PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ETNOSAINS KELAS V DI SEKOLAH DASAR 17 TARAWEANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dan Kewajiban Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

SUNARDY

920862060059

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ETNOSAINS KELAS V DI SEKOLAH DASAR 17 TARAWEANG

Atas Nama Saudara:

Nama : SUNARDY

NIM : 920862060059

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/di teliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk di seminarkan.

Pangkajene, 02 November 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN,S.Pd .,M.Pd.	FIRDA RAZAK,S.Pd.,M.Pd

Disetujui Oleh:

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

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 pada hari Sabtu, 2 Desember 2023

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua	: Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Firdha Razak, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. A. Shyam Sarjani Alam, ST, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

"Barang siapa bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil"

(Muhfuzat)

Resopa temmangingi, matinulu, namalomo naletei pammase Dewata sewwa-E

Artinya : Rahmat berupa kesejahteraan dari Tuhan Yang Maha Esa hanya bisa diraih melalui kerja keras, gigih, dan ulet.

(Rizky Kusumo)

"Bertahap Bertingkat Dan Berlanjut"

(Kapten Muldin)

Persembahan

" Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orang tua saya, Segala perjuangan saya hingga di titik ini saya persembahkan kepada kedua orang yang paling berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri, Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Bapak dan Mama telah melalui banyak perjuangan untuk memberikan yang terbaik kepada anak-anaknya, tapi saya berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia, saya akan melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh untuk menjadi yang terbaik, Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk kedua orang tua saya yang paling berharga dalam hidup saya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

ABSTRAK

Sunardy, 2023, Peengembangan media komik pada pembelajaran ipa berbasis etnosains kelas v di sekolah dasar 17 taraweang. Skripsi. Dibimbing Oleh Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd. Dan Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran komik yang valid, praktis, efektif, digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi mengenal laut dan cara melestarikannya. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*research and development),* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni: *analysis, design, development, implementation, and evaluatiaon.* Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dan diujicobakan kepada 25 siswa kelas V SDN 17 Taraweang.

Hasil penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran komik yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengeahuan alam materi mengenal laut dan cara melestarikannya. Hasil pengujian validasi ahli media yaitu memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji coba kepraktisan angket respon guru memperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dan hasil uji coba Keefektifan yang dilihat dari tes hasil belajar memperoleh presentase 85% dengan kategori “Sangat Efektif”. Hal menunjukan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan telah bersifat valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam, materi mengenal laut dan cara melestarikannya.

Kata kunci: Media pembelajaran, Media Komik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis Memanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatandan keuslitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersebdiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, SH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program studi Pendidikan guru sekolah dasar
4. Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd, Selaku Pembimbing I Dan Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd, Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh Pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

5. Ibu Khaerun Nisaa Tayibu, S.Pd. , M.Pd Selaku Penguji I dan Ibu Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd selaku penguji II
6. Ibu Ibu Khaerun Nisaa Tayibu, S.Pd., M.Pd dan Bapak Ahmad Budi Sutrisno,S.Pd., M.Pd selaku Validator I dan Validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
7. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa khususnya Program Studi Pendidikan Guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Staf Akademik STKIP Andi Matappa Yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempu Pendidikan.
9. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulis skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Teristimewah diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada kedua Orang Tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
11. Sahabatku (Tim Pejuang Dollar) dan keluarga yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
12. Teman-teman angkatan 2020 Pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dan penyelesaian skripsi penelitian ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Semoga budi baik dan bantuan berbagi 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 skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenannya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Allahummah Aamiin.

Pamgkep, 2 Desember, 2023



Penulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
LEMBAR PENGESAHAN.....ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iii
PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....iv
MOTTO.....v
ABSTRAK.....vi
KATA PENGANTAR.....vii
DAFTAR ISI.....x
DAFTAR TABEL.....xii
BAB I.....1
PENDAHULUAN.....1
A. Latar belakang.....1
B. Rumusan Masalah.....11
C. Tujuan Penelitian.....11
D. Spesifikasi Produk Yang Di harapkan.....11
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....12
F. Definisi Istilah.....13
G. Manfaat Penelitian.....14
BAB II.....16
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA, PENGEBAMBANGAN,.....16
DAN MODEL HIPOTETIK.....16
A. Kajian Pustaka.....16
B. Kerangka Pengembangan.....23
C. Model Hipotetik Pengembangan.....27
BAB III.....30
METODE PENELITIAN.....30
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....30
B. Lokasi penelitian.....31
C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan.....31
D. Teknik Pengumpulan Data.....37
E. Instrumen Pengembangan.....40

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

F. Teknik Analisis Data.....43
BAB IV.....52
HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....52
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....52
B. Pembahasan.....75
BAB V.....80
KESIMPULAN DAN SARAN.....80
A. Kesimpulan.....80
B. Saran.....81
DAFTAR PUSTAKA.....82
LAMPIRAN.....84

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 3. 1 Pengkategorian Hasil Belajar Siswa.....40
Tabel 3. 2 Skala Peniylaian untuk lembar observasi keterlaksanaan.....42
Tabel 3. 3 Tabel Kategori tingkat keberhasilan/keefektifan.....44
Tabel 3. 4 Kategori.....47
Tabel 3. 5 Kriteria interprestasi kepraktisan.....48
Tabel 3. 6 Keterlaksanaan aktivitas siswa.....49
Tabel 3. 7 kategori nilai respon siswa.....50
Tabel 3. 8 Tabel Kategori tingkat keberhasilan/keefektifan produk.....51
Tabel 4. 1 validasi ahli materi validator I.....58
Tabel 4. 2 validasi ahli materi validator II.....58
Tabel 4. 3 Ahli Materi.....59
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media I.....61
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media II.....61
Tabel 4. 6 validasi ahli media.....62
Tabel 4. 7 Tes Hasil Belajar Uji 1 kecil Kelas V A.....68
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Uji Coba 2 kelas V B.....68
Tabel 4. 9 Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru.....69
Tabel 4. 10 Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa.....70
Tabel 4. 11 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru.....71
Tabel 4. 12 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas peserta didik.....71
Tabel 4. 13 validasi ahli media.....73
Tabel 4. 14 respon peserta didik kelas V.....74
Tabel 4. 15 validasi ahli materi validator I.....77
Tabel 4. 16 validasi ahli materi validator II.....78
Tabel 4. 17 Hasil Validasi Ahli Media I.....75
Tabel 4. 18 Hasil Validasi Ahli Media II.....76

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain bagan kerangka pengembangan.....26

Gambar 2. 2 Kerangka pengembangan.....29

Gambar 3 1 Model ADDIE.....32

Gambar 3 2 komik etnosains.....33

Gambar 3 3 Isi Komik.....33

Gambar 3 4 Biodata pembuat.....33

Gambar 4. 1 Desain cover buku komik.....54

Gambar 4. 2 Desain cover buku komik.....55

Gambar 4. 3 Desain buku komik.....55

Gambar 4. 4 aplilasi ToonArt.....56

Gambar 4. 5 aplikasi Canva.....56

Gambar 4. 6 Diagram hasil validasi materi.....60

Gambar 4. 7 Digaram hasil validasi ahli media.....63

Gambar 4. 8 sampul komik.....h64

Gambar 4. 9 halaman depan komik.....64

Gambar 4. 10 Kata pengantar komik.....65

Gambar 4. 11 Isi komik.....65

Gambar 4. 12 bidata penulis.....66

Gambar 4. 13 sampul belakang komik.....66

Gambar 4. 14 diagram hasil angket respon guru.....74

Gambar 4. 15 Diagam angket respon siswa kelas v 75

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

DAFTAR LAMPIRAN

1. Validasi Lembar Observasi keterlaksanaan Aktivitas Guru
2. Validasi Lembar Observasi keterlaksanaan Aktivitas Peserta didik
3. Validasi Rencana Pembelajaran (RPP)
4. Validasi Tes Hasil Belajar (THB)
5. Validasi Materi
6. Validasi Media
7. Angket Respon Guru/lembar Validasi Ahli
8. Angket Respon Siswa
9. Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru
10. Lembar Keterlaksanaan Aktivitas siswa
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
12. Kisi-Kisi THB
13. Tes Hasil Belajar (THB)
14. Surat Keterangan (SK) Pembimbing
15. Catatan Perbaikan Ujian Proposal Skripsi
16. Surat Perbaikan Ujian Proposal Skripsi
17. Surat Keterangan Validasi
18. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
19. Dokumentasi Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan ilmu Pengetahuan dan teknologi saat ini di pengaruhi berbagai kehidupan pada manusia,salah satunya dalam dunia Pendidikan dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan anak bangsa yang bertaqwa ,terampil ,kreatif ,serta berbudi pekerti luhur dan mampu menyelesaikam permasalahan di lingkungan. Proses ini dilalui usaha berkelanjutan yang melibatkan berbagi elemen,utamanya antara peserta didik dan pendidik.(Siswoyo,2011;61).

Tujuan Pendidikan dapat dicapai melalui pemberian muatan ilmu pengetahuan, sikap, dasar keterampilan kepada peserta didik, sains atau ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA merupakan konsep pembelajaran mengenai gejala alam yang memiliki hubungan dengan kehidupan manusia dan objek kajian luas, yang terdiri dari kumpulan suatu konsep, prinsip, hikum dan teori yang terbentuk melalui sikap ilmiah dan keterampilan proses penemuan (Setyowati et al.dalam Puspasari ,2019:26).

Tujuan media sebagai sarana pembelajaran karena media dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar salah satunya adalah media grafis, yaitu komik. Komik adalah buku berbentuk kartun yang berisi gambar dan rangkaian kata yang dituliskan di dalam ballons dengan membentuk sebuah cerita yang dirancang untuk memberikan hiburan bagi para pembaca. Buku komik dapat digunakan secara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

efektif oleh guru dalatm usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata, dan keterampilan membaca, serta memperluas minat baca (Sudjana & Rivai,2020:64).

Keberhasilan penggunaan media komik pada beberapa penilitian diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Arifah (2020) dengan hasil penelitian bahwa media komik interaktif valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyukai bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku mata pelajaran. Alasan lain, terdapat banyak gambar yang merangsang peserta didik untuk membaca komik. Berarti dengan ini komik sebagai media yang bersifat sederhana, menggunakan bahasa keseharian serta bersifat informatif dan edukatif yang disertai gambar menarik diharapkan mampu memotivasi meningkatakan pemahaman materi dan pengetauhan siswa. Yang dapat dilakukan yaitu dengan pembelajaran etnosains adalah strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran ini dengan cara memasukkan budaya yang berkembang dimasyarakat. Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar akan memunculkan nilai-nilai yang ditanamkan melalui pengalaman hidup dan rasa empati terhadap lingkungan. Dalam hal ini guru tidak hanya menyampaikan secara teori namun juga mentransferkan nilai-nilai yang diambil dari kegiatan pembelajaran. Kurikulum hendaknya memperhatikan dan peduli terhadap sistem sosial yang berkembang dan berlaku di suatu masyarakat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Terdapat berbagai jenis media komik yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPA, diantaranya adalah komik bermuatan etnosains. Hal ini diberikan kepada siswa sebagai upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran yang kontekstual dan menguatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Etnosains merupakan pembelajaran yang bermakna memungkinkan siswa belajar sambil melakukan atau "*learning by doing*". *Learning by doing* memungkinkan siswa mampu menghubungkan materi pelajaran yang dipelajari dengan konteks kehidupan seharihari. Pembelajaran IPA dengan pendekatan etnosains diharapkan dapat meningkatkan kecintaan terhadap budaya lokal, menciptakan pembelajaran kontekstual dan bermakna.

Istilah ethnoscience atau etnosains memiliki arti suatu ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh suatu bangsa atau suku. Sudarmin (2014) mendefinisikan bahwa etnosains sebagai seperangkat ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat/suku/bangsa tertentu yang diperoleh dengan metode tertentu yang merupakan tradisi masyarakat/suku/bangsa tertentu dan secara empiris, kebenarannya dapat diuji dan dipertanggungjawabkan. Ethnoscience diidentifikasi oleh Vlaardingerbroek (1990) sebagai studi pengetahuan dalam konteks budaya sebagai adaptasi budaya terhadap tempat tinggal seseorang dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Budaya lokal yang terdapat dalam masyarakat dapat dimanfaatkan untuk ilmu pendidikan atau pembelajaran (Sudarmin, Febu, Nusnowati, & Sumarni, 2016).

Kearifan biasanya menggambarkan suatu fenomena yang menjadi ciri khas komunitas atau daerah tertentu. Pendekatan kearifan lokal dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan media komik bermuatan etnosains dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD VBNegeri 17 Tarakeang ?
2. Bagaimana Proses dan hasil pengembangan media komik pada pembelajaran ipa berbasis etnosains siswa kelas V SD Negeri 17 Taraweang yang valid, praktis dan efektif ?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui analisis pengembangan media komik bermuatan etnosains dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Taraweang.
2. Untuk mengetahui kevalidan,kepratisan dan keefektifan media komik bermuautan etnosains dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Taraweang.

D. Spesifikasi Produk Yang Di harapkan

Spesifikasi prodak yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini di buat dalam bentuk buku komik
2. Media komik ini berisi materi materi pembelajaran “Mengenal Laut Untuk Menjaga Kelestarian Laut”.
3. Media komik ini mengambarkan tentang etnosains yaitu budaya Ma Gendang di kepulauan tupabring di kab pangkep dengan menghubungkan,lingkungan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

dan sosial yang ada di kabupaten pangkajene

4. Media komik ini berjudul “ Ma Gendang Untuk Kelestarian LautKu”

5. Desain sampul dari media komik menggunakan gambar keindahan laut pangkep kepulauan liuakang tupabiring utara dan juga budaya ma gendang dan hiasan pendukung agar terlihat lebih menarik dan indah. Dan juga Foto yang ada di sampul ini merupakan kegitan pada saat ritual ma gendang.

6. Isi dari media komik adalah menjelaskan tentang bagaimana cara mengenal laut dan menjaga kelestarian laut yang ada kepulauan tupabiring kab pangkep. Agar laut tetap terjaga dan siswa tau bagaimana cara melestarikan laut dengan benar.

7. Penutup dari media komik yaitu bigrafi dari penulis.

8. Media pembelajaran komik dibuat menggunakan aplikasi ToonArt.dan Canva untuk desain dan tokoh dalam komik.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

a. Ma Gendang Merupakan Ritual yang dilakukan oleh masyarakat Pulau liukang tupabiring utara dan Masyarkat kab Pangkep untuk mencega tolak bala terjadinya kapal tenggalam, Orang tenggelam dan Terjadinya Banjir.

b. Budaya yang di perkenalkan dalam komik bermuatan etnosains yaitu pengenalan tolak bala (*Ma Gendang*)

c. Media Komik ini berisi tentang Mengenal laut untuk menjaga kelestarian laut.

d. Etnosains pembelajaran di Sekolah Dasar Merupakan merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Peneliti membatasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik.

b. Penyajian materi pada media ini mencakup pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi "Mengenal Laut Untuk Menjaga Kelestarian Laut" kelas v sekolah dasar.

c. Peneliti memfokuskan bagaimana prosedur pengembangan media, kevalidan media komik, dan hasil pengembangan media komik pada pembelajaran IPA bermuatan etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian, maka istilah-istila yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Media komik bermuatan etnosains adalah pengetauhan yang dimiliki suatu daerah dan bangsa sebagai studi kebudayaan dengan cara pendekatan menggunakan pengetuahan yang sesuai dengan kebudayaan masyarakat yang dipelajari.

2. Komik bermuatan etnosains adalah buku berbentuk kartun yang berisi gambar dan rangkaian kata yang dituliskan di dalam ballons dengan membentuk sebuah cerita yang dirancang untuk memberikan hiburan bagi para pembaca. Literasi sains merupakan kemampuan menggunakan pengetuahan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia.

3. Komik bermuatan etnosains sebagai media pembelajaran yang memiliki karakteristik yang dilengkapi dengan tampilan gambar yang menarik dinilai akan mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritas dari peneliti ini adalah untuk membantu murid memahami materi "Mengenal Laut Untuk Menjaga Kelestarian Laut" V sekolah dasar.peneliti juga diharapkan mampu menjadi salah satu referensi salah satu referensi pembelajaran yang edukatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media komik ini diharapkan dapat menjadi media tambahan bagi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPA tentang "Mengenal Laut Untuk Menjaga Kelestarian Laut", serta menambah pemahaman peserta didik tentang materi yang dihubungkan dengan pendekatan etnosains. Kegiatan pembelajaran dirancang unuk meningkatkan literasi sains siswa tenatng permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari, siswa juga dapat berlatih secara kelompok dan memecahkan masalah yang ada secara bersama-sama.

b. Bagi Guru

Media komik yang dikembangkan dapat dijadikan media untuk menyampaikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

materi pelajaran. Hasil pengembangan media komik ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mayampaikan materi IPA tentang “Mengenal Laut Untuk Menjaga Kelestarian Laut” serta guru dapat mengintegrasikan pendekatan etnosains dalam materi pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi sains siswa.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan sebagai masukan pada sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik bermuatan etnosains dapat meningkatkan pemahaman materi dan literasi sains siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA, PENGEBAMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Arsyad, (2020) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut H. Malik (1994), Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien atau peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Sedangkan menurut Gagne’ & Briggs (Arsyad, 2011:4), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajar, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.Komik bermuatan Media komik dapat meningkatkan literasi siswa dikarenakan peserta didik menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

lebih aktif dan tertarik (Enawati & Sari, 2010.34) serta termotivasi untuk berpikir terhadap isi pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa komik merupakan salah satu bentuk media yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu untuk meningkatkan litersi yang sangat berkaitan erat dengan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Menurut Gerlach & Ely (1997) dalam (Kustandi & Darmawan, 2020,h. 11-12) 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. Adapun ciri-cirinya yaitu:

a. 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.

b. 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

c. 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.

Hidayah (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap murid terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, (2) Mengatasi keterbatasan waktu, tenaga dan daya indra, (3) Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antar peserta didik dan sumber belajar, (4) Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestisnya, (5) Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan presepsi yang sama.

Menurut Sudjana & Rivai (1992) dalam (Arsyad, 2020, h. 28) 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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

besar, berbahaya, atau terlalu jauh untuk dikunjungi dapat dihadirkan melalui media komik.

3. Dapat mengembangkan minat baca anak, media pembelajaran yang menarik membuat minat baca siswa meningkat, terutama ketika komik berisi cerita yang menuntut siswa untuk mencari tahu sesuatu seperti komik detektif.
4. Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan, jalan cerita didalam komik endingnya selalu yang menag itu yang baik dan benar serta tokoh dalam cerita berakhlir bahagia.

b. Kekurangan

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Komik menjelaskan materi secara ringkas. Bagi siswa yang kurang dalam menganalisa maka akan sulit belajar dengan komik

B. Kerangka Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk (Sugiyono, 2011:297). Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dengan memberikan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kondisi sekolah maupun perkembangan IPTEK sehingga dapat menambah pengetauhan bagi siswa. Guru sebagai penyampai materi pembelajaran di sekolah harus mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mana selain

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

dapat menarik bagi siswa juga dapat mencapai tujuan kurikulum yang telah ditentukan.

Berdasarkan studi awal, beberapa peserta didik masih masih sulit memahami materi, hal ini mungkin disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Media bermuatan kontekstual berbasis budaya pada pembelajaran IPA materi “mengenal laut untuk menjaga kelestarian laut” sekitar kita belum tersedia sehingga mengakibatkan pembelajaran IPA sering dianggap kurang menarik karena peserta didik hanya menerima materi berpatokan buku ajar.

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan peneliti. Beberapa teori tersebut diantaranya adalah teori belajar Ausubel, teori perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, dan teori pembelajaran di sekolah dasar, teori media pembelajaran, teori etnosains, dan teori literasi sains.

Selain berdasarkan pada teori-teori di atas, peneliti juga menggunakan penelitian relevan dengan penelitian ini, penelitian tersebut diantaranya :

Penelitian Arifah (2020), menyimpulkan bahwa media komik interaktif valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA materi”mengenal laut untuk menjaga kelestarian laut”. Penelitian Liliyah (2020), menyimpulkan penggunaan media komik memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan tingkat kreatifitas siswa. Penelitian Lestari & Projosantoso (2016), menyimpulkan bahwa media komik dengan model PBL yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori sangat baik dan efektif. Penelitian Pertiwi & Firdausi (2019), menyimpulkan pembelajaran berbasis etnosains daat dijadikan

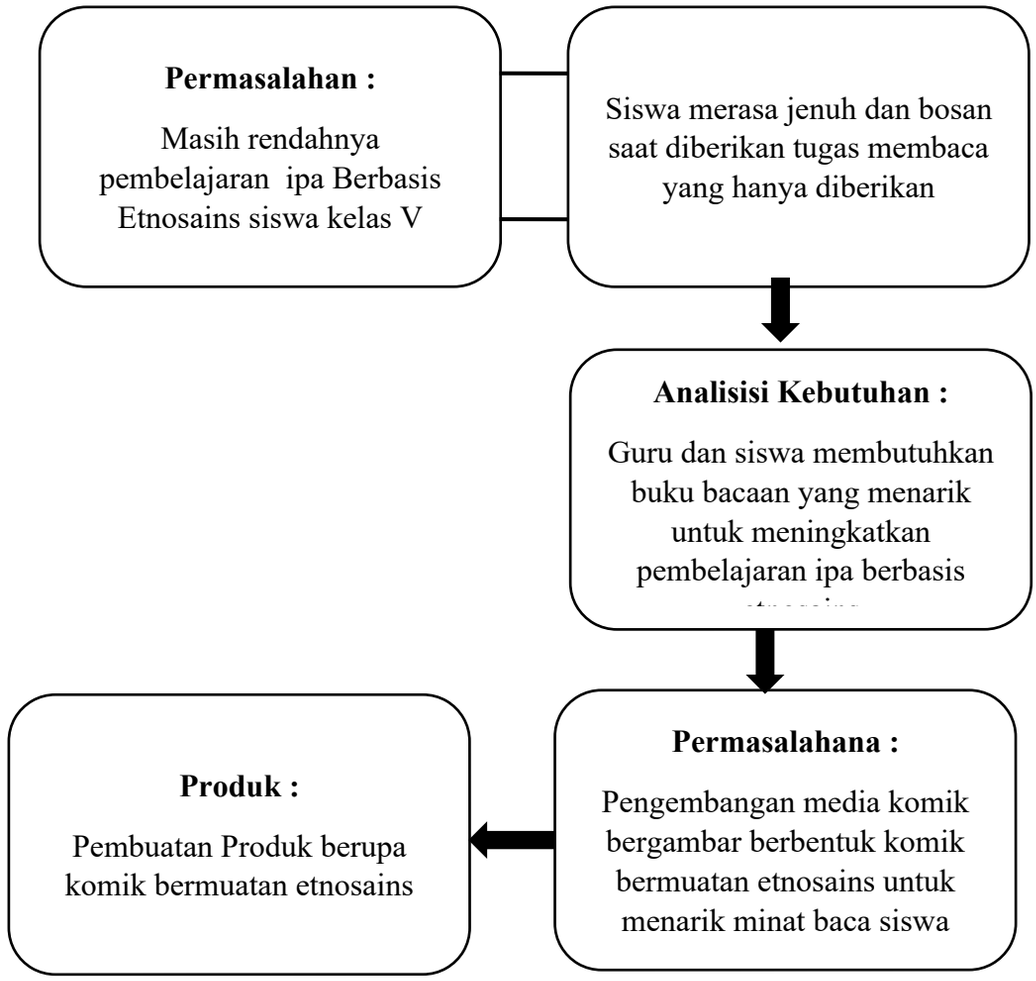
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

acuan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi sains. Penelitian Azimi & Sulhadi (2017), menyimpulkan pembelajaran materi benda dan sifatnya dengan menggunakan media pembelajaran IPA berbasis literasi sainns di SD efektif dan praktis. Penelitian Setiawan, dkk (2017), menyimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa modul IPA berbasis kearifan lokal yang dikembangkan sesuai untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa baik secara teoritis maupun bempiris.

Melihat permasalahan serta berlandaskan pada teori dan penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti memberikan solusi degan mengembangkan media pembelajaran komik bermuatan etnosains pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti berharap dengan pengembangan media ini dapat mengispirasi bagi guru serta memberikan pengalaman belajar yang bervariatif bagi siswa. Adapun produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa buku komik. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kevalidan untuk memudahkan tujuan pembelajaran IPA dan meningkatkan literasi sains siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Adapun pengembangan yang dilakukan yaitu :



Gambar 2. 1 Desain bagan kerangka keranka pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

C. Model Hipotetik Pengembangan

Langkah dari desain pembelajaran ADDIE terdiri dari 5 sesi. Berikut di antaranya:

a. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan elemen pengumpulan data mengenai apa saja kebutuhan yang diperlukan. Di sini guru atau instruktur pelatihan akan mengumpulkan setiap informasi yang mungkin bisa mereka kumpulan sebelum mempertimbangkan ke proses selanjutnya.

b. Design (Desain)

Desain adalah tahap cetak biru di mana instruktur pelatihan atau guru akan membuat spesifikasi apa saja yang dibutuhkan untuk penyelesaian. Pada tahap ini guru atau instruktur pelatihan akan menulis.

c. Development (Pengembangan)

Pada langkah pengembangan atau development ini akan dilaksanakan penciptaan dan perpaduan isi materi yang telah dibuat pada langkah desain. Pada tahap ini guru atau instruktur pelatihan akan membuat storyboard, penulisan isi materi dan pembuatan grafis yang dibutuhkan.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap ini adalah saat guru atau instruktur pelatih mempresentasikan dan mengajarkan materi kepada pelajar. Di sini guru akan memperhatikan reaksi siswa terhadap materi yang telah dirancang dari tahap-tahap sebelumnya, apakah metode yang dibuat telah berhasil atau tidak.

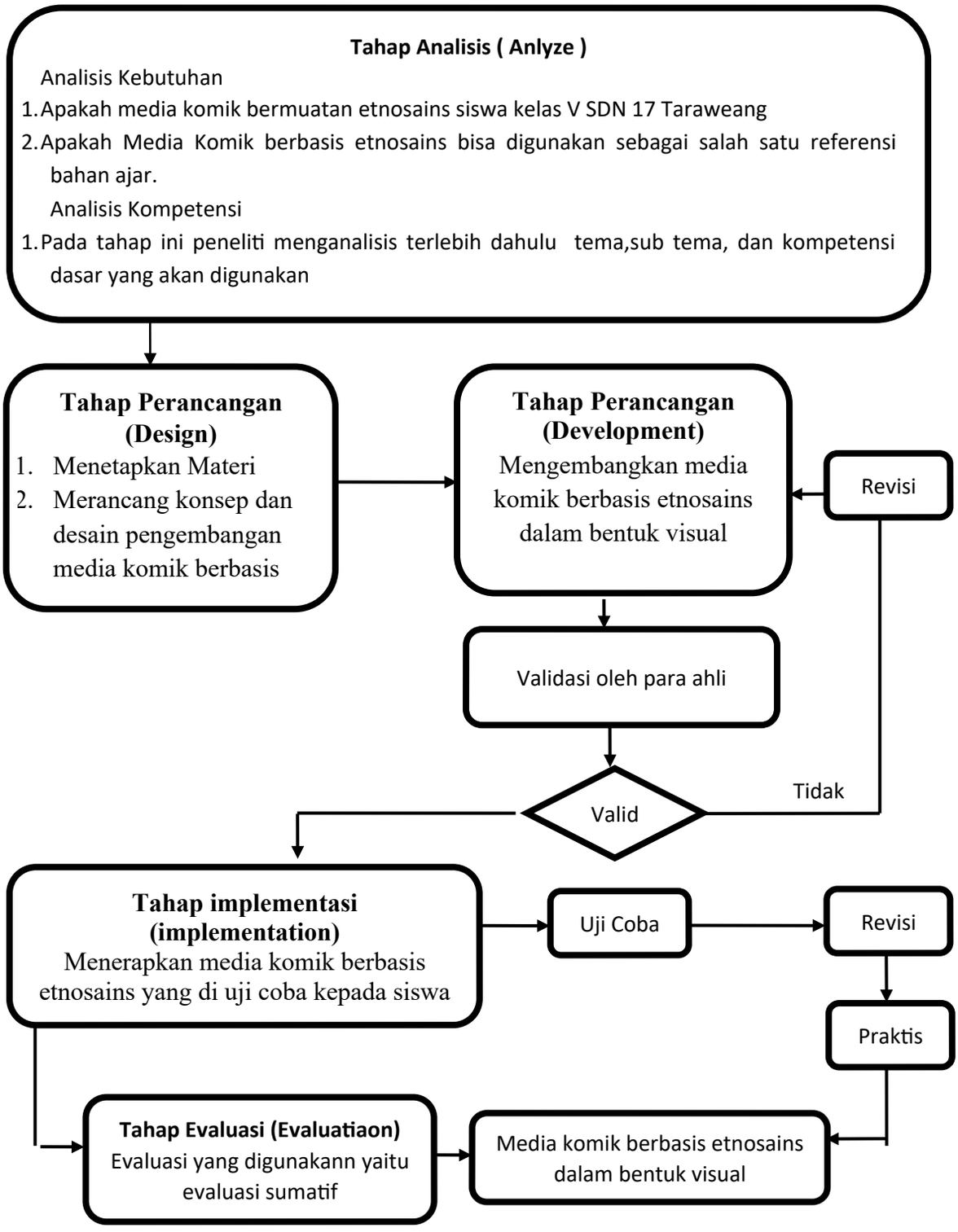
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

e. Evaluations (Evaluasi)

Evaluasi dipakai untuk mengukur seberapa baik pelajar memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.Terdapat dua tahap evaluasi yang terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.Evaluasi bersifat formatif ini memiliki peranan penting yang bersifat multidimensional. Evaluasi dilaksanakan ketika langkah implementasi diterapkan dengan pertolongan pendidik dan peserta didik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Pengembangan media komik bermuatan etnosains berbasis etnosains bisa dilihat pada tahap pengembangan berikut :



Gambar 2. 2 Kerangka pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut Mulyatiningsih (2012:161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung data empiris.

Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

langkah/fase pengembanagan meliputi: *Analysis, Design, Development Implementation* dan *Evaluations.* Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016). Tahap model penelitian pengembangan ADDIE:

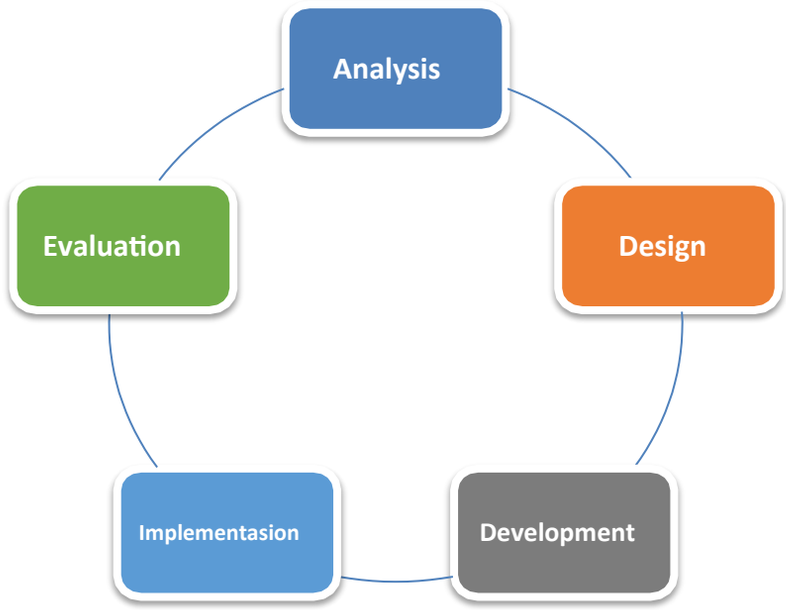
B. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 17 Taraweang yang terletak di kel.Bara batu, Kec.Labbakang, Kab Pangkep,Prov. Sulawesi Selatan dengan Jumlah Murid 21 Orang.Pertimbangan peneliti memilih SD Negeri 17 Taraweang karena sebelumnya belum ada yang menggunakan media komik di sekolah tersebut, oleh karena itu penelitih berinisiatif membuat media komik bermuatan etnosains yang bertujuan pembelajaran bisa tercapai pada pembelajaran IPA yang berbasis etnosains.

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model ADDIE seperti berikut ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA



Gambar 3 1 Model ADDIE

1. Analisis (analysis)

a. Analisis kompetensi

Tahap ini terlebih dahulu menganalisis tema, subtema, kometensi dasar setelah itu menentukan indicator pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Tahap ini menggunakan angket, angket tersebut berisi pertayaan mengenai pembelajaran IPA yang dilakukan dan mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan.

2. Perencanaan (Design)

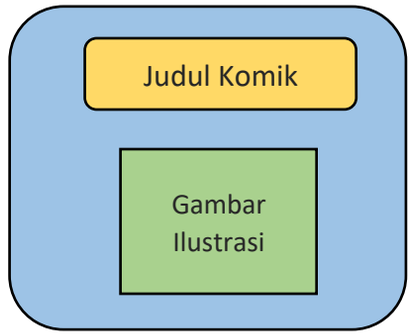
Desain dari media pembelajaran dibuat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi mengenal laut untuk menjaga kelestarian laut .

Adapun desain rancangan pembuatan pembelajaran berupa komik untuk siswa kelas V di sekolah dasar 17 Taraweang. Sebagai berikut :

a. Cover komik etnosains

Cover komik berbasis etnosains terdiri dari judul buku, gambar ilustrasi, dan nama pengarang. Untuk lebih jelasnya desain cover komik adalah sebagai berikut:

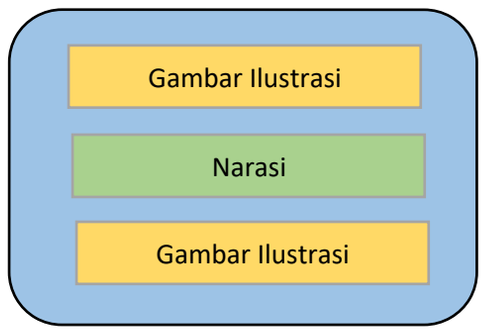
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA



Gambar 3 2 komik etnosains

b. Isi komik berupa gambar dan teks

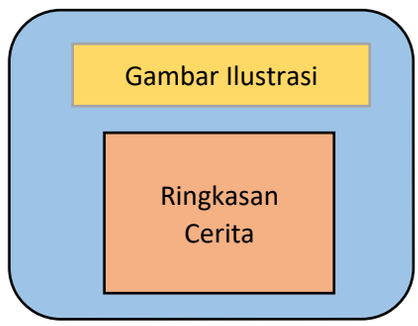
Isi komik adalah berupa gambar ilustrasi dan teks alur cerita yang disesuaikan dengan judul komik. Desain isi komik sebagai berikut :



Gambar 3 3 Isi Komik

c. Biodata Pembuat

Biodata pembuat terletak di halaman terakhir. Biodata ini berisi data pribadi penulis. Desain biodata pembuat buku cerita sebagai berikut :



Gambar 3 4 Biodata pembuat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan memuat hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran komik berbasis etnosains. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi ahli media, ahli materi, respon pendidik dan peserta didik.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran komik berbasis etnosains. Pada tahap ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SD.Tahap ini mengarah kepada minat baca dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran komik berbasis etnosains.

5. Evaluasi (Evaluation)h

Berdasarkan evaluasi yaitu dengan melihat hasil penelitian dari ahli media ahli materi, dan respon peserta didik berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan berdasarkan penilaian yang telah dilakukan (Rista Karisma, dkk : 2019).

a. Analisis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam 6 melaksanakan pembelajaran dan menfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handaout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *komik* topik Mengenal Laut Dan cara pelestariannya muatan pelajaran ilmu pengatahuan alam. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi: 1) prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model *ADDIE*, dan 2) uji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran komik.

1) Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model ADDIE

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran komik untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mengenal laut dan cara pelestarian Laut. Pada pengembangan media pembelajaran komik topik mengenal maut dan cara pelestariannya, peneliti menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model *ADDIE*.

a. Tahap analisis *(Analysis)*

Tahap analisis adalah tahap pertama yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang dimana pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Budaya yang di perkenalkan dalam komik bermuatan etnosains yaitu pengenalan tolak bala (*Ma Gendang*) Adapun Kepercayaan dari masyarakat kepulauan *tupabiring utara* yang dilakukan di setiap tahun untuk menghindari musibah yang terjadi oleh masyarakat kepulauan tupabiring utara kabupaten pangkep seperti kapal tenggelam. Sehingga Peneliti berpikir untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

mengembangkan komik bermuatan etnosains sebagai media pembelajaran karena komik memiliki karakteristik yang dilengkapi dengan tampilan gambar menarik dinilai akan mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Artinya media komik bermuatan etnosains menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya karena materi dapat dikembangkan lebih menarik dan kontekstual sesuai dengan lingkungan yang ada di kabuapaten pangkep .

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi siswa dikelas V SDN 17 Taraweang dan wawancara dengan guru kelas V. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar yang sifatnya konkret atau terlihat nyata.karena siswa dapat meraba dan melihat secara langsung melalui gambar. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pembelajaran mengenal laut dan cara pelestarian laut menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster di dalam kelas. Selain itu pemilihan media pembelajaran juga kurang menarik dan kurang bervariasi. Hasil ini diperkuat dari hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas V mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam mengajarkan mengenal laut dan cara pelestariannya adalah kurangnya media pembelajaran menarik. Selama ini guru hanya mengunakan media poster yang tertempel di dalam kelas untuk menunjukkan gambar laut sehingga pembelajaran kurang siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah mengenal laut dan cara pelestarian laut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul, maka dikembangkan media pembelajaran *komik* topik Mengenal Laut Dan Cara Pelestarian Laut pada siswa kelas V SDN 17 Taraweang.

b. Tahap desain (*Design)*

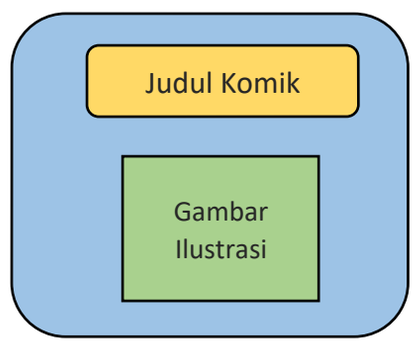
Setelah peneliti mendapatkan data-data terkait analisis kebutuhan guru dan siswa, maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk berupa media pembelajaran komik mengenal laut dan cara pelestariannya. Dalam tahap desain peneliti mendesain media pembelajaran dan yang akan digunakan pada proses penelitian. Adapun desain media atau rancangan produk yaitu sebaga berikut:

1) Desain perancangan komik

Adapun desain rancangan pembuatan media pembelajaran berupa komik untuk siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut :

a) Cover Sampul Komik

Cover buku komik terdiri dari judul buku komik, gambar ilustrasi, dan nama pengarang, untuk lebih jelasnya desain cover buku komik adalah sebagai berikut:

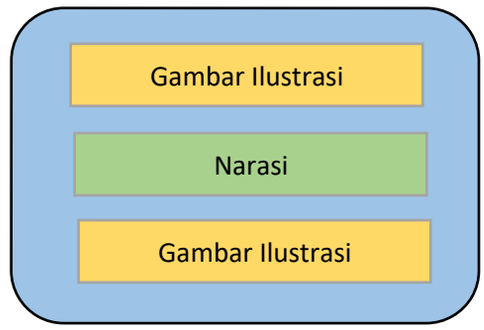


Gambar 4. 1 Desain cover buku komik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

b) Isi Cerita berupa gambar dan teksi

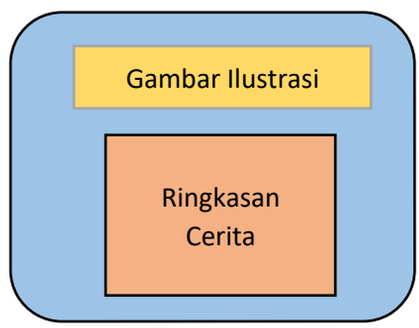
Isi buku komik adalah berupa gambar ilustrasi dan teks alur cerita yang disesuaikan dengan judul buku komik. Desain isi buku komik sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Desain cover buku komik
Gambar Desain cover buku komik

c) Biodata Pembuat

Biodata pembuat terketak di halaman terakhir. Bioadata ini berisi data pribadi penulis. Desain biodata pembuat buku komik sebagai berikut :



Gambar 4. 3 Desain buku komik

2) Perancangan Materi

Materi yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dibahas sebelumnya. Dari hasil penelitian tema dalam pembuatan buku komik, peneliti menentukan tema yang cocok untuk siswa sekolah dasar. Adapun tema yang cocok

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

untuk cerita ini adalah tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dan subtema 3 manfaat Pelestarian lingkungan.

3) Bahan yang dibutuhkan dalam media pembelajaran

Media buku komik dijasikan dari kombinasi gambar yang ada pada elemen di aplikasi ToonArt dan Canva, pembuatan dan pengombinasioan gambar yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi ToonArt dan Canva.

Berikut adalah aplikasi yang digunakan untuk pembuatan buku komik :



Gambar 4. 4 aplikasi ToonArt



Gambar 4. 5 aplikasi Canva

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Analisi kebutuhan penggunaan media *komik* yang dilakukan berdasarkan model *ADDIE,* diperoleh hasil bahwa media *komik* ini benar-benar dibutuhkan oleh siswa, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon siswa bahwa media *komik* ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
2. Hasil nilai uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan adalah sebagai berikut.

a) Kualitas produk media pembelajaran komik berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”.

b) Hasil uji kepraktisan yang dinilai dari angket respon guru memperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat praktis”.

c) Hasil uji keefektifan yang dilihat dari hasil tes hasil belajar sebelum menggunakan media dan setalh menerapkan media pembelajaran *komik*. Hasil penilaian Observasi keterlaksanaan Guru memperoleh presentase 88% “Sangat Efektif” dan observasi keterlaksanaan siswa memperoleh presentase 84%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

"Sangat Efektif" dan Tes hasil belajar memperoleh presentase 76% berada pada Kriteria "Efektif".

B. Saran

Dari hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran komik topik cara mengenal laut dan cara pelestariannya kelas V SD/MI, beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

3. Bagi guru

Media pembelajaran Komik diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

4. Bagi siswa

Media pembelajaran Komik diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi Mengenal Laut dan cara pelestariannya dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Bagi Peneliti lanjutan

Kembangkan media pembelajaran *komik* ini dengan tema yang lain sehingga setiap tema memiliki media dan bahan pembelajaran tambahan dan dapat digunakan saat pembelajaran dengan inovasi dan variasi yang lebih baik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

DAFTAR PUSTAKA

Putri, Tiwi Andika. PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA KELAS V DISEKOLAH DASAR. Diss. STKIP PGRI PACITAN, 2021.

SYAZALI, Muhammad; UMAR, Umar. Peran Kebudayaan Dalam Pembelajaran IPA Di Indonesia: Studi Literatur Etnosains. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 2022, 8.1: 344-354.SIDHARTA, Arief. Media pembelajaran. Bandung: Departemen Pendidikan, 2005

Aulia, Jannatul, Zarkasih Zarkasih, and Theresia Lidya Nova. "Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Komik terhadapx Hasil Belajar IPA Siswa SMP." *Journal of Natural Science and Integration* 3.1(2020): 70-76.

Harususilo.2019."Peringkat Lengkap Sains Siswa di 78 Negara, Ini Posisi Indonesia".https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/07/10225401/skor-pisa-2018 peringkatlengkap-sains-siswa-di-78-negara-ini-posisi.Diakses pada tanggal 01 Maret 2021 pukul 08:33

Lestari, Indah, Devi.2016. "Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah'. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. Vol.2(2). Hal. 145-155

Kriswanti, D. P., & Supardi, Z. A. I. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Etnosains Untuk Melatihkan Literasi Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Education and Development, 8(3), 372-372.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alphabet.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Jurnal Kreano, Volume 3 Nomor 1, halaman 59-72

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Cet ke22). Alfabeta cv

Yudi Hari Rayanto & Sugianti. 2020. Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Lembaga academic & research institute

WAHYU, Yuliana. Pembelajaran berbasis etnosains di sekolah dasar. *JIP(Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 2017, 1.2:

Nurhasanh. (2018). Pengembangan Tes untuk mengukur kemampuan PEnalaran mahasiswa mata kuliah geometri. Jurnal Pendidikan pepatudzu. 14(1), 62-73

Bistari Basuni. 2017. Konsep Indikator Pembelajaran Efektif. Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, Vol.1 No. 2, Oktober 2017-Maret 2018. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/viewFile/25082/75676576424

Wahab,Azis,2009.Metode dan Model-model Mengajar, Alfabeta, Bandung.

Rosyidi, Agus Mukhtar. "Model dan Strategi Pembelajaran Diklat." Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan 5.1 (2017): 100-111.

Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. "Hakikat pembelajaran yang efektif." *At-Tafkir* 11.1 (2018): 85-99.

YAUMI, Muhammad. Media Pembelajaran. *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah*, 2017.

CAHYADI, Rahmat Arofah Hari. Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2019, 3.1: 35-42.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA





Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sunardy, Lahir Pada Tanggal 12 Januari 2000 di Salebbo, Kec. Bungoro, Kab. Pangkep yang merupakan anak keenam dari delapan bersaudara, Dari bapak Hamzah.M dan Ibu ST. Amirah.

Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 12 Salebbo tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Bungoro Tahun 2012-2015, Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 2 Pangkep Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Tahun 2015-2018, dan sekarang masih proses penyelesaian pasca sarjana S1 serta masih terdaftar Sebagai Mahasiswa di STKIP Andi Matappa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Untuk mengembangkan akademik, penulis mengharapkan kerjasama, kritik, dan saran dari pembaca melalu alamat email: *nardhyhamzah123@gmail.com*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/HFo8-AgA98TcNCCA3Q8WAA