

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK IPAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SDN 124388 PEMATANGSIANTAR

Emmy Septenesia Tambunan¹, Lala Jelita Ananda²

Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar¹, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar²

Universitas Negeri Medan^{1,2}

Email: emmy.s.tambunan@gmail.com

Corresponding author:

Emmy Septenesia Tambunan

Universitas Negeri Medan

Email: emmy.s.tambunan@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis; mengetahui kepraktisan media komik IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis; mengetahui keefektifan media komik IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan; mengetahui penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D) dengan prosedur penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 29 peserta didik kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar serta 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: observasi, wawancara, angket dan tes. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Media komik IPAS "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan ahli materi sebesar 83,33% dan ahli media sebesar 85%. Praktisi pendidikan (guru) sebesar 92,85% dengan kriteria "Sangat Praktis" dan praktisi pendidikan (peserta didik) sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Praktis". Keefektifan media komik memperoleh n-gain score sebesar 56,18% kriteria "Cukup Efektif". Serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan dengan perolehan nilai posttest sebesar 77,41% kategori "Tinggi" dari sebelumnya yaitu 44,79% dengan kategori "Sedang".

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik, Kemampuan Berpikir Kritis, ADDIE

Abstract: This research aims to: 1) Determine the feasibility of IPAS comic media to improve critical thinking skills; 2) Knowing the practicality of IPAS comic media to improve critical thinking skills; 3) Knowing the effectiveness of IPAS comic media to improve critical thinking skills and; 4) Knowing the use of comic media can improve the critical thinking skills of grade IV students of SDN 124388 Pematangsiantar. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) research procedure. The subjects in this study are 1 teacher and 29 students in grade IV of SDN 124388 Pematangsiantar as well as 1 material expert and 1 media expert. Based on the results and discussion, it can be concluded that: IPAS comic media is "Very Decent" with a feasibility percentage of 83.33% for material experts and 85% for media experts. Education practitioners (teachers) are 92.85% with the criteria of "Very Practical" and education practitioners (students) are 98% with the criteria of "Very Practical". The effectiveness of comic media obtained an n-gain score of 56.18% of the "Quite Effective" criterion. As well as improving critical thinking skills, there has been an increase with the posttest score of 77.41% in the "High" category from the previous 44.79% in the "Medium" category.

Keywords: Learning Media, Comics, Critical Thinking Skills, ADDIE

PENDAHULUAN

Faktor penting mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar adalah penerapan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar proses pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik, efisien dan efektif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran haruslah bervariasi, menyenangkan, menginspirasi, memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam menyalurkan imajinasi, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan psikologis

serta fisik anak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan ransangan, mendorong siswa aktif dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran secara efektif merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa tertarik untuk belajar.

Selama observasi dan wawancara terbuka pada guru kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang menunjang proses pembelajaran berlangsung di kelas. Selama wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa guru kesulitan merancang media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbantuan teknologi. Media yang biasanya diterapkan adalah media konkret dan tergolong sederhana. Sedangkan media pembelajaran berbantuan teknologi terbilang masih terbatas diterapkan di kelas. Setelah mendapat informasi dari guru, peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik. Hasil pengamatan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa rata-rata siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar suka membaca buku, tetapi terdapat juga beberapa siswa kurang menyukai buku-buku bergambar. Selama proses kegiatan belajar mengajar, tidak semua siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa siswa tidak mendengarkan penjelasan materi dari guru, terdapatnya sikap dan perilaku siswa yang tidak menjawab pertanyaan guru, senang mengajak teman mengobrol di kelas, dan terdapat siswa yang tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan saran pada saat pembelajaran.

Observasi menunjukkan bahwa tidak hanya faktor psikologis anak yang mempengaruhi kesulitan belajar, tetapi juga efek dari proses pembelajaran yang tidak menarik serta kurangnya model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Ketidakmampuan siswa untuk menunjukkan minat yang kuat dalam belajar adalah penyebabnya. Jika siswa hanya membaca, melihat dan mendengar materi dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak akan dapat memahaminya. Akan tetapi tidak dapat juga dalam mengamati, menganalisis, mengidentifikasi, dan menarik kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan.

Pembelajaran IPAS menurut (Kemendikbud, 2022, p. 4) menjelaskan bahwa IPAS merupakan bidang studi yang mempelajari interaksi antar makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan bagaimana interaksinya satu sama lain. Sedangkan menurut (Rahmayati & Prastowo, 2023, p. 100) menjelaskan IPAS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang fenomena alam dan hubungannya dengan makhluk sosial. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan bidang sains yang meliputi studi tentang fenomena alam dan sosial, seperti benda mati dan organisme hidup, serta hubungannya antara kehidupan manusia dan lingkungannya.

Kemendikbud juga menjelaskan terdapat enam yang menjadi tujuan pembelajaran IPAS, yaitu: 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia dan memahami serta alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia; 2) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik, berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam; 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk menemukan, mengembangkan dan memecahkan masalah secara nyata; 4) Memahami lingkungan sosial dan budaya; 5) Memahami pentingnya menjadi anggota masyarakat, bangsa, dan dunia yang

produktif; dan 6) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide ilmiah dan bagaimana implikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022, p. 5). Selain itu, tujuan pembelajaran IPAS juga bergantung pada kemampuan guru, sarana dan prasarana serta lingkungan belajar. Apabila seorang guru tidak mempunyai dasar-dasar kemampuan guru, perlengkapan yang tidak memadai akan menimbulkan masalah dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pemaparan di atas, Putri (Putri, 2022, p. 10) menyatakan bahwa komik dan media visual/grafis sangat membantu siswa dalam meningkatkan pembelajaran, karena sebagian besar siswa sekolah dasar akan lebih mudah menerima pelajaran dalam format visual daripada tekstual saja. Menggunakan media komik memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Nasution & Ananda, 2020, p. 8), menjelaskan bahwa guru dapat menggunakan media komik untuk meningkatkan minat dan pengembangan kosakata siswa.

media komik dapat melatih kemampuan berbahasa siswa, menemukan kosa kata baru serta kemampuan bercerita, membaca, bergambar dan mengingat isi bacaan. Selain itu komik juga dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa dikarenakan tampilan komik memerlukan daya ingat siswa dalam memahami, menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menerapkan contoh-contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Suciono, 2021, p. 18), kemampuan berpikir kritis adalah proses mental yang melihat dan mempertimbangkan informasi. Berpikir kritis pada dasarnya mencakup menilai pemikiran yang tersirat dari apa yang didengar, dibaca, dan ditulis, serta menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Azizah dalam (Firdausi et al., 2021, p. 230) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis membutuhkan proses kognitif seperti analisis masalah secara menyeluruh dan teliti, dan identifikasi serta peninjauan informasi yang diperlukan untuk membuat strategi pemecahan masalah. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Adapun indikator kemampuan berpikir kritis menurut (Suciono, 2021, p. 15) terdiri dari lima indikator, yaitu: 1) Memberi penjelasan sederhana; 2) Membangun keterampilan dasar; 3) Menyimpulkan; 4) Membuat penjelasan lebih lanjut; dan 5) Strategi dan taktik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan ADDIE mencakup *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (penilaian).

Menurut (Sugiyono, 2021, p. 395), tujuan penelitian R&D adalah membuat produk yang dapat digunakan dalam pendidikan yang melibatkan pembuatan produk dan evaluasi lanjutan untuk memastikan keefektifannya.

Subjek pada penelitian ini adalah 29 Siswa Kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar, 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 praktisi pendidikan (guru).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan media. Sedangkan data kuantitatif berdasarkan penskoran penilaian yang diperoleh dari validasi materi, media, dan praktisi pendidikan menggunakan skala *likert* 1-5. Skala 1-5 memiliki penjas; (1) Sangat Baik; (2) Baik; (3) Cukup; (4) Kurang; dan (5) Tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Komik IPAS Kelas IV Bab 5 “Cerita Daerahku” Topik Materi B “Daerah dan Kekayaan Alamnya”. Pada pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, karakteristik peserta didik, perangkat pembelajaran kurikulum, dan materi. Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan sejumlah informasi yang bersamaan dengan pengumpulan data.

Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap ini merupakan perencanaan media komik digital sesuai dengan modul ajar IPAS Bab 5 Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Selain menyesuaikan dengan modul ajar, peneliti juga menentukan karakter tokoh komik, background kejadian, dan penambahan gambar yang diperlukan.

Tahap ketiga adalah tahap development (pengembangan). Tahap ini merupakan tahapan dimana menciptakan dan mengembangkan media sesuai rencana yang dilakukan. Setelah mengembangkan media komik digital selesai, selanjutnya memvalidasi media pembelajaran komik digital kepada validator ahli materi dan media.

Tahap validasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu validasi materi dan media tahap I dan tahap II. Tahap I dilakukan untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan revisi dan mengetahui apakah terdapat kesalahan dan perbaikan yang perlu dilakukan. Sedangkan Tahap II dilakukan untuk mengetahui kelayakan setelah revisi dari Tahap I sebelum diterapkan pada siswa. Hasil validasi materi dan media tahap I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

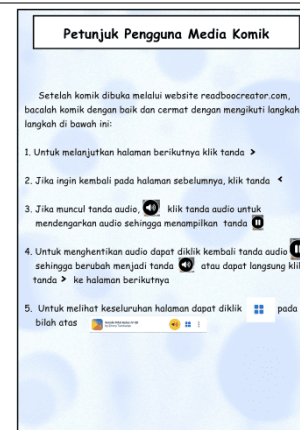
Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Materi dan Media

No.	Validator	Hasil Validasi			
		Tahap I	Kategori	Tahap II	Kategori
1.	Ahli Materi	55%	Cukup Layak	83,33%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	62,05%	Layak	85%	Sangat Layak

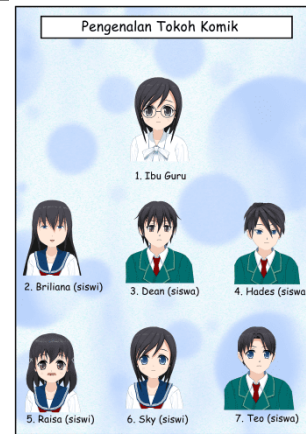
Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa ahli materi pada Tahap I memperoleh persentase kelayakan 55% dengan kategori “Cukup Layak”. Ahli media memperoleh persentase 62,05% dengan kriteria “Layak”. Sedangkan ahli materi Tahap II memperoleh skor 83,33% kategori “Sangat Layak” dan ahli media Tahap II memperoleh 85% kriteria “Sangat Layak”.

Pada tahap revisi, peneliti melakukan perbaikan komik sesuai saran dan masukan dari ahli materi dan media Tahap I dan II. Berikut ini revisi media komik IPAS.

Tabel 2. Revisi Media Komik

Sebelum Revisi	Saran Perbaikan	Sesudah Revisi
 Bacground kurang jelas dan warna tulisan pada judul terlalu gelap	Ganti bacground menjadi latar yang lebih cerah dan jelas serta tulisan judul diganti, sehingga peserta didik tertarik akan isi komik	 Bcaground diganti menjadi lebih cerah dan jelas serta warna tulisan pada judul sudah diganti sehingga terbaca dengan jelas
Sebelumnya tidak ada petunjuk penggunaan media komik IPAS	Tambahkan petunjuk penggunaan media komik IPAS, sehingga siswa dapat menggunakan komik.	 Menambahkan petunjuk penggunaan media komik
Sinopsis Cerita Berbicara tentang alam tidak akan pernah ada habisnya. Alam adalah suatu tempat yang memikat mata tiap orang yang melihatnya. Keindahannya dapat memiliki ketenangan dan ketampan bagi mereka yang tidak memiliki jiwa cinta alam. Mereka adalah orang-orang yang tidak memiliki tanggung jawab dan yang hanya memikirkan kepuasan semata. Untuk itu, bagaimana jadinya, jika para alam tersebut diberikan secara terus-menerus? Apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut? Ditisi lain, para murid kelas IV SD 124388 Peningkatan sedang berada di taman sekolah. Mereka sedang membicarakan topik yang sedang trending akhir-akhir ini. Mereka adalah Sky, Hades, Theo dan Briliana. Mereka tidak sengaja melihat dan mendengar berita yang sedang hangat dibicarakan di televisi dan media sosial lainnya. Sky : "Bagaimana menurut kalian? Apakah mereka tidak memiliki rasa cinta dan peduli alam? Kalau aku tidak akan mau melakukan hal seperti itu!" Hades : "Mengenai alam adalah hal aku suka. Jadi tidak akan aku biarkan mereka merusak alam dengan semena-mena!" Kringgg... Bel masuk sekolah telah berbunyi. Seluruh murid SD Swasta Airlangga P. Siantar berjalan menuju kelasnya masing-masing. Diantara banyaknya siswa, termasuk juga para murid kelas IV sedang berjalan di koridor untuk menuju ruang kelas. Setelahnya di kelas, para murid kelas IV mengambil tempat duduknya sambil berbincang-bincang menanggapi gurunya memasuki ruang kelas. Pengenalan Tokoh Komik 	Sinopsis cerita dan pengenalan tokoh dipisah menjadi satu-satu panel. Sehingga isi pada panel tidak terlalu padat dan peserta didik dapat membaca dengan jelas Sinopsis Cerita Berbicara tentang alam tidak akan pernah ada habisnya. Alam adalah suatu tempat yang memikat mata tiap mata bagi orang yang melihatnya. Keindahannya dapat memiliki ketenangan dan ketampan bagi mereka yang tidak memiliki jiwa cinta alam. Mereka adalah orang-orang yang tidak memiliki tanggung jawab dan yang hanya memikirkan kepuasan semata. Untuk dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut? Ditisi lain, para murid kelas IV SD Swasta Airlangga P. Siantar sedang berada di taman sekolah. Mereka sedang membicarakan topik yang sedang trending akhir-akhir ini. Mereka adalah Sky, Hades, Theo dan Briliana. Mereka tidak sengaja melihat melihat dan mendengar berita yang sedang hangat dibicarakan di televisi dan media sosial lainnya. Sky : "Bagaimana menurut kalian? Apakah mereka tidak memiliki rasa cinta dan peduli alam? Kalau aku tidak akan mau melakukan hal seperti itu!" Hades: Mengenai alam adalah hal aku suka. Jadi tidak akan aku biarkan mereka merusak alam dengan semena-mena!" Kringgg... Bel masuk telah berbunyi. Seluruh murid SD Swasta Airlangga berjalan menuju kelasnya masing-masing. Diantara banyaknya siswa, termasuk juga para murid kelas IV sedang berjalan di koridor untuk menuju ruang kelas. Setelahnya di kelas, para murid kelas IV mengambil tempat duduknya sambil berbincang-bincang menanggapi gurunya memasuki ruang kelas. Sinopsis cerita dibuat dalam satu panel	

Tokoh digabung dalam satu panel



Pengenalan tokoh dibuat dalam satu panel



Tambahkan audio penjelasan materi, sehingga peserta didik dapat mengetahui definisi dari jenis kenampakan alam

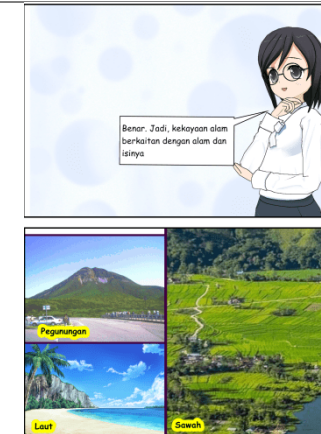


Sebelumnya tidak terdapat audio penjelasan materi

Terdapatnya audio penjelasan materi



Seragamkan warna tulisan dan ukuran tulisan pada panel



Warna tulisan contoh Materi Kenampakan Alam berbeda dan ukurannya tidak sama

Warna tulisan contoh Materi Kenampakan Alam disamakan dan ukuran font keseluruhan diubah menjadi 12.

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan perbedaan media komik sebelum dan sesudah revisi. Setelah revisi, peneliti melanjutkan tahap penerapan kepada praktikalisasi pendidikan (guru) dan uji coba keefektifan media kepada siswa.

Implementation

Tahap keempat adalah tahap penerapan (implementation). Tahap ini bertujuan mengetahui praktikalisasi pendidikan (guru) dan respon dari peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media komik digital. Dari hasil penerapan yang dilakukan oleh praktikalisasi pendidikan yaitu wali kelas IV Ibu Asima R. Simatupang, S. Pd., diperoleh rekapitulasi sebesar 92,85% kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan respon peserta didik kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar diperoleh hasil rekapitulasi sebesar 98% dari 29 siswa yang telah mengikuti tahapan penerapan pembelajaran media komik digital. Merujuk pada pedoman kualitatif hasil rekapitulasi dikategorikan “Sangat Praktis”.

Pada tahap penerapan juga dilakukan uji coba penggunaan media komik IPAS untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik dan mengetahui penggunaan media Komik IPAS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis atau tidak kepada siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar. Hasil uji keefektifan dihitung berbantuan *Microsoft Excel* diperoleh rata-rata N-Gain score adalah 0,56. Sedangkan N-Gain score (%) adalah 56,18%. Jika dilihat dari tabel kategori persentase keefektifan, masuk kedalam skor 55-75 (%), maka produk media Komik IPAS dinyatakan “Cukup Efektif”. Hal ini membuktikan bahwa media komik IPAS cukup efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar.

Sedangkan untuk mengetahui penggunaan media komik *digital* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan.

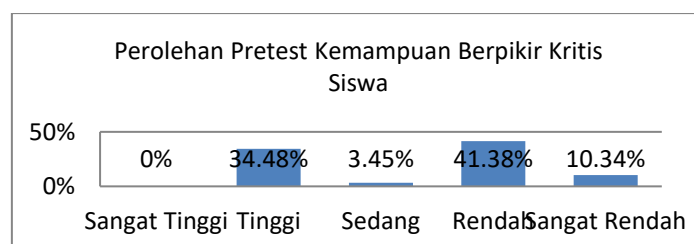
Adapun pembagian skor yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis	
Nilai	Kategori
80 – 100	Tinggi
65 – 79	Sedang
<65	Rendah

Hasil perolehan kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 4. Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Siswa		
Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis	Jumlah	Persentase (%)
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	10	34.48%
Sedang	1	3.45%
Rendah	12	41.38%
Sangat Rendah	3	10,34%

Untuk lebih jelasnya perolehan rata-rata *pretest* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Grafik *Pretest* Kemampuan Berpikir Kritis

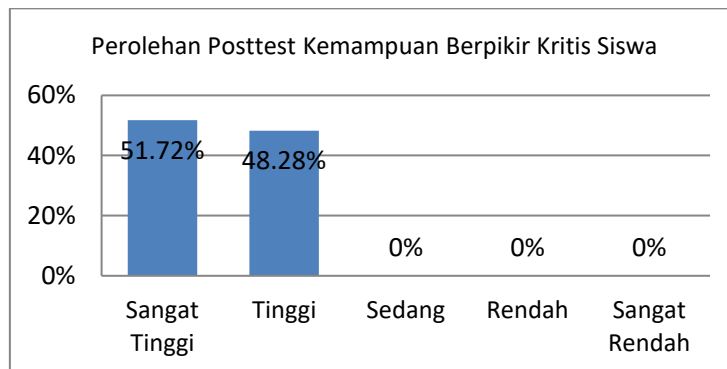
Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* yang diperoleh rata-rata 34,48% siswa memiliki ketercapaian kemampuan berpikir kritis kategori “Tinggi” dengan jumlah 11 siswa; Sebanyak 3,45% siswa dalam kategori sedang dengan perolehan jumlah 1 siswa; Sebanyak 41,38% siswa masuk kedalam kategori rendah perolehan jumlah 12 siswa; Sebanyak 10,34% siswa termasuk kategori sangat rendah dengan banyaknya siswa yakni 3 siswa; dan 0% siswa tidak termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan jumlah 0 siswa.

Sedangkan hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis	Jumlah	Persentase (%)
Sangat Tinggi	15	51,72%
Tinggi	14	48,28%
Sedang	0	0%
Rendah	0	0%
Sangat Rendah	0	0%

Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2. di bawah ini:



Gambar 2. Grafik *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan bahwa hasil *posttest* yang diperoleh rata-rata 51,72% siswa memiliki kemampuan berpikir kritis kategori “Sangat Tinggi” dengan banyaknya jumlah yaitu 15 siswa; Sebanyak 48,28% siswa dalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 14 siswa; 0% siswa masuk kategori “Sedang”, “Rendah” dan “Sangat Rendah” dengan banyaknya siswa yaitu 0 siswa.

Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Aspek	Jumlah	Rata-rata
<i>Pretest</i>	1.380	47,59%
<i>Posttest</i>	2.245	77,41%

Tabel 6 merupakan rekapitulasi perolehan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang didapatkan berdasar nilai *pretest* dan *posttest*. Terdapat perbedaan antara rata-rata *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *pretest* memperoleh sebesar 47,59 kategori “Sedang”, dan *posttest* memperoleh 77,41 kategori “Tinggi”. Dengan demikian adanya kenaikan kemampuan berpikir kritis siswa dari awalnya sedang menjadi tinggi.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian berupa penilaian keseluruhan pengembangan validasi produk media komik digital, penilaian praktikalisasi, dan penilaian keefektifan media komik. Evaluasi pengembangan validasi media komik digital dilakukan oleh ahli materi dan media.. Sedangkan penilaian praktikalisasi dilakukan oleh ahli praktisi pendidikan dan respon siswa. Hasil akhir dari tahap evaluasi menandakan media komik digital layak digunakan dan praktis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa dengan menggunakan model ADDIE dapat mengembangkan pembelajaran media komik digital yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan penelitian ini:

Kelayakan media komik IPAS dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan 83,33% kategori “Sangat Layak”. Sedangkan ahli media memperoleh persentase kelayakan 85% kategori kelayakan “Sangat Layak”. Dari hasil hasil penilaian ahli materi dan media, disimpulkan bahwa media komik IPAS layak digunakan.

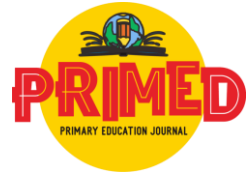
Kepraktisan media komik IPAS diperoleh berdasarkan penilaian praktisi pendidikan (guru) dan respon peserta didik. Praktikalisasi guru mendapat persentase 92,85% kriteria “Sangat Praktis” dan respon peserta didik mendapat persentase 98% kategori “Sangat Praktis”.

Keefektifan media komik dihitung berdasarkan uji coba siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik IPAS. Hasil yang diperoleh mendapat skor N-Gain yaitu 56,18 kategori “Cukup Efektif”. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media komik IPAS cukup efektifi digunakan siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar.

Penggunaan media komik IPAS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 124388 Pematangsiantar dengan perolehan rata-rata *pretest* sebesar 44,79 kategori “Sedang”. Sedangkan *posttest* memperoleh rata-rata nilai 77,41 dengan kategori “Tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Nasution, F. A., & Ananda, L. J. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS III SD NEGERI 117863 RIMBAYA. *Jurnal Sekolah*, 4(September), 91–100.
- Putri, J. K. (2022). Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi. *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sebagai-media-pembelajaran-puisi#:~:text=Secara garis besar%2C menurut Trimo,buku>



komik (comic book).

Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>

Suciono, W. (2021). *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, kemampuan Akademik dan Efikasi Diri)* (Pertama). CV. Adanu Abimata.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Alfabeta.