
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI OPERASI PERKALIAN KELAS II SD NEGERI 117520 SIALANG GATAP TAHUN AJARAN 2020/2021

Wardah¹⁾, Safrida Napitupulu²⁾

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan
email: ¹wardahwardahilyas@gmail.com
email: ²fida3umn@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik pada materi operasi bilangan perkalian kelas II SD Negeri 117520 sialang gatap tahun ajaran 2020/2021. Bentuk penelitian ini adalah r & d (research and depolopment), dan model pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan. 1. Analysis, 2. Perancangan (design), 3. Pengembangan (development), 4. Implementasi (implementation), 5. Evaluasi (evalution). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran perkalian menggunakan media komik dapat membantu dalam proses belajar mengajar siswa kelas II SDN 117520 Sialang Gatap, hal ini terbukti dari hasil validasi para ahli media yang mendapat tanggapan layak digunakan tanpa revisi sedangkan validasi ahli materi mendapat tanggapan layak digunakan dengan materi.

Kata kunci: Media Komik Pada Materi Operasi Perkalian

ABSTRACT

The objective of this research was to develop comic media on multiplication number operations for grade II students from SD Negeri 117520 Silang Gatap for the academic year 2020/2021. The form of this research was r & d (research and development), and this development model was using the ADDIE model which consists of several stages. 1. Analysis, 2. Design, 3. Development, 4. Implementation, 5. Evaluation. Based on the results of this research, it could be concluded that multiplication learning using comic media can help in the teaching and learning process for grade II students at SDN 117520 Sialang Gatap, this was evident from the validation results of media experts who received appropriate responses to use without revision while material expert validation received appropriate responses. with material.

Keywords: *Comic Media on Multiplication Operation Material*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang hadir sejak kita masih dini, keberadaan matematika menjadi satu pelajaran yang dianggap sangat sulit, membosankan dan tak jarang dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan.

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib dibelajarkan pada setiap jenjang sekolah (Damarsari, 2017). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini dan kedepan nanti (Prasetyo & Hardjono, 2018). Pelajaran matematika tidak melulu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu (Puspaningtyas, 2019). Ketercapaian pendidikan matematika dapat dilihat dari peserta didik mampu menyelesaikan tugas-tugas belajar matematika, peserta didik mampu menerapkan tujuan pendidikan matematika dalam kehidupan sehari-hari, mengaplikasikannya, menjadikan matematika bagian penting dalam kehidupan peserta didik.

Penyelenggaraan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2012 secara umum menyimpulkan bahwa prestasi peserta didik dibidang matematika sangat menentukan keberhasilan dan kemajuan bangsa, baik itu dalam peningkatan kualitas pendidikan maupun dalam partisipasi politik. Hal yang sangat penting diselesaikan adalah dalam pemecahan masalah, itu sebagai jantungnya dalam pembelajaran matematika. Untuk dapat membantu peserta didik dalam menemukan solusi inovatif dalam berbagai permasalahan yang dihadapi, baik di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari salah satunya menggunakan media pembelajaran (Azhari & Irfan, 2018)

Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi mengajar sekaligus melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi

sehingga akan tercapai hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Keberhasilan dalam suatu pelajaran dapat ditentukan oleh ketuntasan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan sangat dibutuhkan. Agar siswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan secara optimal. Disamping itu pembelajaran yang efektif juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Dalam kenyataan sering sekali terjadi pada usia SD kelas II mengalami kejenuhan dalam belajar matematika khususnya menghitung operasi bilangan perkalian. Untuk itu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media yang menarik. Media pembelajaran adalah wadah yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan siswa belajar menggunakan media akan lebih memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kebanyakan siswa lebih cepat memahami materi apabila menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Dari kenyataan yang ada bahwa hasil obsevasi dan dokumen yang di dapat oleh peneliti hasil belajar anak-anak di SD Negeri 117520 kelas II tergolong relative rendah. Ini terbukti dari hasil tugas pelajaran matematika dalam materi operasi bilangan perkalian. Yang tidak dapat menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat kurang lebih 60% atau sebanyak 12 anak dari 22 siswa kelas II.

Tabel 1. Hasil Analisa Tes Tertulis Peserta Didik Kelas II

No	Hasil (Angka)	Hasil (Hurup)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Persen (%)	Ket
1.	85-100	A	Sangat baik	10	40%	Tuntas
2.	75-84	B	Baik	-	0	Tuntas
3.	65-74	C	Cukup	-	0	Tuntas
4.	55-64	D	Kurang	-	0	Belum Tuntas
5.	<54	E	Sangat Kurang	12	60%	Belum Tuntas
		Jumlah Total		22	100%	

Sumber: data lapangan

$$* \text{Persen (\%)} = \frac{\text{Jumlah Siswa}}{\text{Jumlah total}} \times 100$$

Dengan kenyataan yang didapat di SD Negeri 117520, sangat perlu inovasi dalam pembelajaran khususnya materi operasi bilangan perkalian. Karena perkalian merupakan perhitungan yang dapat membantu anak dalam menyelesaikan soal-soal yang ada hubungannya dengan menghitung. Beberapa faktor penyebab dari ketidaktuntasan peserta didik dalam pembelajaran materi operasi bilangan perkalian di SD Negeri 117520 adalah guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika belum memanfaatkan media pembelajaran matematika secara maksimal, faktor lingkungan yang mendoktrin bahwasanya matematika itu menakutkan dan sulit yang mempengaruhi minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika, faktor motivasi dan dukungan dari kedua orang tua yang kurang terhadap peserta didik, faktor teman yang mempengaruhi minat dalam menyukai pelajaran matematika, serta buku-buku ajar yang kurang menarik. Sehingga hasil pembelajaran kurang baik. Media komik merupakan media yang menarik dengan gambar-gambar yang berwarna serta alur cerita yang menarik dan bentuknya seperti buku kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana. Sehingga komik menjadi alternative untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi operasi bilangan perkalian.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas II SD 117520 Sialang Gatap, pembelajaran matematika yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media yang kurang bervariasi. Sehingga membuat anak usia kelas II SD kurang berminat dan tertarik dengan pembelajaran matematika.

Media pembelajaran yang menarik dan cukup unik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya adalah komik yang saat ini masih sangat digemari oleh anak-anak dan dapat memecahkan masalah minat baca pada peserta didik karena kita dapat memvariasikan format tulisan dalam teks, menyajikan gambar-gambar yang menarik, serta warna yang beraneka ragam sehingga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi saat proses pembelajaran juga membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Furthermore, Lee dan Owens. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komik.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Hal ini dikarenakan tujuan utama dalam sebuah penelitian ialah untuk mendapatkan data/hasil penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Adapun data yang peneliti gunakan yaitu:

Angket (Kuesioner)

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan tertulis dengan maksud orang yang diberi pertanyaan tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Arikunto,2010:101)

Angket yang diberikan dalam peneliti ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan diberikan kepada ahli materi untuk kelayakan materi apa yang sesuai dengan tujuan dan indikator yang sudah ditentukan.

Tahapan pengembangan diuraikan di bawah ini.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media, analisis kebutuhan

peserta didik, analisis konsep materi, analisis tujuan pembelajaran.

Tahap analisis terbagi beberapa analisis yaitu analisis kebutuhan media, analisis peserta didik, analisis konsep materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran operasi perkalian sehingga diperlukannya pengembangan media komik. Salah satu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran adalah adanya media. Dan dengan media membantu dan memudahkan proses belajar mengajar, menambah minat belajar siswa, Maka dari itu media memiliki peranan penting dalam proses belajar.

Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan tela'ah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran seperti latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan). Analisis peserta didik dilakukan guna melihat kebutuhan peserta didik dengan berpusat pada kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung dan dengan menganalisis peserta didik membuat guru gampang dalam memecahkan masalah kenapa tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Analisis Konsep Materi

Pada analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan untuk diajarkan. Analisis konsep berkaitan dengan analisis pembelajaran operasi perkalian menggunakan media komik

Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk menjelaskan indikator pencapaian hasil belajar yang disesuaikan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dilaksanakan sebelumnya. Dengan mengetahui indikator pembelajaran secara utuh dan terperinci, maka akan lebih mudah untuk menentukan item yang paling sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam mengembangkan media komik pada materi perkalian ini. Kompetensi dasarnya yaitu memahami materi perkalian. Indikatornya peserta didik dapat menghitung operasi perkalian sehingga tujuan pembelajarannya itu agar peserta didik dapat menghitung operasi perkalian

Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan media komik pada materi perkalian kelas II SD ini menggunakan komputer dan menggunakan aplikasi canva. Computer dan aplikasi yang digunakan diharapkan mampu membuat media pembelajaran tampilannya menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil dari desain pembelajaran ini berupa rancangan storyboard yang akan dijadikan sebagai patokan dalam membuat media pembelajaran. Setelah itu peneliti menentukan materi apa saja yang akan dibahas pada materi perkalian pada kelas II SD. Jika peneliti sudah mengumpulkan semua materi yang akan dibahas pada materi perkalian kelas II SD, kemudian merancang media pembelajaran semenarik mungkin untuk peserta didik sehingga tidak bosan pada saat proses pembelajaran. Pada proses pembuatan media pembelajaran peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing agar media pembelajaran yang dibuat menarik dan tetap sesuai dengan materi yang dibahas.

Pengembangan (Development)

Pada tahap development (pengembangan) peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebelum instrument divalidasi oleh validator. Pengembangan ini di fokuskan dalam dua kegiatan yaitu validasi ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media komik pada materi perkalian kelas II SD. Hasil validasi dari validator ahli media dan ahli materi di validasi oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan dan juga Guru kelas. Yang dimana setiap ahli/pakar akan memberikan komentar dan saran mengenai media komik pada materi perkalian kelas II SD

pada lembar validasi yang disediakan beberapa pertanyaan untuk validasi ahli media dan ahli materi dengan tanggapan penilaian “Ya” atau tanggapan penilaian “Tidak”. Kemudian apakah media komik pada materi perkalian kelas II SD layak digunakan tanpa ada revisi , layak digunakan dengan revisi, dan tidak layak digunakan. Ahli atau pakar akan memilih sebagai kesimpulan akhir pada lembar validasi.

Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai atau divalidasi oleh ahli media adalah aspek penggunaan dan penyajian, aspek desain, aspek isi, dan aspek bahasa. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian “Ya” dan tanggapan penilaian “Tidak”. Selain melakukan penelitian ini, ahli media juga memberikan komentar atau saran dari pengembangan media komik pada materi perkalian kelas II SD. Hasil dari analisis validasi kelayakan ahli media oleh bapak dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan yang dilakukan pada tanggal 27-juli-2021 dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Kelayakan Ahli Media

Aspek Yang dinilai	Pernyataan	Tanggapan Penilaian	
		Ya	Tidak
Cover Komik	1. Judul komik keseluruhan isi cerita	√	
	2. Judul komik menarik minat siswa untuk belajar materi perkalian	√	
	3. Warna cover komik menarik minat siswa untuk belajar materi perkalian	√	
	4. Isi komik mudah dipahami oleh siswa	√	

	kelas II SD		
Isi komik	5. Isi komik menggunakan gambar yang mudah dipahami siswa kelas II sehingga siswa mudah untuk memahami materi perkalian	√	
	6. Gaya dan ketepatan Bahasa cocok untuk siswa kelas II	√	
	7. Isi komik berhasil memikat siswa untuk terus mengikuti jalan cerita pembelajaran	√	
	8. Rancangan halaman komik tertata dengan baik	√	
Anatomi komik	9. Pemilihan gambar sangat menarik perhatian siswa	√	
	10. Ketepatan tata letak gambar animasi	√	

Berdasarkan table hasil validasi ahli media diatas dapat disimpulkan bahwa media komik pada materi perkalian kelas II SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria layak digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli media yang mendapat tanggapan penilaian “Ya”. Selain

mendapatkan penilaian validator juga memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan produk yang telah dibuat peneliti yaitu:

1. Menambahkan gambar-gambar tumbuhan laut yang lebih menarik
2. Memperjelas cover komik menjadi lebih gampang dibaca

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan yang dilaksanakan pada tanggal 09-Agustus-2021. Aspek yang akan dinilai atau divalidasi oleh ahli materi yaitu aspek muatan materi, aspek penyajian materi, aspek bahasa dan aspek anatomi komik. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket yang setiap tanggapan penilaiannya itu “Ya” dan “Tidak”. Selain melakukan penelitian ini, ahli materi juga memberikan komentar dan saran dari pengembangan media komik pada materi perkalian kelas II SD. Tabel dibawah ini adalah hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi dari Ahli Materi

Aspek Yang dinilai	Pernyataan	Tanggapan Penilaian	
		Ya	Tidak
Muatan materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√	
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√	
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√	
	4. Keruntutan materi	√	
	5. Kedalaman materi	√	
	6. Keluasan cakupan isi materi yang	√	

Penyajian materi	dibahas		
	7. Kemudahan dalam memahami materi	√	
	8. Kesesuaian pemberian contoh	√	
	9. Kesesuaian gambar dengan materi	√	
Bahasa	10. Kesesuaian soal dengan jawaban	√	
	11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar	√	
	12. Susunan kalimat	√	
Kemampuan Materi	13. Memberikan motivasi belajar	√	
	14. Memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	√	
	15. Proses pembelajaran lebih menarik	√	

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi diatas dapat disimpulkan bahwa media komik pada materi perkalian kelas II SD yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria layak digunakan. Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli materi yang mendapat tanggapan penilaian “Ya” dan tanggapan penilaian “Tidak”. Selain mendapatkan penilaian validator memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan produk yang telah dibuat peneliti yaitu:

1. perbaiki alur cerita
2. sesuaikan tema gambar dengan materi gunakan kalimat yang mudah dipahami siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Namun peneliti hanya sampai kepada empat tahap mengingat situasi pandemic covid-19 yang terdiri dari analisis (analysis), desain (rancangan), pengembangan (development), implementasi (implementation).

Pengembangan produk ini dimulai dengan analisis awal pengamatan peneliti ditemukan beberapa kendala pada hasil belajar matematika kelas II masih kurang memenuhi KKM, rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika pada materi perkalian karena proses pembelajaran berpusat pada guru, peserta didik yang kesulitan memahami materi perkalian materi perkalian secara utuh, dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran disekolah tersebut. Maka untuk mengatasi kendala tersebut peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tepat berupa media komik.

Peneliti merancang sebuah produk yaitu komik pada materi perkalian kelas II SD, kemudian peneliti merancang bagian-bagian dan konsep dalam komik tersebut yang terdiri dari kata pengantar, tujuan pembelajaran dan materi yang disertakan contoh dengan gambar-gambar yang menarik. Setelah itu, peneliti juga merancang instrument penilaian yang digunakan untuk penilaian yang digunakan untuk penilaian validasi ahli media yaitu terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kelayakan (Aspek cover komik, aspek kelayakan isi, aspek anatomi komik. Untuk tahap uji kelayakan yang dilakukan adalah validasi ke ahli media dan ahli materi oleh Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan dan juga Guru kelas. Kelayakan produk yang dikembangkan dapat dikatakan sudah dapat digunakan apabila hasil dari ahli media dan ahli materi yang memperoleh kriteria layak. Validator atau subjek yang dipilih oleh peneliti yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan dan juga Guru kelas.

Ahli Media

Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ahli media melalui 3 aspek yaitu:

- a. Aspek cover komik : 1 validator yang terdiri 3 pernyataan yang berupa judul komik keseluruhan isi cerita, judul komik menarik minat siswa untuk belajar materi perkalian, warna cover komik menarik minat siswa untuk belajar materi perkalian, mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak.
- b. Aspek isi komik : 1 validator yang terdiri dari 5 pernyataan yang berupa isi komik mudah dipahami, kesesuaian penggunaan gambar, gaya dan ketepatan bahasa, isi komik memikat siswa untuk terus mengikuti jalan cerita pembelajaran, rancangan halaman komik, mendapat tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak.
- c. Aspek anatomi komik : 1 validator yang terdiri dari 2 pernyataan yang berupa pemilihan gambar sangat menarik perhatian siswa, dan ketepatan tata letak gambar animasi mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak.

Ahli Materi

Berikut hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi melalui 4 aspek yaitu:

- a. Aspek muatan materi : 1 validator yang terdiri dari 3 pernyataan yang berupa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak.
- b. Aspek penyajian materi : 1 validator yang terdiri dari 10 tanggapan yang berupa keruntutan materi dan keluasan cakupan isi materi yang dibahas mendapatkan penilaian “Tidak”, sedangkan kesesuaian pemberian contoh, kesesuaian gambar dan materi berorientasi pada peserta didik mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” pada pernyataan kesesuaian soal dengan jawaban, kesesuaian soal evaluasi soal dengan materi penilaian setelah direvisi mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak.

- c. Aspek bahasa : 1 validator yang terdiri dari 2 tanggapan yang berupa bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak. Sedangkan susunan kalimat mendapatkan tanggapan penilaian “Tidak”.
- d. Aspek kemanfaatan materi : 1 validator yang terdiri dari 3 pernyataan yang berupa memberikan motivasi belajar, memberikan bantuan belajar bagi peserta didik, proses pembelajaran lebih menarik mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” yang termasuk kriteria layak.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dan dikategorikan “Sangat layak”. Sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran materi operasi bilangan perkalian agar keterampilan menulis siswa meningkat.

Pelaksanaan dan hasil masih terdapat beberapa kekurangan. Keterbatasan dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pengembangan komik pada materi perkalian kelas II SD. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan pengetahuan peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan namun demikian masalah tersebut teratasi dengan adanya dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan dari penelitian pengembangan ini:

Media komik pada pembelajaran materi perkalian kelas II SD merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk

digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Pengembangan media komik pada pembelajaran materi perkalian kelas II SD dengan model ADDIE

Hasil kelayakan produk media komik pada pembelajaran materi perkalian kelas II SD yang dikembangkan dan divalidasi oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Setelah dilakukan proses validasi dari ahli media dan ahli materi yang dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk komik yang layak untuk siswa kelas II SD. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu: pengembangan materi yang lebih luas, pengembangan desain media pembelajaran yang lebih menarik lagi, dan memperbanyak referensi mengenai model ADDIE dapat berjalan dengan baik

Untuk peneliti selanjutnya agar melaksanakan penelitian pengembangan ADDIE secara benar dan sistematis agar produk yang dikembangkan dapat berkualitas dengan

DAFTAR PUSTAKA

- Armina, Lili. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas II SD/MI*. Skripsi Fakultas Tarbiyah, Lampung.
- Arulan, Belina Dian. (2013). *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MI Nurul Huda Malang*, Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan, Malang.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Data Lapangan Hasil Observasi SDN 117520 2020-2021. Sialang Gatap.
- Miftah, M. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsang Vol 1 No 2 (Desember 2013).
- Negara, Hasan Sastra. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa SD*, Jurnal Terampil Vol 1 No 2 (Desember 2014).
- Ningrum, Niar. (2019). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember*, Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan, Jember.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di SD*. Jurnal refleksi edukatika 7 (2). ISSN: 2528-696X. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Nurdeni & Kartika. (2010). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Perkalian & Pembagian Kelas II SD*, Jurnal Studi Keguruan dan Pendidikan 1 (3) ISSN: 2088-351X
- Prihanto, Dhita Agoes & Tri Nova Hasti Yuniarta. (2018). *Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V SD*. Jurnal Studi Keguruan & Pendidikan 5 (1) ISSN: 2579-4647.
- Putra, Aan & Ines Feltia Milenia. *Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika*, Mathena Journal Vol 3 (1) E-ISSN: 2686-5823 (Januari 2021).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, cv.