

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS KOMIK MUATAN
MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V
SDN 4 BATU KUMBUNG**

Susilviawati¹, Muhammad Turmuzi², Vivi Rachmatul Hidayati³ ¹²³
¹²³PGSD FKIP Universitas Mataram
Susilviawati5@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce a product in the form of comic-based poster learning media, to determine the process of making comic-based posters, and to determine the validity and practicality of comic-based poster learning media with mathematics content in class V building material at SDN 4 Batu Kumbang. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was conducted at SDN 4 Batu Kumbang with class V students. The data collection tool used questionnaires. The process of developing a poster is: 1) Analysis: analyzing student needs and analyzing student characteristics, 2) Design: designing or planning the concept and shape of the poster, the poster is designed using the Canva application. 3) Development: the poster that has been designed is printed, validated by material experts and media experts then revised according to suggestions, 4) Implementation: poster media is applied to students to see students' responses when learning to use posters, 5) Evaluation: assessment of the poster on the student and teacher response questionnaire sheet. The results of research and development of comic-based poster media with mathematical content in classroom building materials for class V show that it is very practical to use in the learning process, this is based on validation results from media experts at 81.17% (valid), material experts at 82.05% (valid).), the teacher response was 83.07% (very practical), and the student response was 94.92% (very practical).

Keywords: Poster, Mathematics, Building Space.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran poster berbasis komik, untuk mengetahui proses pembuatan poster berbasis komik, dan mengetahui kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang kelas V SDN 4 Batu Kumbang. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Batu Kumbang kepada siswa kelas V. Alat pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Proses mengembangkan poster yaitu: 1) Analisis: dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa, 2) Desain: mendesain atau merancang konsep dan bentuk poster, poster didesain menggunakan aplikasi *canva*. 3) Pengembangan: dilakukan pencetakan poster yang telah di desain, validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian

direvisi sesuai saran, 4) Implementasi: dilakukan penerapan media poster kepada siswa untuk melihat respon siswa saat belajar menggunakan poster, 5) Evaluasi: penilaian terhadap poster pada lembar angket respon siswa dan guru. Hasil penelitian dan pengembangan media poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang kelas V menunjukkan sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran, hal tersebut berdasarkan pada hasil validasi ahli media sebesar 81,17% (valid), ahli materi sebesar 82,05% (valid), respon guru sebesar 83,07% (sangat praktis), dan respon siswa sebesar 94,92% (sangat praktis).

Kata Kunci: Poster, Matematika, Bangun Ruang.

A. Pendahuluan

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keberibadian kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Selaras dengan pernyataan tersebut Dewey dalam (Hasannah, 2021), menjelaskan bahwa pendidikan sebagai suatu proses terbentuknya kemampuan atau kecakapan inti seseorang secara intelektual, mental dan emosional, juga merupakan sebuah proses terencana dalam rangka mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang secara aktif dapat mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah sarana utama bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuannya, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa melalui upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

(Hasannah, 2021).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas dalam (Warsita, 2008) "Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk dipelajari. Menurut Amir dalam (Rafiah, 2020) menjelaskan bahwa matematika kerap dipandang sulit oleh siswa karena muatannya yang berupa objek yang abstrak meliputi fakta, konsep, operasi, dan prinsip yang tentunya menuntut kemampuan intelegensi yang baik untuk dapat memahaminya. Susanto (2013) menyatakan bahwa faktanya, penugasan matematika oleh peserta didik di semua jenjang pendidikan baik SD, SMP maupun SMA, sering menjadi kasus besar. Indonesia pada tahun 2015 mendapatkan peringkat 63 dari 73 negara memperoleh skor 386 dibidang matematika pada *Programme For International Students Assesment*

(PISA). PISA menerangkan jika Indonesia sedang terkategori kecil dalam kemampuan materi Gurgunus dalam (Baiduri, 2019).

Dari sekian banyak pokok bahasan dalam pembelajaran matematika, bangun ruang merupakan salah satu pokok bahasan matematika yang dianggap siswa paling sulit dipahami. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Khoirunnisa et al., (2020) telah diketahui bahwa sebagian besar siswa menanggapi pokok bahasan bangun ruang merupakan yang paling sulit untuk dipahami, kesulitan lain yang ditemui dalam penelitian Khoirunnisa et al., (2020) yakni siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan definisi, kesulitan menerapkan rumus, dan kesulitan dalam perhitungan volume. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al., (2021) juga diketahui bahwa siswa kelas 5 SDN 06 Rantau Panjang, mengalami permasalahan dalam belajar, dimana siswa belum memahami dengan benar konsep bangun ruang pada materi kubus, kesulitan dalam menemukan angka yang akan dimasukkan kedalam rumus serta kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur dalam bangun ruang kubus. Dilakukan tes lebih lanjut untuk mengetahui lebih mendalam oleh Puspitasari sebagai peneliti yang berkaitan dengan permasalahan atau hambatan belajar yang dialami siswa pada materi bangun ruang. Dari tes yang dilakukan didapatkan hasil bahwa rata-rata siswa tidak

menjawab soal dengan tepat. Dari total 20 orang siswa, hanya 2 orang yang mampu mengerjakan soal dengan tepat dan memenuhi standar KKM Puspitasari et al., (2021).

Menurut hasil wawancara terhadap guru kelas V bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar buku tematik guru/siswa dalam pokok bahasan menentukan volume bangun ruang, di sekolah ini belum pernah menggunakan bahan ajar atau media ajar seperti poster khususnya pada pokok bahasan menentukan volume bangun ruang tersebut. Fakta selanjutnya peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Terutama dalam hal mengingat dan menentukan rumus volume pada bangun ruang. Guru wali kelas menyatakan bahwa minat belajar pada mata pelajaran matematika terutama pada kelas V bisa dibalang rendah, dilihat dari hasil belajarnya yang kurang maksimal. Guru kelas V juga mengatakan bahwa dari 11 siswa di kelas tersebut hanya 1 orang yang kemampuannya pada pembelajaran matematika cukup tinggi. Siswa yang lain masih sangat sulit untuk memahami materi.

Uraian diatas dapat menjelaskan bahwa perlunya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang. Menurut pendapat Rizwayani (2017) "Media pembelajaran poster

merupakan salah satu media yang terdiri dari lambang atau kata simbol yang sangat sederhana, poster juga sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik”.

Agar lebih menarik poster juga bisa dikombinasikan dengan komik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana & Rifai dalam (Putra, 2022) bahwa komik dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik, bahan ajar komik dapat membuat proses belajar mengajar efektif, meningkatkan minat belajar siswa, dan dapat menumbuhkan apresiasi siswa. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2011) bahwa media komik dapat berfungsi sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca bagi siswa.

Mengacu pada penelitian sebelumnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Mulyanah (2019) pengembangan media pembelajaran poster berbasis komik matematika untuk siswa kelas II SDN 1 Kesik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk poster berbasis komik matematika, layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap poster berbasis komik matematika sangat tinggi yaitu dengan rerata persentase komponen 86,5%. Sehingga kesimpulannya menunjukkan bahwa media poster berbasis komik matematika layak untuk diterapkan.

Berdasarkan uraian latar

belakang di atas belum adanya penggunaan dan pengembangan media poster berbasis komik khususnya pada pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V di SDN 4 Batu Kumbang. Dari masalah yang telah dijelaskan, Maka peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Poster Berbasis Komik Muatan Matematika Pada Materi Bangun Ruang Kelas V S SD.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu : 1) Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang kelas V SD, 2) Untuk mengetahui kevalidan media poster berbasis komik muatan matematika dalam materi bangun ruang kelas V SD, 3) Untuk mengetahui kepraktisan media poster berbasis komik muatan matematika dalam materi bangun ruang kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yakni penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis komik pada mata pelajaran matematika. Brog & Gall dalam (Arifin, 2011) mengemukakan bahwa "*Research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products*". Pendapat ini didukung Setyosari (2012) yang mengatakan "penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan".

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut ADDIE menurut Sezer dalam (Rayanto et al. 2020). Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Batu Kumbang dengan jumlah 10 orang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah:

1. Angket/kuesioner

Kuesioner atau angket adalah alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian (Mulyatiningsih, 2019). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon siswa untuk membandingkan media yang sebelumnya digunakan terhadap media poster berbasis komik yang telah dibuat.

2. Dokumentasi

Menurut Gottschalk dalam (Nilamsari, 2014) dokumen atau dokumentasi dalam pengertian yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atau jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar atau foto sesuai dengan kegiatan penelitian yang dilakukan saat menggunakan media pembelajaran Poster Berbasis Komik di SDN 4 Batu Kumbang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang kelas V SDN 4 Batu Kumbang. Produk hasil penelitian ini telah melalui tahapan pengembangan dalam model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun hasil pengembangan modul pada

setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analysis (analisi)

Pada tahap ini, kegiatan analisis yang dilakukan terdiri dari dua tahap yakni analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan masih diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar terutama dalam hal meningkatkan minat atau motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Handini et al., (2022) bahwa hakekat anak usia 6-11 atau anak sekolah dasar atau usia umumnya belum bisa diajak untuk berfikir secara abstrak, sehingga diperlukannya perantara atau pendukung dalam proses pembelajaran. Karna kondisi peserta didik saat belajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran sangat pasif dan monoton sehingga dibutuhkan media pembelajaran sebagai sebuah sarana untuk meningkatkan motivasi siswa ketika belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikatkan oleh Setiawan et al., (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menarik

minat peserta didik untuk belajar dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Ayu (dalam Ketaren 2022) kesulitan belajar siswa dapat diatasi jika didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Maka dari itu perlunya pengembangan media poster berbasis komik ini dilakukan.

rasa bosan.

Kemudian analisis yang kedua yakni analisis karakteristik supaya pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga dapat diputuskan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media poster berbasis komik dengan alasan bahwa media ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan dengan mudah dan merupakan hal baru bagi siswa karna dikombinasikan dengan cerita layaknya komik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan semangat belajar siswa.

2. Design (desain)

Tahap desain merupakan tahapan merancang konsep atau bentuk dari media yang akan dikembangkan yakni media poster berbasis komik. Desain dari media poster berbasis komik pada materi bangun ruang didesain peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. Ukuran dari media yang dikembangkan yakni A3

menggunakan kertas *Ivory*.

a. Rancangan Isi

Rancangan media poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang memuat diantaranya:

1) Judul Media

Rancangan awal atau desain awal yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat media poster ini yaitu mendesain judul yang tepat dan menarik untuk dilihat. Judul media pada poster menggunakan warna biru dengan jenis *font bobby jones soft* dan ukuran *font* 36 yang ada pada aplikasi *Canva*.

2) Warna dan Bentuk Panel

Warna pada setiap panel yang ada pada media poster ini sangat beragam, warna yang digunakan pada panel terdiri dari biru, coklat, kuning, krem, hijau tua. dan bentuk panel dalam media poster berbasis komik ini sangat sederhana dimana bentuknya berkaitan dengan materi pada pembelajaran matematika bahwa bentuk panel tersebut terdiri atas persegi dan persegi panjang.

3) Gambar Animasi Guru dan Siswa

Pada media pembelajarn poster berbasis komik ini terdapat gambar animasi yang terdiri dari siswa dan seorang guru yang berada dalam satu

ruang kelas. Dimana gambar animasi tersebut sesuai dengan peran atau sesuai dengan karakternya masing-masing. Gambar guru terlihat dewasa seperti seorang guru dan gambar siswa terlihat seperti siswa.

4) Balon Kata

Balon kata atau balon ucapan yang digunakan untuk menampilkan sebuah kata atau kalimat atau berfungsi sebagai tempat untuk menulis narasi dan dialog antar tokoh pada media poster berbasis komik. Di dalam media tersebut ada berbagai macam bentuk desain dari balon kata atau balon ucapan.

5) Gambar Kubus dan Balok

Gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi sesuai dengan KD yaitu KD 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. Dengan indikator 3.5.1 menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume. Sesuai dengan KD dan Indikator di atas yakni gambar kubus dan balok sudah sesuai dimana gambar kubus dan balok tersebut sudah dilengkapi dengan keterangannya masing-masing

6) Perlengkapan atau Aksesoris

Perlengkapan yang terdapat dalam tampilan media poster ini berfungsi untuk mendukung sebuah latar yaitu di dalam ruangan yang menggambarkan ruang kelas

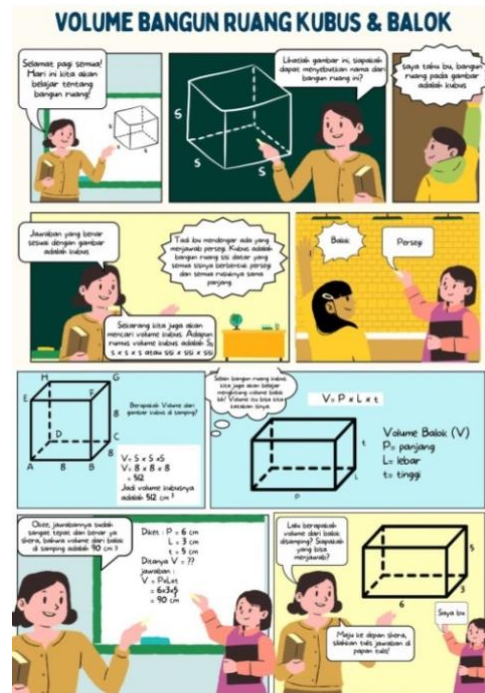
dan sedang terjadi proses belajar mengajar. Contoh gambar yang digunakan yakni gambar papan tulis dan meja guru serta penghapus papan tulis.

Dari kegiatan mendesain poster berbasis komik, materi pembelajaran dikemas dalam bentuk cerita komik dengan berbagai gambar-gambar dan dialog-dialog antar tokoh yang berkaitan dengan materi. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan gambar-gambar atau representasi visual itu penting untuk pemahaman konsep siswa mengenai materi pembelajaran terutama dalam materi bangun ruang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Marifah et al. (2020) bahwa representasi visual sangat penting dalam pembelajaran matematika.

3. Devlopment (pengembangan)

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Mulyatiningsih (2014) bahwa pada tahap pengembangan dalam model pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Oleh sebab itu, dalam tahap pengembangan ini media poster berbasis komik yang telah didesain dan di cetak dengan ukuran A3 menggunakan kertas *Ivory* dan hanya 1 lembar saja. Berikut gambar desain media poster berbasis komik

dipaparkan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain poster berbasis komik

a. Validasi Poster Berbasis Komik

Pada tahap ini dilakukan validasi media poster berbasis komik kepada ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk sebelum diimplementasikan ke siswa. Hasil penilaian tersebut akan menjadi landasan dalam perbaikan poster. Berikut hasil validasi dan revisi dari ahli materi dan ahli media.

1) Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi mencakup 6 aspek penilaian yakni relevansi, keakuratan, komunikatif, berorientasi pada *student centred*, kebahasaan, dan keterbacaan (Ardhani, 2021). Hasil penilaian dari ahli media disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji ahli materi

No	Aspek penilaian	Frekuensi skor
----	-----------------	----------------

1	Relevansi	17
2	Keakuratan	10
3	Komunikatif	10
4	Berorientasi pada student centred	10
5	Kebahasaan	10
6	Keterbacaan	9
Skor total		66
Skor maksimal		80
Presentase kevalidan		82,05%
Kategori		Valid

Sesuai dengan hasil presentase tingkat pencapaian materi dari media pembelajaran poster berbasis komi yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan materi sebesar 82,05% dimana menunjukkan materi termasuk dalam kategori layak digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli materi, yakni validator memberikan masukan untuk memperbaiki desain media pada materi yang ingin disampaikan seperti menentukan volume kubus dan balok disarankan untuk dibuat atau dimasukkan ke dalam percakapan agar menggambarkan sebuah poster berbasis komik. Sehingga peneliti mendesain ulang media poster berbasis komik tersebut sesuai saran dari validator materi dan Validator menyarankan untuk merubah arah bacanya kebentuk zig-zag agar lebih jelas dan teratur.

Setelah merevisi produk sesuai arahan validator materi, produk yang dihasilkan berupa media poster berbasis komik yang merupakan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan aspek relevansi, keakuratan, komunikatif, berorientasi pada *student centred*, kebahasaan, dan keterbacaan.

2) Validasi dan Revisi Ahli Media

Aspek penilaian untuk validasi media menurut Ardhani (2021) mencakup 3 aspek penilain yaitu, tampilan, penyajian media, dan bahan. Adapun dari 3 aspek penilaian tersebut dikembangkan menjadi 17 item pernyataan. Hasil penilaian dari validator media disajikan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil uji ahli media

No	Aspek penilialain	Frekuensi skor
1	Tampilan	40
2	Penyajian media	16
3	Bahan	14
Skor total		69
Skor maksimal		85
Presentase kevalidan		81,17%
Kategori		Valid

Sesuai dengan hasil presentase tingkat kelayakan dari media pembelajaran poster berbasis komik yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media sebesar 81,17% dimana menunjukkan media poster berbasis komik termasuk dalam kategori layak digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli media, yaitu ahli media menyarankan untuk mengganti

animasi atau salah satu tokoh siswa yang ada pada media agar terlihat selayaknya anak SD.

Setelah merevisi produk sesuai arahan validator media, produk yang dihasilkan berupa poster berbasis komik yang merupakan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan aspek penyajian tampilan, penyajian media, dan bahan. Adapun tujuan validasi menurut Putri (2019) yakni untuk mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil dari kegiatan konsultasi, validasi dan revisi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh hasil berupa 1 produk yang siap diuji cobakan kepada siswa pada tahap implementasi.

4. Implementation(implementasi)

Pada tahap ini media pembelajaran poster berbasis komik yang telah di revisi dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan implementasi atau penerapan menggunakan media pembelajaran poster berbasis komik pada materi bangun ruang yakni volume kubus dan balok. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan uji coba terbatas kepada 10 orang siswa kelas V SDN 4 Batu Kumbang.

Tahap pertama dilakukan dengan

kegiatan perkenalan dan kegiatan pendahuluan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan media pembelajaran poster berbasis komik pada materi bangun ruang. Peserta didik kemudian diminta untuk mengamati poster dan kemudian peserta didik diminta untuk bertanya terkait konten yang ada pada media poster tersebut. Setelah itu guru menjelaskan materi yang ada pada media pembelajaran poster berbasis komik tersebut. Respon siswa sangat positif selama menggunakan media poster berbasis komik tersebut, mereka sangat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa merasa senang dan bersemangat saat belajar menggunakan poster. Mereka aktif dalam bertanya dan menanggapi cerita yang disajikan dimana pada poster tersebut terdiri atas percakapan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dari respon tersebut terlihat bahwa minat dan motivasi siswa meningkat ketika belajar menggunakan media poster berbasis komik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yosri et al. (2021) bahwa materi yang disampaikan dalam bentuk komik mampu menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sudjana & Rifai dalam Putra (2022) bahwa media pembelajaran berupa komik dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif , meningkatkan minat siswa dalam

belajar, dan dapat menumbuhkan apresiasi siswa. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengisi lembar kuesioner tanggapan peserta didik terhadap media yang sudah dipelajari.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE untuk melihat respon siswa dan guru terhadap media poster berbasis komik yang dikembangkan melalui pengisian lembar penilaian berupa angket. Adapun hasil tahap evaluasi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji coba produk respon peserta didik

Jumlah skor	132	485
Total skor yang diperoleh	617	
Nilai presentase	94,92%	

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui hasil presentase respon siswa terhadap media poster berbasis komik mendapat presentase sebesar 94,92% dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan uji coba pada kelompok kecil tidak diperoleh revisi dari produk yang dikembangkan. Dalam tahap uji coba media pembelajaran poster berbasis komik mendapatkan respon yang positif dari siswa selama proses uji coba produk dilakukan siswa sangat terlibat aktif didalamnya, siswa lebih semangat dalam belajar. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil angket respon

siswa yang memenuhi kriteria kelayakan pada aspek kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Menurut Depdiknas (dalam Supriyono 2018) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Guru juga memberikan respon terhadap poster berbasis komik pada lembar angket respon guru dengan 2 aspek penilaian yaitu aspek materi dan media, hasil angket respon guru disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4 Hasil uji coba produk respon guru

No	Aspek penilaian	Frekuensi skor
1	Materi	20
2	Media	31
Skor total		54
Skor maksimal		65
Presentase kevalidan		83,07%
Kategori		Sangat praktis

Berdasarkan hasil presentase respon guru terhadap media poster berbasis komik yaitu mendapatkan hasil 83,07% dengan kriteria sangat praktis tanpa revisi. Guru kelas V SDN 4 Batu Kumbang merasa senang dengan adanya media poster berbasis komik yang telah dikembangkan karena dapat membantu siswa maupun guru dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran poster

berbasis komik pada pembelajaran matematika materi bangun dimana penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Reaserch and Development* atau R&D menggunakan model pengembangan ADDIE yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *develoment* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) maka dapat disimpulkan:

1. Langkah-langkah pengembangan media poster berbasis komik yakni:
 - 1) Analisis: menganalisis karakteristik siswa dan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui permasalahan yang ada,
 - 2) Desain: mendesain media dari judul, latar, panel, animasi, warna, serta balon kata yang cocok,
 - 3) Pengembangan: dilakukan mencetak poster yang sudah di desain kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian direvisi sesuai saran dari validator,
 - 4) Implementasi: dilakukan penerepan atau ujicoba media poster berbasis komik kepada siswa untuk melihat respon siswa terhadap media yang digunakan,
 - 5) Evaluasi: pada tahap evaluasi siswa mengisi kuesioner yang diberikan peneliti untuk

mengetahui nilai atau presentase respon siswa terhadap media yang sudah digunakan.

2. Tingkat kevalidan media pembelajaran poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang berdasarkan hasil validasi dari ahli media dimana mendapatkan presentase sebesar 81,17% yang mendapat kategori valid, kemudian hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 82,05% yang mendapat kategori valid.
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran poster berbasis komik muatan matematika pada materi bangun ruang kelas V SDN 4 Batu Kumbang berdasarkan respon guru yakni mendapatkan presentase sebesar 83,07 termasuk dalam kategori sangat praktis kemudian respon siswa mendapatkan presentase sebesar 94,92% serta mendapat respon yang positif dari guru dan siswa berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan juga siswa terhadap uji coba kelompok terbatas sebanyak 10 orang siswa kelas V SDN 4 Batu Kumbang dengan mendapat presentase 94,92% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. 2011. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta.

- Ardhani, AD. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Midang*. Skripsi S1. Universitas Mataram.
- Baiduri, B., Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangun Datar Segiempat Di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktavianti, I. (2022). pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 sd se-gugus i kecamatan narmada. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 7(1).
- Hasanah, Mulya Faidatul. 2021. Efektivitas Penggunaan Watsapp Group pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. 1 (2).
- Ketaren, M. A., Siregar, P., & Sitepu, T. E. B. (2022, February). POSTER MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DENGAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT)*.
- Khoirunnisa, S., Sulhan, S., Kalsum, U., Timbu, D, L., Ngongo, O. B., 7 Ambarwati, M. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal matematika materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(2).
- Marifah, W. N., Rufiana, I. S., & Wahyudi, W. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Visual Siswa Pada Materi Pwngolahan Data Ditinjau Dari Gaya Belajar Vak. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyanah, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Komikmatematika Untuk Siswa Kelas II SDN 1 Kesik Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Putra, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 48 Cakranegara.

- Puspitasari, S. N., Suyono, S., & Astutiningtyas, E. L. (2021). Efektifitas penerepan E-Modul dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII pada Materi Pola Bilangan Masa Pandemi. *Journal of Matematics Education and Learning*, 1(3).
- Rayanto, Yudi Hari, Sugianto. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori dan Praktek*. Pasuran: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizwayani, Sari, S. A., dan Safitri, R. 2017. Pengembangan Media Poster Pada Materi Struktur Atom di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*.
- Sugiyanti, R. H. R. Dan. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADIIE Dan R2D2 Teory Dan Praktik*. Lembaga Akademik Dan Research Institut.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yosri, M. L., Rahmawati, D., & Agustina, R. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual Komik Materi Aritmetika Sosial kelas VII SMP Pgri 1 Batanghari. *EMTEKA; Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1)