

PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL MAKANAN SEHAT

Aulia Holillah

Universitas Pendidikan Indonesia

auliaholillah@upi.edu

I. Isrok'atun

Universitas Pendidikan Indonesia

isrokatun@upi.edu

Ali Ismail

Universitas Pendidikan Indonesia

ali_ismail@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan konsep siswa di Indonesia khususnya pada pembelajaran IPA, yang dapat disebabkan oleh kurangnya strategi pengajaran yang inovatif dan efektif dari guru. Penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti komik digital, dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif. Di era digital, semakin banyak media pembelajaran berbasis digital, salah satunya adalah media Komik Digital Makanan Sehat, yang membahas Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat. Komik Digital Makanan Sehat menyajikan cerita, podcast, dan evaluasi melalui online games dan quizizz untuk memaksimalkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Komik Digital Makanan Sehat terhadap penguasaan konsep siswa dan respons siswa terhadap media ini. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan pendekatan pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Instrumen penelitian berupa tes guna mengukur penguasaan konsep siswa dan kuesioner yang mengukur respons siswa terhadap media ini. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang ada di seluruh sekolah dasar di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Sampel penelitian adalah 30 siswa kelas V SDN 2 Paniis Kabupaten Kuningan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komik Digital Makanan Sehat memiliki pengaruh positif pada penguasaan konsep siswa, dengan peningkatan nilai posttest sebesar 51,43% (kriteria sedang). Siswa juga memberikan respons positif terhadap media ini. Penelitian ini merekomendasikan agar guru menggunakan media pembelajaran digital seperti Komik Digital Makanan Sehat untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: Komik Digital Makanan Sehat, Penguasaan konsep, IPA, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study is motivated by the low mastery of concepts among students in Indonesia, particularly in science education, which may be due to a lack of innovative and effective teaching strategies by teachers. The use of innovative learning media, such as digital comics, can be one of the effective teaching strategies. In the digital era, there are increasing numbers of digital-based learning media, one of which is the Healthy Food Digital Comic, which discusses the Human Digestive System and Healthy Food. The Healthy Food Digital Comic presents stories, podcasts, and evaluations through online games and quizzes to maximize students' understanding. This study aims to determine the impact of the Healthy Food Digital Comic on students' mastery of concepts and their responses to this medium. The research method used is a quantitative method with a pre-experimental approach using a one-group pretest-posttest design. The research instruments are tests to measure students' mastery of concepts and questionnaires to assess students' responses to the medium.

The population of this study is fifth-grade students in all elementary schools in Kuningan Regency, West Java. The research sample consists of 30 fifth-grade students from SDN 2 Paniis, Kuningan Regency. The results of the study show that the Healthy Food Digital Comic has a positive impact on students' mastery of concepts, with a posttest score increase of 51.43% (moderate criteria). Students also responded positively to this medium. This study recommends that teachers use digital learning media such as the Healthy Food Digital Comic to enhance students' mastery of concepts more effectively and enjoyably.

Keywords: Healthy Food Digital Comic, Conceptual mastery, Science, Elementary school students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan bangsa, dan peningkatan kualitas pendidikan selalu menjadi prioritas utama. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.¹ Pendidikan bukan hanya soal pemberian pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk masa depan masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran IPA seringkali dianggap sulit oleh siswa karena topik yang disajikan memerlukan pemahaman konsep yang abstrak terlebih pada topik tertentu yang cukup sulit terealisasi dalam bentuk nyata, salah satunya topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat yang banyak menggunakan istilah dan proses ilmiah yang cukup sulit dipahami oleh siswa usia sekolah dasar. Padahal, penguasaan konsep sangatlah penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Penguasaan konsep adalah pemahaman mendalam siswa terhadap topik yang dipelajari sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam situasi nyata dan mengaitkan berbagai konsep. Penguasaan konsep penting karena membantu siswa menyerap dan menyimpan informasi dalam jangka panjang serta mengukur keberhasilan siswa dalam belajar dan guru dalam mengelola kelas secara efektif.²

Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” didapat fakta

¹ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Pub. L. No. 20 (2003).

² Juni Artha Juneli, Atep Sujana, dan J Julia, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (25 Agustus 2022): h.1093, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>.

bahwa penguasaan konsep siswa khususnya pada topik sistem pencernaan masih rendah.³ Hal ini diperkuat dengan penurunan skor PISA tahun 2022 dibanding tahun 2018. Sebagian besar pertanyaan dalam ujian PISA mengharuskan siswa memahami konsep, menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menunjukkan keterampilan proses.⁴ Selain itu, berdasarkan pra penelitian pada salah satu sampel di populasi, didapat fakta bahwa nilai tes penguasaan konsep siswa pada topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 50,9. Seringkali juga didapati pemandangan siswa sekolah dasar yang masih membeli jajanan sembarangan tanpa tahu apakah makanan tersebut bergizi atau tidak, hal ini membuktikan bahwa penguasaan konsep siswa pada topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat masih rendah.

Penguasaan konsep yang rendah, terutama dalam pembelajaran IPA, sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola proses belajar-mengajar.⁵ Guru harus memfasilitasi siswa dalam memahami konsep pelajaran untuk memenuhi atau melampaui standar penilaian. Kurangnya pemahaman konsep IPA pada siswa menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, seperti penggunaan media pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media pembelajaran yang memudahkan penguasaan konsep siswa dapat menjadi solusi. Media pembelajaran yang dapat memudahkan penguasaan konsep topik bagi siswa adalah media interaktif, visual, dan kontekstual.⁶ Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah komik.⁷ Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena memiliki tampilan dan penyanyian topik yang menarik.

Di era digital saat ini, komik pun mengalami digitalisasi menjadi komik digital. Komik digital memiliki daya tarik visual yang tinggi dan mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Komik digital adalah komik yang dapat didistribusikan melalui internet atau secara elektronik. Komik ini tersedia dalam berbagai format, seperti buku digital, aplikasi, slide, PDF, dan format lainnya.⁸ Komik digital memiliki beberapa keunggulan dibanding

³ Rizkya Fitri Anisa, Atep Sujana, dan J. Julia, "Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (25 Oktober 2023): h.121, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.12643>.

⁴ Nisa Nuraisyah, "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Gaya" (Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 2022).

⁵ A Nugroho S, "Peningkatan Penguasaan Konsep dengan Model Pembelajaran Konsep dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013).

⁶ Gwo-Jen Hwang, Chiu-Lin Lai, dan Siang-Yi Wang, "Seamless Flipped Learning: A Mobile Technology-Enhanced Flipped Classroom with Effective Learning Strategies," *Journal of Computers in Education* 2, no. 4 (Desember 2015), <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>.

⁷ Juneli, Sujana, dan Julia, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V."

⁸ Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah Irwansyah, "Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital," *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (31 Oktober 2020): h.134, <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>.

komik konvensional, di antaranya tidak mudah rusak, tidak berat, dan lebih fleksibel.⁹ Salah satu jenis komik digital yang dapat digunakan adalah komik digital makanan sehat yang memuat topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media Komik Digital Makanan Sehat dalam pembelajaran IPA, khususnya tentang topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat, di kelas V sekolah dasar. Komik Digital Makanan Sehat dipilih karena media ini dapat menyampaikan topik pelajaran melalui kombinasi gambar dan teks yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, terdapat beberapa fitur tambahan seperti *podcast*, *online games*, dan *quizizz* yang menambah daya tarik siswa. Penggunaan Komik Digital Makanan Sehat diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Komik Digital Makanan Sehat dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa kelas V pada pembelajaran IPA pada topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa mengenai penggunaan media ini.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode *kuantitatif* dengan pendekatan eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiono metode eksperimen digunakan untuk menentukan dampak suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol.¹⁰ Metode penelitian ini diterapkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif (peningkatan) Komik Digital Makanan Sehat terhadap penguasaan konsep siswa pada topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat. Pendekatan eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah jenis *Pre eksperimental*. Desain penelitian yang dipilih adalah *One Group Pretest Posttest Design*. *One Group Pretest Posttest* adalah sebuah desain penelitian yang membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok uji, yakni kelompok eksperimen. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* akan dilakukan, dan kesimpulan akan ditarik setelah menganalisis data mengenai penguasaan konsep siswa.

⁹ C Budi, Y Romadiaz, dan S Maslikah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui *E-comic* Berbasis *Scientifik Approach* pada Mata Pelajaran Matematika Topik Limit Fungsi," *Jurnal Pendidikan Matematika FISIP Unissula* 4, no. 1 (2016).

¹⁰ U Maesaroh, "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Gaya kelas IV MIS Al-Huda Margalangu" (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2021).

Penelitian ini tidak melibatkan kelompok perbandingan atau kontrol, namun mengandalkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*.¹¹ Desain ini memungkinkan pengukuran pengaruh penggunaan Komik Digital Makanan Sehat dengan lebih akurat karena memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah pemberian perlakuan pada subjek yang sama.¹² Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang ada di seluruh sekolah dasar di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Sampel penelitian adalah 30 siswa kelas V SDN 2 Paniis Kabupaten Kuningan. Penentuan ini sejalan dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, yang melibatkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok, yakni kelompok eksperimen. Selain itu, jumlah siswa yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian eksperimen minimal adalah 30 siswa.

Pada penelitian ini, digunakan dua jenis instrumen untuk mendapatkan data, di antaranya tes untuk mengukur penguasaan konsep siswa dan angket respons siswa terhadap media Komik Digital Makanan Sehat. instrumen tes terdiri dari 15 soal uraian yang telah dinyatakan valid. Sedangkan, instrumen angket yang digunakan berisi 15 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif mengenai media Komik Digital Makanan Sehat. teknik pengolahan data berupa tes digunakan untuk mengukur penguasaan konsep siswa. Nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapat, kemudian dibandingkan apakah terdapat peningkatan, penurunan, atau tidak ada perubahan.

Desain penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

- T₁ : Tes awal (*Pre Test*) dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan
X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan media Komik Digital Makanan Sehat
T₂ : Test akhir (*Post Test*) dilaksanakan setelah diberikan perlakuan

¹¹ Nira Elpira dan Anik Ghufon, "Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (30 April 2015), <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>.

¹² Nuraisyah, "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Gaya."

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penguasaan Konsep Siswa Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Makanan Sehat pada Topik Sistem Pencernaan Manusia dan Makanan Sehat

Untuk mengetahui penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan komik digital makanan sehat, maka dilakukan perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* kemudian membandingkan hasilnya apakah berpengaruh positif (nilai *posttest* meningkat), berpengaruh negatif (nilai *posttest* menurun), atau tidak berpengaruh (nilai *pretest* sama dengan *posttest*).

Berikut merupakan hasil nilai *pretest* dan *posttest* penguasaan konsep siswa:

Tabel 2. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Konsep Siswa

Nama Siswa	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Siswa 1	35	75,9	42	93,6
Siswa 2	28	60,1	39	85,8
Siswa 3	28	60,1	39	86,6
Siswa 4	28	61,8	39	86,1
Siswa 5	20	43,0	32	69,1
Siswa 6	22	46,4	31	69,5
Siswa 7	31	71,1	36	80,5
Siswa 8	14	31,4	25	49,7
Siswa 9	26	54,7	41	90,5
Siswa 10	9	19,8	18	36,4
Siswa 11	20	44,5	26	54,7
Siswa 12	19	41,9	31	72,1
Siswa 13	33	71,5	39	86,5
Siswa 14	20	44,5	38	83,8
Siswa 15	18	39,8	38	83,8
Siswa 16	15	25,4	32	70,4
Siswa 17	19	42,3	38	82,4
Siswa 18	25	53,9	35	77,2
Siswa 19	24	53,1	33	71,7
Siswa 20	39	86,5	42	92,9

Siswa 21	29	63,2	27	65,9
Siswa 22	24	52,4	28	64,1
Siswa 23	26	52,8	26	53,5
Siswa 24	12	26,5	15	33,0
Siswa 25	8	15,6	8	17,2
Siswa 26	37	84,8	43	95,3
Siswa 27	25	55,4	29	64,4
Siswa 28	24	51,8	30	66,7
Siswa 29	17	35,5	20	43,8
Siswa 30	26	57,1	27	59,0
Jumlah		1364,9		2069
Rata-Rata		45,5		68,9

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,5, sementara nilai rata-rata *posttest* adalah 68,9. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*, dengan selisih sebesar 23,4. Setelah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest*, langkah berikutnya adalah menganalisis data menggunakan perangkat lunak *SPSS 26 for Windows*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah awal dalam analisis data untuk memastikan data berdistribusi normal dan layak dianalisis lebih lanjut. Prosedur ini dilakukan pada data *pretest* dan *posttest*, menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel adalah 30 siswa (kurang dari 50). Berikut adalah hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* penguasaan konsep siswa:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Konsep

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,982	30	0,867
<i>Posttest</i>	0,931	30	0,052

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikan (*sig*) untuk data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.¹³

2. Uji Beda Dua Rata-Rata (Uji-*t*)

Uji-*t*, atau uji beda dua rata-rata, digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data. Syarat utama penerapan uji-*t* adalah data harus berdistribusi normal. Untuk sampel berpasangan, yang berasal dari dua sampel yang sama, digunakan Uji *Paired Sample T-Test*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*.

H_1 = Ada perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Hasil Uji Beda Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Konsep Siswa

<i>Paired Sampels Test Pretest-Posttest</i>	
<i>Significance</i>	
<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
< 0,001	< 0,001

Merujuk pada Tabel 4, hasil uji beda rata-rata menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* kurang dari 0,001. Karena *p-value* lebih kecil dari α , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* penguasaan konsep siswa.

B. Pengaruh Komik Digital Makanan Sehat Terhadap Penguasaan Konsep Siswa pada Topik Sistem Pencernaan Manusia

Berdasarkan data penelitian, penggunaan Komik Digital Makanan Sehat terbukti meningkatkan penguasaan konsep siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 45,5 menjadi 68,9 pada *posttest* setelah perlakuan dengan topik Sistem Pencernaan Manusia. Data peningkatan setiap indikator penguasaan konsep siswa disajikan dalam tabel 5.

¹³ Z Arifin, *Metode Penelitian Pendidikan* (Remaja Rosdakarya, 2017).

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Indikator-indikator Penguasaan Konsep Siswa

No	Indikator Penguasaan Konsep	Jumlah Rata-Rata		Keterangan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	C1 (Mengingat)	12,4	14,2	Terjadi Peningkatan
2	C2 (Memahami)	8,5	13,5	Terjadi Peningkatan
3	C3 (Menerapkan)	10,2	14,6	Terjadi Peningkatan
4	C4 (Menganalisis)	9,1	13,3	Terjadi Peningkatan
5	C5 (Mengevaluasi)	2,5	5,3	Terjadi Peningkatan
6	C6 (Menciptakan)	7,7	8,7	Terjadi Peningkatan

Berdasarkan Tabel 5, terlihat peningkatan pada setiap indikator penguasaan konsep siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Komik Digital Makanan Sehat memiliki pengaruh positif, terlihat dari peningkatan rata-rata setiap indikator.

C. Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa

Untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran, uji N-Gain dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis N-Gain disajikan dalam tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis *N-Gain*

No	<i>N-Gain Score</i>	Kriteria
1	0.73444	Tinggi
2	0.64411	Sedang
3	0.66416	Sedang
4	0.636126	Sedang
5	0.457895	Sedang
6	0.43097	Sedang
7	0.32526	Sedang
8	0.266764	Rendah
9	0.790287	Tinggi
10	0.206983	Rendah
11	0.202465	Rendah
12	0.519793	Sedang
13	0.526316	Sedang

14	0.708108	Tinggi
15	0.730897	Tinggi
16	0.603217	Sedang
17	0.694974	Sedang
18	0.505423	Sedang
19	0.396588	Sedang
20	0.474074	Sedang
21	0.07337	Rendah
22	0.245798	Rendah
23	0.014831	Rendah
24	0.088435	Rendah
25	0.018957	Rendah
26	0.690789	Sedang
27	0.201794	Rendah
28	0.309129	Sedang
29	0.128682	Rendah
30	0.044289	Rendah
Rata- Rata	0.381941	Sedang

D. Respons Siswa Terhadap Media Komik Digital Makanan Sehat

Selain ingin mengukur dampak Komik Digital Makanan Sehat pada penguasaan konsep siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media tersebut. Untuk mengukur respons siswa, digunakan instrumen angket yang diberikan setelah proses pembelajaran dengan Komik Digital Makanan Sehat. Angket ini menggunakan skala *likert* dengan pernyataan positif dan negatif, menilai aspek ketertarikan, topik, bahasa, dan kualitas teknis. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap Komik Digital Makanan Sehat sebagai media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran tentang Sistem Pencernaan Manusia di kelas V sekolah dasar. Hasil perhitungan angket menunjukkan tingkat kepuasan siswa yang tinggi terhadap semua aspek penilaian.

Berikut adalah persentase hasil perhitungan angket *respons* siswa terhadap Komik Digital Makanan Sehat:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Angket *Respons* Siswa
Terhadap Media Komik Digital Makanan Sehat

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Σ skor per aspek yang didapatkan	Persentase Kelayakan	Kriteria
Ketertarikan	540	427	79%	Baik
Topik	540	479	89%	Sangat Baik
Bahasa	270	216	80%	Baik
Kualitas Teknis	270	222	82%	Sangat Baik
jumlah	1620	1344	83%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7, ditemukan bahwa dalam aspek ketertarikan media, total penilaian mencapai 427 dengan kelayakan 79% dan kriteria baik. Untuk aspek topik, total penilaian adalah 479 dengan kelayakan 89% dan kriteria sangat baik. Aspek bahasa mendapat total penilaian 216 dengan kelayakan 80% dan kriteria baik, sementara aspek kualitas teknis memperoleh total penilaian 222 dengan kelayakan 82% dan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, nilai total dari semua aspek adalah 1344, dengan rata-rata kelayakan sebesar 83% dan kriteria sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Komik Digital Makanan Sehat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada topik Sistem Pencernaan Manusia, terbukti dari peningkatan signifikan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* pada semua indikator penguasaan konsep. Selain itu, Komik Digital Makanan Sehat mendapat respons sangat baik dari siswa, dengan aspek ketertarikan dan bahasa mendapat kriteria baik, serta aspek topik dan kualitas teknis mendapat kriteria "sangat baik," yang secara keseluruhan memberikan penilaian sangat baik untuk media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penggunaan media komik digital seperti Komik Digital Makanan Sehat terus dikembangkan dan diperluas ke topik lain untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa di berbagai mata pelajaran. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan dalam memanfaatkan media digital secara efektif, dan infrastruktur teknologi di sekolah perlu ditingkatkan untuk mendukung penggunaan media ini. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan komik digital dan untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Rizkya Fitri, Atep Sujana, dan J. Julia. "Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (25 Oktober 2023). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.12643>.
- Arifin, Z. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Budi, C, Y Romadiasri, dan S Maslikhah. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi." *Jurnal Pendidikan Matematika FISIP Unissula* 4, no. 1 (2016).
- Elpira, Nira, dan Anik Ghufon. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (30 April 2015). <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>.
- Hwang, Gwo-Jen, Chiu-Lin Lai, dan Siang-Yi Wang. "Seamless Flipped Learning: A Mobile Technology-Enhanced Flipped Classroom with Effective Learning Strategies." *Journal of Computers in Education* 2, no. 4 (Desember 2015). <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>.
- Juneli, Juni Artha, Atep Sujana, dan J Julia. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (25 Agustus 2022). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>.
- Lestari, Annisa Fitriana, dan Irwansyah Irwansyah. "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (31 Oktober 2020). <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>.
- Maesaroh, U. "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya kelas IV MIS Al-Huda Margalangu." Universitas Islam Negeri Walisongo, 2021.
- Nugroho, A, S. "Peningkatan Penguasaan Konsep dengan Model Pembelajaran Konsep dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013).
- Nuraisyah, Nisa. "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Gaya." Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 2022.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).