58 Hasil Analisis Deskriptif Instrumen Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Guru 104

4.59 Hasil Rekapitulasi Keefektifan Observasi Keterlaksanaan Aktifitas Murid 105

4.60 Hasil Analisis Deskriptif Instrumen Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 106

4.61 Perbandingan Media Komik Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan 110

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pengembangan	32
2.2	Model Hipotetik Pengembangan	33
3.1	Model ADDIE	36
4.1	Bentuk *Cover* Media Komik Digital Topik Organ Pencernaan Pada Hewan Dan Fungsinya	58
4.2	Tampilan Panel Tujuan Pembelajaran	59
4.3	Tampilan Panel Kompetensi Inti	59
4.4	Tampilan Panel Kompetensi Dasar & Indikator	60
4.5	Tampilan Panel Quiz	65
4.6	Tampilan Panel Bagian Penutup	66
4.7	Diagram Analisis Deskriptif Angket Respon Guru	98
4.8	Diagram Analisis Deskriptif Angket Respon Murid	101
4.9	Diagram Analisis Deskriptif Tes Hasil Belajar	103
4.10	Diagram Analisis Deskriptif Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru	105
4.11	Diagram Analisis Deskriptif Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid	106

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran 118
2. Kisi-kisi tes hasil belajar pada mata pelajaran IPA 121
3. Kunci jawaban tes hasil belajar 124
4. Materi ajar 127
5. Lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dalam pembelajaran 134
6. Lembar observasi keterlaksanaan aktivitas murid dalam pembelajaran 140
7. Lembar kerja peserta didik 148
8. Lembar tes hasil belajar 154
9. Lembar instrument wawancara 172
10. Angket respon guru terhadap media komik digital 178
11. Angket respon murid terhadap media komik digital 182
12. Lembar validasi angket respon guru 188
13. Lembar validasi angket respon murid 194
14. Lembar validasi observasi keterlaksanaan aktivitas murid 200
15. Lembar validasi observasi keterlaksanaan aktivitas guru 206
16. Lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran 212
17. Lembar validasi lembar kerja peserta didik 218
18. Lembar validasi soal tes hasil belajar 224
19. Lembar validasi ahli media 230
20. Lembar validasi ahli materi 236
21. Lembar validasi format wawancara 242
22. Uji reliabilitan angket respon guru 248

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

23. Uji reliabilitas angket respon murid 250
24. Uji reliabilitas observasi keterlaksanaan aktivitas guru 252
25. Uji reliabilitas bservasi keterlaksanaan aktivitas murid 254
26. Uji reliabilitas tes hasil belajar 256
27. Analisis deskriptif angket respon guru 258
28. Analisis deskriptif angket respon murid 260
29. Analisis deskriptif observasi keterlaksanaan aktivitas guru 265
30. Analisis deskriptif observasi keterlaksanaan aktivitas murid 267
31. Analisis deskriptif tes hasil belajar 269
32. Surat permohonan judul skripsi 276
33. Lembar koreksian seminar proposal 277
34. Keterangan perbaikan ujian proposal 278
35. Keterangan validasi instrumen 279
36. Surat permohonan mengadakan penelitian 280
37. Surat izin melakukan penelitian 281
38. Surat keterangan penelitian 282
39. Lembar koreksian seminar hasil 283
40. Keterangan perbaikan ujian hasil284
41. Lembar koreksian ujian tutup 285
42. Dokumentasi kegiatan 286
43. Riwayat hidup 288

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan saat ini tidak lepas dengan perkembangan teknologi, dimana pendidikan saat ini menjadikan teknologi sebagai salah satu penunjang keberhasilan suatu pendidikan, terlebih u ntuk kondisi saat ini pada masa pandemic Covid 19 yang mengharuskan kita menjalani pendidikan dengan menggunakan teknologi. Karena perkembangan teknologi abad 21 saat ini membuat murid menjadi kategori anak yang dewasa dalam penggunaan teknologi seperti internet, computer, dan *android*. Anak-anak kini lebih senang menggunakan perangkat elektronik seperti *android* dan internet karena hal tersebut lebih banyak menyediakan hal-hal menarik dan menghibur. Oleh karena ini guru hendaknya dapat memanfaatkan hal ini untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi karena sekarang bukan lagi zamannya mengajar dengan metode tradisional seperti ceramah. Sebagai pendidik dan pengajar di abad 21, guru dituntut untuk bisa menciptakan proses belajar yang menarik dan menghibur agar tidak ketinggalan dalam penggunaan teknologi yang semakin berkembang. (Eva, dkk, 2020)

Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan "untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya". Penggunaan media dalam pembelajaran itu sangat berdampak pada hasil belajar murid, dimana media pembelajaran ini dapat menarik perhatian murid sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, membantu murid dalam memahami

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

materi pembelajaran, metode mengajar lebih bervariasi, dan membantu murid lebih aktif dalam proses belajar karena murid berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Hal tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Tafonao (2018) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan murid. Selain itu media juga dapat berpengaruh untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Pernyataan di atas merujuk pada fungsi media pembelajaran dimana media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Oleh karena itu semakin menarik media yang digunakan maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar murid. Namun kenyataannya masih banyak guru yang kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dan kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini pula yang terjadi di SD Negeri 11/22 Gentung dimana para guru belum terlalu memaksimalkan penggunaan media pada proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2021 kepada guru kelas V SD Negeri 11/22 Gentung, yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah ini masih belum maksimal, dimana guru-guru di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil uji coba oleh guru serta tanggapan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian terdahulu yang menunjukkann bahwa penggunaan komik digital sangatlah layak digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini juga menggunakan media komik digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pelajaran Organ Pencernaan Pada Hewan dan Fungsinya dan komik ini akan dibuat dalam bentuk komik digital tipe audio visual (*video*). Berdasarkan latar belakang tersebut maka judul penelitian ini adalah **Pengembangan Media Komik Digital Topik Organ Pencernaan Pada Hewan Dan Fungsinya Pada Murid Kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan penggunaan media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya pada murid kelas V SD Negeri 11/22 Gentung?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya pada murid kelas V SD Negeri 11/22 Gentung?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya pada murid kelas V SD Negeri 11/22 Gentung
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya pada murid kelas V SD Negeri 11/22 Gentung?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk audio visual (*video*)
2. Komik digital ini berisi materi mengenai organ pencernaan pada hewan dan fungsinya dan terkhusus untuk organ pencernaan hewan *ruminansia*.
3. Media komik digital ini menggambarkan bentuk animasi proses pencernaan pada hewan *ruminansia.* Mulai dari tahap awal pencernaan hingga tahap akhir pencernaan.
4. Media pembelajaran komik digital ini di dalamnya berisi karakter hewan, tumbuhan dan organ pencernaan.
5. Komik digital ini disusun dengan sistematika yang terdiri dari Cover, Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Inti, Ompetensi Dasar, Isi Cerita, Quiz, Dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kustandi & Darmawan (2020) secara harfiah media berarti perantara atau pengantar yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.

Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi materi pelajaran kepada murid. Media juga dinilai dapat membantu murid memahami materi dengan cepat karena pelajaran tersaji secara nyata atau konkret, jadi murid tidak perlu berangan-angan mengenai apa yang disampaikan oleh guru karena mereka dapat menyaksikan secara langsung materi yang mereka pelajari. Oleh karena penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kemampuan murid memahami materi pelajaran.

b. Kriteria media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa kriteria yang dapat membuat media tersebut efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media yang dikemukakan oleh Prasetyo (2017) bahwa ada sembilan kriteria untuk menilainya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

1) Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu.
2) Ketersedian fasilitas pendukung seperti listrik
3) Kecocokan dengan ukuran kelas
4) Keringkasan
5) Kemampuan untuk dirubah
6) Waktu dan tenaga penyiapan
7) Pengaruh yang ditimbulkan
8) Kerumitan
9) Kegunaan

Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu, artinya bahwa media yang dibuat tidak serta merta bahwa kita harus menggunakan media, namun juga harus diperhatikan kriterianya. Apakah kriteria ini bisa dijadikan landasan dalam pembelajaran, hal tersebut harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran.

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely (1997) mengemukakan tiga ciri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang kemungkinan guru bisa saja tidak mampu melakukannya.

1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*)
   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu objek atau peristiwa. Suatu objek atau peristiwa dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti *fotografi, videotape, audio tape,* disket computer, *compact disk,* dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat diproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)
   Transformasi suatu objek atau kejadian dimungkinkan karena hal tersebut memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada murid dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.*
3) Ciri distributif (*Distributive Property*)
   Ciri distributif dari media memungkinkan kejadian atau objek ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar murid dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. (Kustandi & Darmawan, 2020, h. 11-12)

Media yang dibuat tentunya memiliki ciri-ciri yang menjadi karakteristik dari media itu sendiri. Peneliti menyimpulkan ciri-ciri media pembelajaran secara Secara umum berdasarkan teori diatas, yaitu: (1) media dapat ditransportasikan dalam jangka waktu yang tak terhingga, (2) dapat menyajikan kejadian yang berlangsung selama berhari-hari menjadi sangat singkat dengan teknik pengambilan gambar, (3) dapat menyajikan materi yang sumbernya dari berbagai ruang kemudian tersaji dalam satu ruang.

d. Manfaat media pembelajaran

Sudjana & Rivai (1992) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar murid, yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh murid dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga murid tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4) Murid dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

pencernaan, yaitu rongga mulut, *esofagus*, lambung (*rumen, retikulum, omasum, dan abomasum*), usus halus usus besar, dan anus

B. Kerangka Pengembangan

Dalam menyajikan materi, terutama materi organ pencernaan pada hewan dan fungsinya guru diharapkan menggunakan media pembelajaran agar murid bisa tertarik dan memperhatikan materi pelajaran yang disajikan. Dalam menyampaikan materi pelajaran, guru hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tujuan tersebut bisa tercapai dengan baik. Media adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan media murid akan lebih aktif pada proses pembelajaran. Sehingga murid merasa tidak bosan dan jenuh saat belajar, karena mereka terlibat langsung pada proses pembelajaran.

Komik digital ini akan dibuat untuk dijadikan media pembelajaran pada materi organ pencernaan pada hewan dan fungsinya dimana dalam komik ini akan tersaji cerita-cerita yang menarik namun juga ada unsur pembelajaran di dalamnya, karena komik ini memadukan materi pelajaran. Komik digital ini akan dibuat dalam bentuk video animasi mengenai proses pencernaan pada hewan *ruminansia.* Media komik digital ini akan menjadi inovasi baru dalam penggunaan media di SD Negeri 11/22 Gentung, karena sebelumnya belum ada guru yang menggunakan media komik digital yang disajikan dalam bentuk video animasi mengenai proses pencernaan pada hewan *ruminansia* sebagai media pembelajaran, oleh karena itu pada penelitian ini media yang akan dikembangkan adalah media komik digital.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

Penggunaan media yang unik seperti komik digital ini diharapkan mampu menarik perhatian murid untuk semangat dalam proses pembelajaran.

Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan

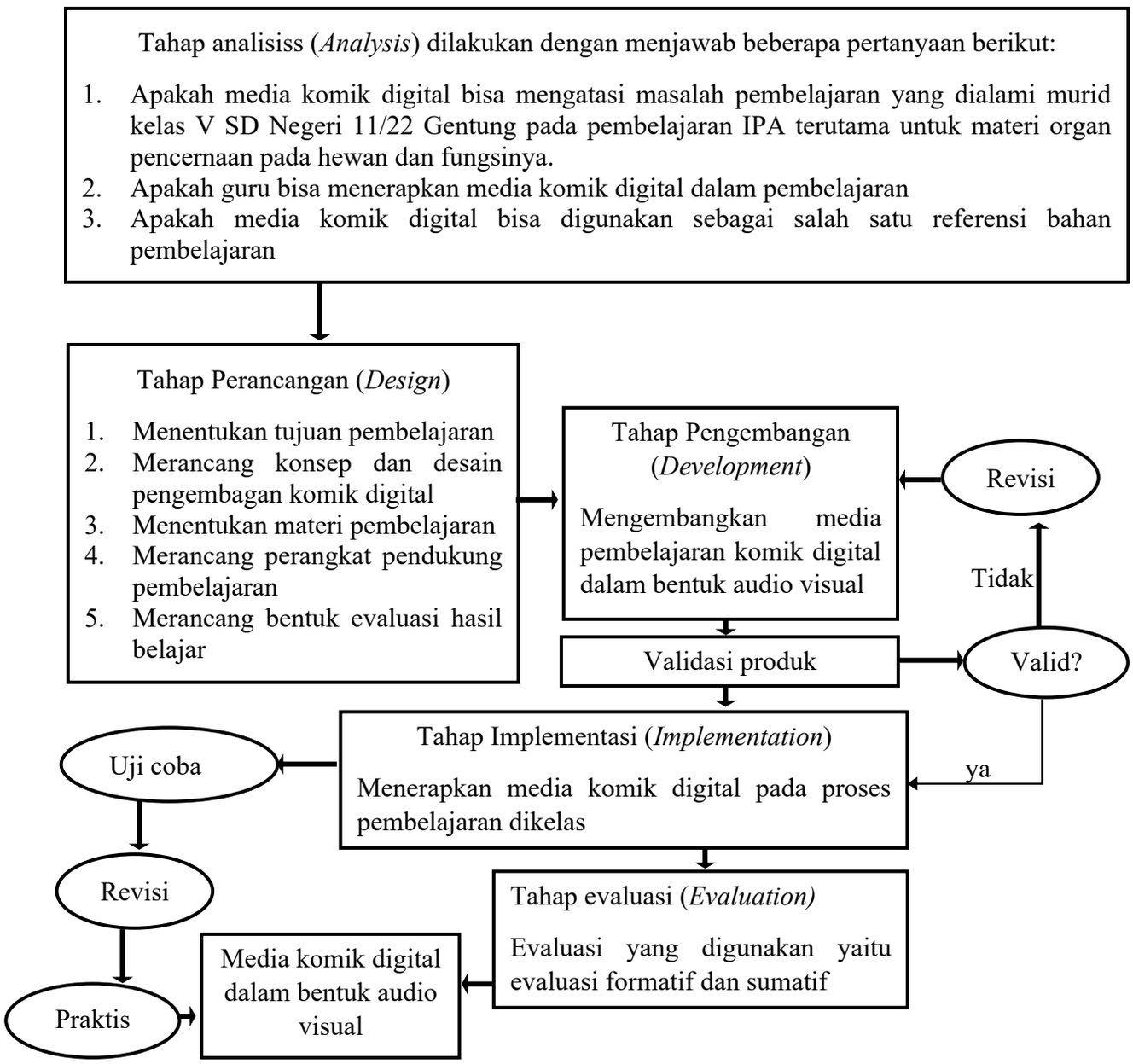
C. Model Hipotetik Pengembangan

Kelas V SD Negeri 11/22
Gentung Kec. Labakkang
Kab. Pangkep

fenomena

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

pengembangan media komik digital bisa dilihat pada bagan tahap pengembangan berikut :



Gambar 2.2 Model Hipotetik Pengembangan Perangkat ADDIE

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development (R&D).* Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji suatu produk di dunia pendidikan. Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. (Veronica, 2018)

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan campuran antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 hal tersebut dilakukannya untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini memiliki lima tahap utama dalam pengembangannya, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahap tersebut akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya pada murid kelas V SD Negeri 11/22 Gentung. (Kustandi & Darmawan, 2020)

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 11/22 Gentung yang terletak di Desa Gentung, Kec. Labakkang, Kab. Pangkep, Prov. Sulawesi Selatan. Sekolah ini dipilih karena dilihat dari beberapa aspek, diantaranya:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

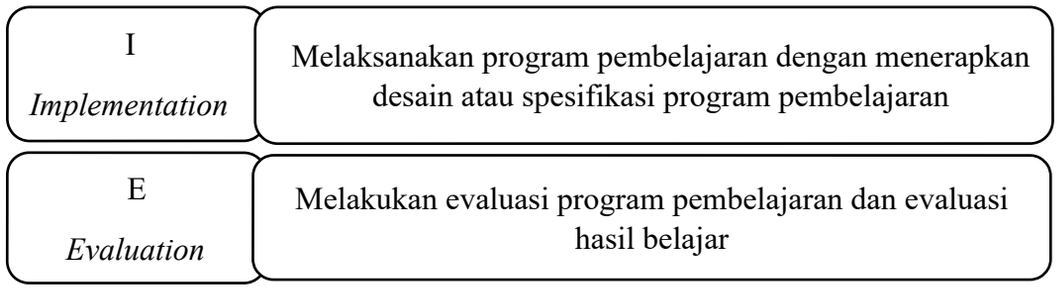
1. Sekolah ini telah menggunakan media komik sebelumnya hanya saja media komik yang digunakan adalah media komik dalam bentuk cetak, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media komik tersebut menjadi komik digital yang didesain dalam bentuk video animasi.
2. Sekolah ini juga didukung oleh perangkat elektronik yang bisa digunakan pada saat menggunakan komik digital seperti *LCD*
3. Sekolah ini terletak di daerah yang jangkauan internetnya terbilang lancar untuk di berbagai jenis jaringan internet seluler dan juga disekolah ini tersedia *Wifi* yang bisa diakses oleh semua murid.

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: *(A)nalysis., (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.* Menurut pribadi (2009), kelima fase model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematik, seperti bagan berikut ini:

A *Analysis*	Analisiss kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa
D *Design*	Menentukan kompetensi khusus, metode bahan ajar, dan strategi pembelajaran
D *Development*	Memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw



Gambar 3.1 Model ADDIE

Tabel 3.1. Tahap Kegiatan Penerapan Model ADDIE

Fase	Kegiatan
Analysis	Tahap analisis ada beberapa kegiatan yang dilakukan, diantaranya: **Wawancara:** Melakukan wawancara dengan guru kelas V mengenai hal-hal yang dianggap penting dalam pengembangan media. **Observasi:** Melakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi yang terjadi dilapangan terkait penggunaan media dalam pembelajaran
Design	Tahap desain, hal yang dilakukan pada tahap ini adalah semua hal yang menjadi tahap perancangan dan perencanaan dalam pengembangan media komik digital mulai dari menentukan tujuan pembelajaran sampai tahap evaluasi
Development	Tahap mengembangkan, pada tahap ini adalah tahap dimana peneliti akan mengembangkan media pembelajaran komik digital
Implementation	Tahap menerapkan, pada tahap ini peneliti akan menguji coba media komik digital pada murid kelas V
Evaluation	Tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti akan melakukan dua jenis evaluasi, yaitu: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan model ADDIE dimana model ini memiliki lima tahapan utama yaitu: : *(A)nalysis., (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

(E)valuation . Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media komik digital untuk materi IPA yaitu organ pencernaan dan fungsinya pada hewan. Berikut ini tahapan-tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada penelitian pengembangan model ADDIE.

1. *Analysis*

Tahap analisis ini berisi kegiatan yang dilakukan yaitu mencari masalah yang dihadapi sekolah tempat meneliti, menetapkan solusi dari permasalahan, serta menetapkan tujuan dari pengembangan yang akan dilakukan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi serta wawancara untuk mengetahui dan melihat potensi masalah yang terjadi di sekolah tersebut. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran tematik berlangsung. Serta melakukan wawancara langsung kepada ibu SG yang kebetulan merupakan guru kelas V. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui fakta dari masalah yang ditemukan.

2. *Design*

Tahap desain ini berisi kegiatan seperti mengidentifikasikan serta merancang produk yang akan dikembankan. Yaitu mengembangkan produk dari bahan mentah menjadi matang termasuk juga di dalamnya instrumen pengambilan data.

Tahap ini peneliti mencari materi pembelajaran yang terdapat di buku siswa kelas V yang cocok untuk dijadikan materi pada media komik digital. Setelah ditemukan materinya, selanjutnya peneliti akan melakukan modifikasi komik agar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

materi pembelajaran dapat masuk di dalamnya. Pada tahap ini pula perangkat pembelajaran didesain seperti RPP, dan instrumen.

3. *Development*

Tahap mengembankan berisikan kegitan seperti memberikan pelatihan kepada objek yang akan diteliti. Selain daripada itu di tahap ini juga, validator dan juga objek penelitian bisa memberikan masukan atau pendapat dalam hal perbaikan media komik digital.

4. *Implementation*

Tahap implementasi berisikan kegiatan dari objek penelitian untuk menerapkan dan mengimplementasikan hasil yang telah diterima.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi disini evaluasi yang digunakan atau diaplikasikan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan produk yang dihasilkan. Tujuan dari tahap ini adalah ujicoba serta revisi terhadap program sehingga dianggap relative atau sempurna dan bertujuan dalam hal memperoleh data atau informasi mengenai nilai atau manfaat dari produk atau program untuk digunakan sebagai bentuk tindak lanjut dari produk atau program yang dikembangkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik dengan observasi, wawancara, kuesioner dan tes hasil belajar. Tahap observasi dan wawancara ini dilakukan dengan maksud dan tujuan untuk menganalisis masalah, situasi dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh objek peneliti. Peneliti juga melakukan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

BAB IV
HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

1. Prosedur pengembangan media komik digital berdasarkan model ADDIE

Peneliti mengembangkan sebuah komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kendala dalam membuat media pembelajaran tematik terkhusus untuk IPA. Komik digital ini dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) serta materi yang terdapat pada buku tematik tema 3 subtema 1 kelas V SD. Pada pengembangan media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya ini, peneliti menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model ADDIE

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan dua cara yaitu wawancara dengan guru kelas V dan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas V dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai penggunaan media yang digunakan pada saat pembelejaran, dan diperoleh informasi bahwa guru tersebut ketika mengajar sering kali hanya menggunakan buku cetak untuk dijadikan bahan dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga guru tersebut mengatakan alasannya jarang menggunakan media pembeljaran, hal itu dikarenakan jika membuat media pembelajaran harus menggunakan dana pribadi dan juga sulit untuk membuat media karena terkendala dalam hal waktu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

Kegiatan observasi dilakukan pada saat pembelajaran dikelas V berlangsng, dan diperoleh informasi bahwa murid terlihat kurang bersemangat dalam belajar karena mereka hanya belajar berdasarkan pada buku cetak yang mereka miliki tanpa menggunakan media yang dapat menrik perhatian mereka untuk memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru mereka. Murid terlihat kurang memperhatikan materi yang sampaikan guru karena hanya terfokus pada buku masing-masing

b. *Design* (Desain)

Setelah peneliti mendapatkan data-data terkait analisis kebutuhan guru dan murid, maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk berupa media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya. Dalam tahap desain peneliti mendesain media dan membuat instrumen yang akan digunakan pada proses penelitian.

1) Media komik digital

a) *Cover* media komik digital

Cover media komik digital dengan materi IPA untuk sekolah dasar kelas V dibuat dengan menggunakan aplikasi *Cyber KineMaster. Cover* media komik digital dibuat dengan judul " Media Pembelajaran Komik Digital Topik Organ Pencernaan pada Hewan dan Fungsinya" dengan diletakkan pada tengah atas dan tengah bawah dengan warna kuning dan hitam. Pada penulisan kata "Media Pembelajaran Komik Digital" menggunakan jenis huruf *Sigmarone Regular* dan untuk penulisan "Topik Organ Pencernaan pada Hewan dan Fungsinya"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

menggunakan jenis tulisan *Molle Regular* dan ditempatkan alam terbuka dengan pemandangan gunung dengan padang rumput disekitarnya.

Latar *cover* alam ini dipilih berdasarkan suasana tempat tinggal yang ada didaerah SD Negeri 11/22 Gentung yang didominasi dengan suasana persawahan di kaki gunung. Penggunaan latar *cover* ini juga diambil berdasarkan pilihan minat gambar yang disukai anak tingkat Sekolah Dasar berdasarkan pilihan gambar yang diberikan pilihan pada saat observasi awal dilakukan, pada saat itu peneliti memberikan 3 gambar untuk kemudian murid diminta untuk memilih, gambar 1 diberikan gambar di area pinggiran sungai, gambar 2 di area pinggiran pantai, dan gambar 3 alam terbuka dengan suasana padang rumput. 7 dari 13 orang murid memilih gambar 3 dengan alasan sesuai dengan area tempat tinggal mereka. Oleh karena *Cover* media komik digital ini menggunakan latar suasana pemandangan di kaki gunung dengan hamparan padang rumput. Berikut ini merupakan tampilan bentuk *Cover* media komik digital Topik Organ Pencernaan pada Hewan dan Fungsinya.



Gambar 4.1. Bentuk Cover Media Komik Digital Topik Organ Pencernaan Pada Hewan Dan Fungsinya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

b) Isi media komik digital

Isi media komik digital ini berisi materi IPA topik organ pencernaan pada hewan untuk sekolah dasar kelas V yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Cyber KineMaster.*

(1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran ditampilkan pada slide kedua setelah *Cover.* Tujuan pembelajaran ini berisi mengenai tujuan yang harus dicapai murid pada proses pembelajaran.



Gambar 4.2. Tampilan Panel Tujuan Pembelajaran

(2) Kompetensi inti

Kompetensi inti ditampilkan pada slide ketiga, kompetensi inti berisi kompetensi utama yang diuraikan kedalam beberapa aspek mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang harus dipelajari oleh murid.



Gambar 4.3. Tampilan Panel Kompetensi Inti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

(3) Kompetensi dasar dan indikator

Kompetensi dasar dan indikator ditampilkan pada slide keempat, kompetensi dasar berisi tentang bentuk dari penguasaan pada murid mengenai aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya saat proses pembelajaran. Sedangkan indikator berisi perilaku yang diukur atau diobservasi untuk menunjukkann ketercapaian sesuai dengan kompetensi dasarnya.



Gambar 4.4. Tampilan Panel Kompetensi Dasar Dan Indikator

(4) Isi cerita

Komik digital ini berisi cerita mengenai proses pencernaan pada hewan ruminansia (sapi) yang dikemas dalam bentuk cerita komik dengan judul *Bos & Brassica* dimana yang berperan sebagai Bos adalah seekor sapi dan yang berperan sebagai Brassica adalah sayuran brokoli. Di dalam komik digital ini disajikan cerita mengenai petualangan brassica di dalam perut si bos yang menunjukkann proses pencernaan makanan hewan ruminansia (sapi). Berikut ini merupakan jejeran panel dalam cerita komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya dengan judul komik *Bos & Brassica.* Berikut ini tampilan isi cerita yang ada dalam media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya dengan materi IPA di kelas V yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Analisi kebutuhan penggunaan media komik digital yang dilakukan berdasardakan model ADDIE, diperoleh hasil bahwa media komik digital ini benar-benar dibutuhkan oleh murid, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon murid bahwa media komik digital ini membuat murid lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, dan hasil yang diperoleh dari pernyataan ini hampir semua murid memberikan tanggapan "Sangat Setuju". Artinya adalah murid merasa bahwa mereka lebih mudah memahami materi dengan bantuan media komik digital tersebut. Dan untuk guru menunjukkan bahwa media komik digital ini benar-benar dibutuhkan oleh guru, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon guru bahwa media komik digital ini membuat guru lebih betah mengajar di dalam kelas, dan hasil yang diperoleh dari pernyataan ini guru kelas VA memberikan tanggapan "Sangat Setuju" dan guru kelas VB memberikan tanggapan "Setuju". Artinya adalah guru merasa bahwa media ini mearik untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terlihat bahwa hasil yang diperoleh setiap murid berada pada rentang nilai tinggi yang melebihi batas KKM yang di tentukan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini dapat meningkatkan hasil belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

murid. Hal ini disebutkan berdasarkan hasil yang diperoleh setiap murid dalam menjawab setiap pertanyaan dalam THB yang diberikan. Meningkatnya hasil belajar ini dikarenakan murid lebih memperhatikan materi yang sajikan oleh guru karena mereka belajar menggunakan media yang diakses di *android* mereka masing-masing

2. Tingkat kevalidan instrumen telah diukur dan telah menunjukkann kriteria sangat valid dengan jumlah persentase dari kedua validator didapatka nilai rata-rata yang menujukkan kategori sangat layak. Tingkat kevalidan juga telah diukur menggunakan analisis Gregory dengan hasil menunjukkann kriteria D yang menunjukkan bahwa kedua validator setuju. tingkat kepraktisan dan keefektifan juga menunjukkann bahwa pnelitian ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik hal ini dilihat dari dari pengisian angket respon guru dan murid obervasi keterlaksanaan aktivitas guru dan murid, beserta tes hasil belajar didapatkan nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa media komik digital ini berada pada kategori sangat praktis dan sangat efektif untuk digunkaan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan pengembangan media komik digital topik organ pencernaan pada hewan dan fungsinya untuk meningkatkan hasil belajar IPA, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Bagi guru media komik digital ini dapat menjadi referensi baru dalam mengembagkan media pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

2. Bagi peneliti selanjutnya

   Bagi peneliti selanjutnya untuk menguji keefektifan pada produk sebaiknya menggunkan dua kelas agar hasil yang didaptkan lebih menunjukkann keefektifan produk yang dikembangkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, V., Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Jurnal Of Basic Education Studies.* 4(1), 1943

Arsyad, A. (Ed.). (2020). Media Pembelajaran (Edisi Revisi, cet. 22). Rajagrafindo Persada

Astalini, & Kurniawan, D, A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains.* 07(1), 6

Eva, P., V., B., dkk. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Abad 21: Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar. Prosiding dalam Seminar & Diskusi Nasional Pend. Dasar 2020 "Tema: Transformasi Pend. Menyongsong SDM di Era Society 5.0" Universitas Negeri Jakarta.

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika.* 4(2), 96

Fitri, A., Z., & Haryanti, N. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan Pertama) Madani Media

Hermawan, H. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interktif Pokok Bahasan Segitiga Dan Jajar Genjang Kelas IV SD. *Tesis.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Irawan, A. & Hakim, M, R. (2021). Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Studi Matematika.* 10(1), 92-93.

Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(2), 238

Kanti, F, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12(1), 135

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Edisi Pertama). Kencana (Devisi Prenadamedia Group).

Malalina, & Kesumawati, N. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Computer Pokok Bahasan Ingkar Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika.* 7(2), 56

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 6(1), 66

Partama, I, B, G. (2013). Nutrisi dan Pakan Ternak Ruminansia. Udayana University Press

Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis *Android* Untuk Siswa SD/Mi. *Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 1(1), 125-126

Rohma, A, dkk. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika.* 9(3), 294

Semadiartha, I, K, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Microsoft Excel Yang Berorientasi Teori Van Hiele Pada Bahasan Trigonometri Kelas X SMA Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Tesis.* Universitas Pendidikan Ganesha

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Cet ke-22). Alfabeta cv

Sukmanasa, E, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(2), 171

Susilawati, F. (2017). *Buku Siswa Kelas V Tema 3*. (Edisi Revisi, Cet. 2). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

Tafonao, T. (2018) Pearanan Media Pembelajaran Danam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan.* 2(2), 106.

Veronica, I., dkk, (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(3), 260

Widyawati, A., & Prodjosantoso, A, K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Murid SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 1(1) 65

Wijayanti, M. (2018). Pengembangan E-Book IPA Fisika Berbasis Program Sigil Peserta Didik SMPN 23 Simbang Kabupaten Maros. Seminar Nasional Fisika. Universitas Negeri Makassar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA

Satuan Pendidikan : **SDN 11 / 22 Gentung**

Kelas / Semester : **5 /2**

Tema : **Makanan Sehat (Tema 3)**

Sub Tema : **Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (Sub Tema 1)**

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR		LEVEL SOAL	BENTUK SOAL	INDIKATOR SOAL	BOBOT	NO SOAL
IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan	C3 (Menentukan)	PG	Siswa mampu menentukan organ pencernaan yang berfungsi sebagai tempat dicernanya makanan hingga menjadi bubur	1	1
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menentukan bagian lambung yang diberi tanda X	1	2
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menentukan jenis bakteri yang membantu proses fermentasi didalam reticulum	1	3
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menentukan organ yang dilalui makanan setelah dicerna	1	4
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menyebutkan istilah lain dari memamah biak	1	5
			C3	PG	Siswa dapat menyebutkan salah	1	6

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

			(Menentukan)		satu hewan ruminansia		
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menentukan bagian lambung yang diberi tanda X	1	7
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menentukan jenis bakteri yang membantu proses fermentasi didalam lambung	1	8
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menenentukan organ tempat keluarnya makanan setelah dicerna	1	9
			C3 (Menentukan)	PG	Siswa dapat menentukan istilah dari hewan yang mencerna makanan sebanyak dua kali	1	10
			C2 (Menjelaskan)	Essay	Siswa dapat menjelaskan istilah lain dari perut kitab pada hewan ruminansia	5	11
			C2 (Menjelaskan)	Essay	Siswa dapat menjelaskan bagian-bagian dari lambung	6	12
			C2 (Menjelaskan)	Essay	Siswa dapat menjelaskan bagian lambung yang berfungsi sebagai tempat makanan untuk kemudian dicerna kembali	6	13
			C2 (Menjelaskan)	Essay	Siswa dapat menjelaskan organ pencernaan pada hewan ruminansia (sapi)	5	14
			C2 (Menjelaskan)	Essay	Siswa dapat menjelaskan organ yang berfungsi sebagai tempat keluarnya makanan setelah dicerna	5	15

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

			P3 (meneunjukkan)	Menjodohkan	Disajikan berbagai pernyataan untuk kemudian siswa dapat memilih jawaban yang disajikan	7	16
	4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan	P5 (menciptakan/ menghasilkan karya)	Mewarnai	Siswa dapat mewarnai skatsa organ pencernaan pada sapi	6	17

Pangkep, 2022

Peneliti

Cakra
NPM. 918862060011

KUNCI JAWABAN
TES HASIL BELAJAR

A. Pilihan Ganda

No	Jawaban
1	C
2	A
3	C
4	B
5	C
6	C
7	A
8	B
9	B
10	C

B. SOAL ESSAY

1. Jelaskan prsose yang terjadi didalam retikulum!

   Jawab: didalam reticulum makanana akan mengalami proses fermentasi dengan bantuan bakteri anaerob dan protozoa. Didalam bagian perut ini terjadi proses absorpsi dan penyaringan benda-benda asing yang masuk bersama makanan

2. Hewan ruminansia mempunyai lambung yang terdiri atas? Sebutkan dan jelaskan!

   Jawab:

   a. Rumen atau perut besar, didalam rumen makanan akan dicerna hingga menjadi bubur dengan gerakan mengaduk yang dilakukan oleh dinding rumen.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

b. Rerikulum adalah tempat reticulum makanana akan mengalami proses fermentasi dengan bantuan bakteri anaerob dan protozoa. Didalam bagian perut ini terjadi proses absorpsi dan penyaringan benda-benda asing yang masuk bersama makanan

c. Omasum adalah tempat makanan dicerna menggunakan bantuan enzim pencernaan

d. Abomasum tempat makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan pepsin

3. Jelaskan bagian lambung hewan ruminansia yang berfungsi sebagai penyimpan makanan sementara untuk dikunyah kembali!

   Jawab: Rumen merupakan tempat penyimpanan makanan untuk hewan ruminansia untuk disimpan dan kemudian akan kembali kemulut untuk dicerna

4. Sebutkan jenis bakteri yang memebantu proses fermentasi didalam reticulum!

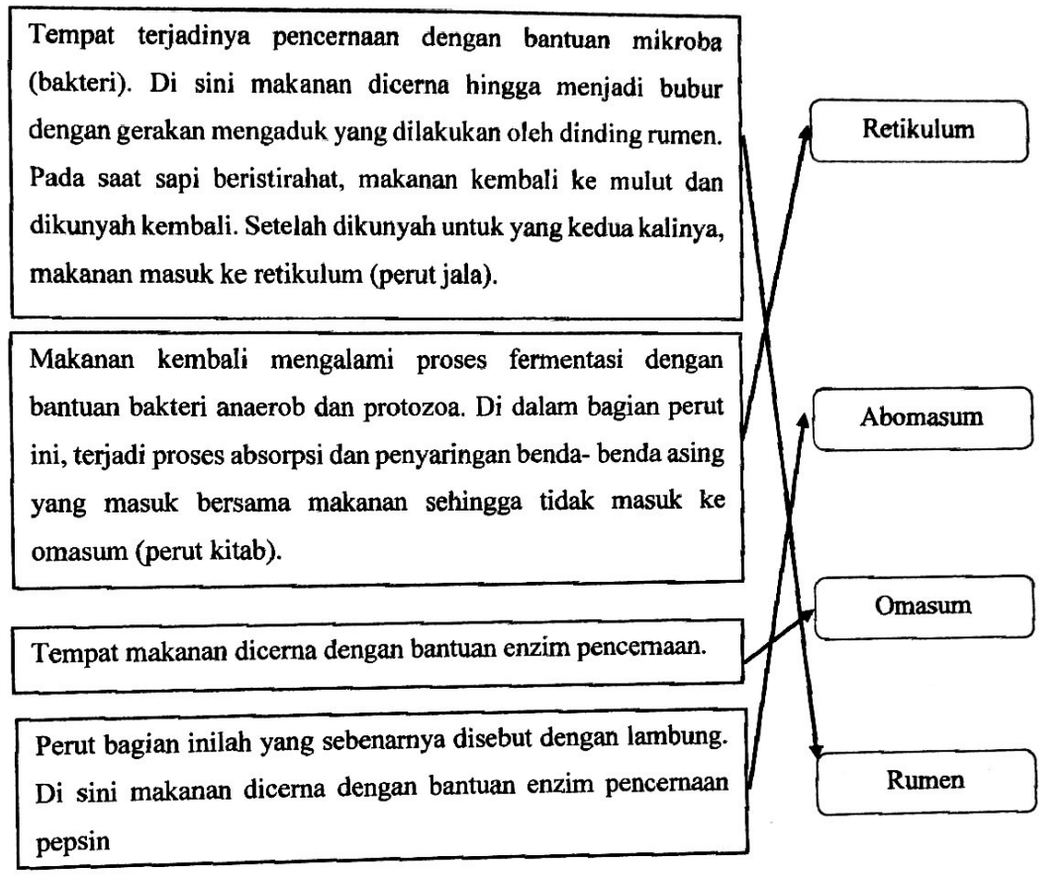
   Jawab: Jenis bakteri yang membantu proses fermentasi didalam reticulum adalah anaerob dan protozoa

5. Jelaskan mengapa sapi disebut sebagai hewan ruminansia?

   Jawab: Sapi disebut sebgai hewan ruminansia karena sapi termasuk kedalam mamalia yang dapat memamah biak atau dapat mencerna makanan sebanyak dua kali

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

C. SOAL MENJODOHKAN



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

L. Dokumentasi Kegiatan

1. Proses implementasi kepada guru dan pengisian angket respon beserta kegiatan wawancara



2. Implementasi kepada murid kelas V



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw

RIWAYAT HIDUP



Cakra merupakan anak kedua dari pasangan Alm. Yasir dan Almh. Rismawati. Lahir di Pangkep, 24 April 1999. Pendidikan yang ditempuh mulai dari Sekolah Dasar di SD Negeri Sama Subur tahun 2006-2012 di Kendari Sulawesi Tenggara. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri Satap Sama Subur pada tahun 2012-2015 di Kendari Sulawesi Tenggara. Kemudian dilanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Pangkajene pada tahun 2015-2018 di Pangkep Sulawesi Selatan. Selama jenjang pendidikan SMA, peneliti masuk pada program kelas IPA. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikannya di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa pada tahun 2018.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HOVEIN8sgWTBxBNZ_clqZw