

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS CANVA
DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK MATERI IPA CAHAYA KELAS IV MIN 2 AMBON**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Salah Satu Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Ambon



LA IFAN
NIM. 190305016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
AMBON
2023**

LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : La Ifan
NIM : 190305016
Fakultas : Ilmu Tarbiah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Komik Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Ipa Cahaya Kelas IV MIN 2 Ambon

Dengan penuh kesadaran menyatakan bahwa hasil skripsi ini adalah benar-benar hasil karya penulisan sendiri, kecuali ada pada bagian-bagian tertentu yang saya jadikan sebagai rujukan dan referensi dalam penulisan skripsi ini saya menyatakan kebenarannya, jika suatu saat terdapat pernyataan bahwa saya telah melakukan plagiat, duplikat, tiruan, maka saya bersedia mendapatkan sanksi yang di tetapkan dari pihak FITK IAIN Ambon

Ambon, 27 Juni 2023



La Ifan
NIM.:190305016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan Komik Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi IPA Cahaya Kelas IV MIN 2 Ambon
Nama : La Ifan
NIM : 190305016
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiah dan Keguruan

Telah di periksa dan di pertahankan dalam sidang Munaqasya yang telah di selenggarakan pada hari Selasa Tanggal 27 Bulan Juli Tahun 2023 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam ilmu pendidikan dasar pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Ambon

DEWAN MUNAQASYA

Pembimbing 1 : Dr. Anasufi Banawi, M.Pd (.....)
Pembimbing 2 : Dinar Riaddin, M.Pd (.....)
Penguji 1 : Dr. Adam Latuconsina, M.Si (.....)
Penguji 2 : Sri Rahmadani Pulu, M.Pd (.....)

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi PGMI
IAIN Ambon

Disahkan Oleh:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiah dan
Keguruan IAIN Ambon

Dr. Anasufi Banawi, M.Pd
NIP. 1976051120031210002

Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I
NIP. 197311052000031002

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan salat sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar” (QS. Al Baqarah: 153)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Orang lain gak akan bisa paham tentang *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya kita, berjuanglah untuk dirimu sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang telah kamu perjuangkan. Tetap semangat ya fan”

PERSEMBAHAN

Dengan ucapan syukur kepada Allah SWT

Skripsi ini saya persembahkan

“Kepada kedua orang tuaku, ayahku tersayang Almarhum La Oni, dan mama saya tercinta Wa Nisa, terima kasih telah mendidik dan membesarkan ku dengan cinta dan kasi sayang hingga sampai saat ini, kakak-kakak ku, kakak Ungki, kakak Riana, dan kakak Ratna, serta keponakan-keponakanku tercinta dan saya sayangi, Rafli Alfiano, Tania, dan Raysa Az-Zahra, serta program studi PGMI IAIN Ambon yang saya banggakan”



ABSTRAK

Nama: La Ifan dengan NIM.190305016. Judul Penelitian “Pengembangan Komik Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi IPA Cahaya Kelas IV MIN 2

Penelitian ini di latar belakangnya keran adanya penurunan minat dan hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV MIN 2 Ambon. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji kevalidan dan kelayakan, serta mengukur minat dan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MIN 2 Ambon dengan menggunakan komik.

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D tipe ADDIE, lokasi penelitian dilaksanakan di MIN 2 Ambon dengan subjek penelitian peserta didik kelas IVA sebanyak 24 peserta didik yang dipilih berdasarkan *sampling purposive*, dengan pengukuran minat menggunakan tabel statistik dan tabel pengukuran minat, sedangkan hasil belajar menggunakan uji *paired sample T-Test* dan N-Gain.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan komik sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase ahli materi 94,79%, ahli media, 96,87%, ahli bahasa, 89,58%, guru IPA kelas IV 100%, uji coba skala kecil 93%, dan uji coba skala besar 98,12%. Komik diterapkan dalam pembelajaran diperoleh nilai rata-rata minat belajar IPA peserta didik adalah 87,63 kategori nilai sangat tinggi dengan persentase 16,66% dari 4 peserta didik menunjukkan berminat dan persentase 83,33 dari 20 peserta didik menunjukkan sangat berminat. Sedangkan nilai hasil belajar IPA peserta didik *pretest* dan *posttest*, nilai rata-rata *pretest* adalah 50,50 kategori nilai rendah, dan nilai rata-rata *posttest* adalah 83,58 kategori nilai tinggi. Uji normalitas diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0,200 > 0,05$ dengan keputusan data terdistribusi normal dan uji *paired sample T-Test* dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001. nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,001 < 0,05$ dengan keputusan hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Nilai N-Gain skor sebesar 0,75 dengan tafsiran tinggi dan N-Gain persen sebesar 75% dengan tafsiran cukup efektif. Dapat ditarik kesimpulan komik berbasis canva materi IPA cahaya kelas IV MIN 2 Ambon sangat valid dan sangat layak serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA yang cukup efektif.

Kata Kunci: Media, Komik, Minat dan Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

KATA PENGANTAR



Marilah kita panjatkan puji dan rasa syukur kita kepada Allah SWT. Atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis berupa nikmat kesehatan, kesempatan, dan kekuatan sehingga peneliti dan penulisan ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju cahaya yang terang benderang sekarang ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, berupa arahan, nasihat, bimbingan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis, maka penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si selaku Rektor IAIN Ambon beserta wakil-wakil rektor IAIN Ambon.
2. Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta Wakil Dekan I Dr. Hj. St Jumaeda, M.Pd.I, Wakil Dekan II Hj. Cornelia Pary, M.Pd, dan Wakil Dekan III Dr. Muhajir Abdurahman, M.Pd.I Wakil Dekan III
3. Dr. Anasufi Banawi, M.Pd selaku ketua program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dan Eman Wahyudi Kasim, M.Pd, selaku sekertaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Dr. Anasufi Banawi, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dinar Riaddin, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dari awal sampai selesainya Skripsi ini.
5. Dr. Adam Latuconsina, M.Si selaku penguji I, Sri Rahmadani Pulu, M.Pd selaku Penguji II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dari awal sampai akhir skripsi ini selesai.

6. Bapak/ibu dosen serta asisten dosen di lingkungan IAIN Ambon khususnya dosen-dosen PGMI yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses perkuliahan.
7. Rudiman Tawe, S.Pd selaku Kepala sekolah MIN 2 Ambon yang telah memberikan izin kepada penulis melaksanakan penelitian hingga selesai serta seluruh staf guru dan tata usaha yang banyak memberikan masukan yang baik kepada penulis.
8. Bakri Wattimena, S.Pd.I selaku wali kelas IVA MIN 2 Ambon yang membimbing, mengarahkan, memberi masukan, motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
9. Adik-adik kelas IVA yang penulis tidak sempat menyebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas kesediaannya di jadikan sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini
10. Terlebih khusus kepada kedua orang tuaku yang tercinta dan tersayang, alm Ayahanda La Oni dan Ibunda Wa nisa yang telah banyak berkorban membesarkan serta membimbing dan merawat saya hingga saya dewasa sampai saat ini, cinta dan kasi sayang yang kalian berikan takkan hilang di telang massa
11. Kepada paman saya tercinta La Udu terima kasih telah menjadi paman yang baik dan talah menjadi peran sebagai ayah kedua saya, terima kasi atas motivasinya, dukungannya, kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai pada waktunya
12. Kepada saudara-saudara kandung ku tersayang, kakak Ungki, kakak Riana, dan kakak Ratna, terima kasih sudah banyak mengorbankan waktu dan perhatian baik dari segi materi, finansial, motivasi, serta dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua teman-teman angkatan 2019 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan paling khususnya adalah teman-teman seperjuangan PGMI kelas A angkatan 2019 Handrini, Safia, Yunda, Farrahia, Sutna, Lili, Sitra, Base, Nurhasanah, Ifina, Mulyawati, Suwarni, Nurmin, Raudal dan yang tidak bisa disebut satu persatu namanya yang telah memberikan dukungan suport, untuk sampai di titik ini.

14. Terima kasih untuk diri sendiri yang selalu kuat bertahan sejauh ini, pantang menyerah, dalam melalui segala cobaan dan masalah serta kesulitan yang sudah di lalui bersama. Ku ucapkan berulang kali terima kasih diriku sudah kuat hingga saat ini, jangan lupa untuk bahagia.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terlebih khususnya di bidang pendidikan. Semoga rahmat dan karunia-Nya yang maha pemurah senantiasa menyertai kita.

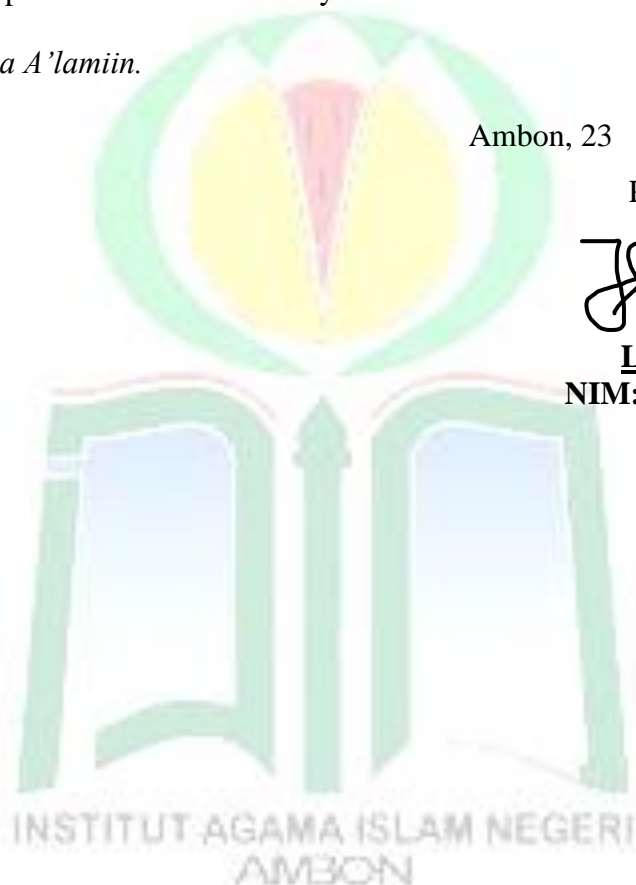
Aamiin Yarabba A'lamiin.

Ambon, 23 Juni 2023

Penulis



La Ifan
NIM: 190305016



DAFTAR ISI

LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Spesifik Produk Yang Diharapkan	10
H. Definisi Konseptual	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media.....	12
2. Media Pembelajaran	13
3. Komik.....	15
4. Canva Sebagai Media Pembelajaran	21
5. Minat	25
6. Hasil Belajar	29
7. Pembelajaran IPA.....	31
8. Ruang Lingkup Materi Cahaya	33
B. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	36
C. Kerangka Pikir	43

BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Desain Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. HASIL PENELITIAN.....	53
1. <i>ANALYSIS</i>	53
a. Analisis Masalah	53
b. Analisis Kebutuhan	54
c. Analisis Materi yang di Gunakan.....	55
2. <i>DESIGN</i>	55
a. Pengumpulan Data	56
b. Perancangan.....	56
3. <i>DEVELOPMEN</i>	62
4. <i>IMPLEMENTATION dan EVALUATION</i>	68
a. Validasi Desain.....	68
b. Uji Coba Pemakaian	75
c. Penerapan Komik dalam Pembelajaran.....	79
B. PEMBAHASAN	94
BAB V PENUTUP	100
A. KESIMPULAN.....	100
B. SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik Streap.....	16
Gambar 2. Komik Buku	17
Gambar 3. Komik Humor	18
Gambar 4. Komik Petualangan	18
Gambar 5. Komik Biografi	19
Gambar 6. Komik Ilmiah	19
Gambar 7. Komik Pendidikan.....	20
Gambar 8. Kerangka Pikir.....	43
Gambar 9. Alur Penelitian dan Pengembangan.....	44
Gambar 10. Ide Rancangan Komik Pembelajaran	56
Gambar 11. Diagram Batang Validasi Komik dan Uji Coba Pemakaian.....	78
Foto 1. Lokasi Penelitian MIN 2 Ambon	163
Foto 2. Halaman MIN 2 Ambon	163
Foto 3. Peserta Didik Mengisi Angket Minat Belajar IPA Sebelum di Terapkan Komik.....	164
Foto 4. Peserta Didik Mengerjakan Soal Test (Pretest)	164
Foto 5. Analisis Kebutuhan Peserta Didik	165
Foto 6. Uji Coba Pemakaian	165
Foto 7. Penerapan Komik Dalam Pembelajaran	166
Foto 8. Peserta Didik Membaca Komik Pembelajaran IPA	166
Foto 9. Peserta Didik Mengerjakan Test (Posttest)	167
Foto 10. Peserta Didik Mengisi Angket Minat Belajar IPA Sesudah di Terapkan Komik.....	167

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Pengukuran Minat Belajar	49
Tabel 2. Model One Group Pretest-Posttest	50
Tabel 3. N-Gain Dalam Bentuk Nilai	52
Tabel 4. N-Gain Dalam Bentuk Persen	52
Tabel 5. Muatan Materi Alur Pembelajaran IPA	55
Tabel 6. Skenario Komik Pembelajaran (Storyboard)	57
Tabel 7. Pengenalan Bagian-Bagian Komik	65
Tabel 8. Hasil Validasi dan Uji Kelayakan Ahli Materi	69
Tabel 9. Hasil Validasi dan Uji Kelayakan Ahli Media	71
Tabel 10. Hasil Validasi dan Uji Kelayakan Ahli Bahasa	72
Tabel 11. Hasil Validasi dan Uji Kelayakan Guru IPA kelas IV	74
Tabel 12. Hasil Respon Uji Coba kelompok Kecil	75
Tabel 13. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	77
Tabel 14. Hasil Tabulasi Angket Minat Belajar IPA Peserta Didik Sebelum di Terapkan Media Komik	80
Tabel 15. Pengelompokan Minat Belajar Peserta Didik Sebelum di	82
Tabel 16. Hasil Uji Statistik Minat Belajar IPA Sebelum di Terapkan Media Komik	82
Tabel 17. Hasil Tabulasi Angket Minat Belajar Sesudah di Terapkan Media Komik	84
Tabel 18. Pengukuran Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Komik	85
Tabel 19. Hasil Uji Statistik Minat Belajar IPA Sesudah di Terapkan Media Komik	86
Tabel 20. Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik	87
Tabel 21. Tabel Distribusi Statistik	88
Tabel 22. Uji Normalitas	89
Tabel 23. Uji Hipotesis Paired Sampel T Test	90
Tabel 24. Nilai N-Gain Skor dan Persen	92
Tabel 25. Statistik Deskriptif Nilai N-Gain Skor dan Persen	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen	106
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	113
Lampiran 3. Hasil Validasi Komik dan Instrumen Penelitian.....	123
Lampiran 4. Data Penelitian.....	154
Lampiran 5. Uji Statistik.....	157
Lampiran 6. Surat-Surat Penelitian	160
Lampiran 7. Dokumentasi.....	163
Lampiran 8. File Komik.....	168



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan alat yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan pembelajaran berupa pengetahuan yang digunakan guru untuk disampaikan kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran yang bersifat umum menjadi konkret ketika di ajarkan.¹ media pembelajaran dapat mengatasi masalah belajar peserta didik, menjalin hubungan yang erat antara guru dan peserta didik, serta mengatasi masalah internal dalam belajar. Dalam proses pembelajaran biasanya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran baik secara individual maupun secara kelompok.² Peserta didik memerlukan bantuan guru secara khusus dalam konteks menangani kesulitan belajar diantaranya adalah pemilihan media pembelajaran. Peran media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memahami dan mempermudah peserta didik dalam belajar.³

Media memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Minat sebagai suatu tindakan yang berkaitan dengan jiwa seseorang yang mengoptimalkan seseorang untuk menyukai dengan sebuah rasa senang dan berfikir untuk mencapai suatu tujuan. Pentingnya minat dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat memberikan motivasi yang besar kepada peserta didik untuk mau belajar.

¹ Fauzan & Maulana Arah Lubis, *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI*, I. (Jakarta: Kencana, 2020).

² Asep Suyanto, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2013).

³ D Riaddin et al., "Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis ICT," *Mangente ...* 1, no. 2 (2022): 223–233, <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/PN/article/view/2734>.

Minat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.⁴ Minat dan hasil belajar memiliki hubungan dan saling berpengaruh satu sama lain. Pentingnya hasil belajar menjadi tolak ukur yang dijadikan sebagai standar pencapaian yang telah dicapai peserta didik selama belajar.⁵ Pencapaian ini berupa hasil perubahan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari orang tua, dan faktor eksternal berasal dari guru.⁶ Peran orang tua dalam faktor internal sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, karena orang tua memiliki peran seperti: membimbing, mengarahkan, memberikan fasilitas belajar yang baik, memberikan motivasi, mengawasi ketika belajar, mengevaluasi peningkatan kemajuan belajar, dan memberikan semangat dengan pendekatan kasih sayang.⁷ Selain peran orang tua sebagai faktor internal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, guru sebagai faktor eksternal juga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Peran guru di sekolah adalah mengajar, membimbing, memberikan motivasi, menangani kesulitan belajar anak, menghargai, dan mengapresiasi⁸

⁴ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48, <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.

⁵ Ermelinda Yosefa Awe dan Kristina Benghe, "Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd," *Journal of Education Technology* 1, no. 4 (2017): 231, <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>.

⁶ Naeklan Simbolon, "Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi," *Educare* 1, no. 2 (2020): 14–19, <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v1i2.1323>.

⁷ Stedanus Topen Bantas Maria, Yasinta Dhiki, "Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelurahan Tetandara Kabupaten Ende" 5 (2022): 24–30.

⁸ Andi Dian Angriani dan A Sriyanti, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Masa Pandemi Covid-19 The Teachers ' Role In Increasing The Learning Interest Of Class Iv Students In The Covid-19" 7, no. 2 (2020): 215–227, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i2a10.2020>.

Namun faktanya pada saat observasi awal pada tanggal 19 November 2021, di MIN 2 Ambon yang saat itu melakukan pembelajaran tatap muka di kelas VI, terlihat minat belajar peserta didik rendah meskipun guru sudah menghadirkan media pembelajaran. Media yang dihadirkan berupa bahan ajar dan LKPD yang berpatokan pada buku tematik dan Bupena yakni tema 5 Pahlawanku. Akan tetapi media yang guru gunakan tidak maksimal dalam membangkitkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik atau bupena yang memuat materi IPA pada saat itu. Terlihat pada saat observasi di kelas peserta didik banyak bermain saat belajar, bercerita dengan teman sebayanya, tidur, dan asik sendiri. Hanya sebagian peserta didik yang minat dalam belajar IPA.

Penyebab menurunnya minat belajar peserta didik adalah tidak adanya kombinasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar.⁹ mengkombinasi media pembelajaran dengan media yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi penasaran dan memberikan dampak positif pada peserta didik dalam belajar.

Selain minat belajar peserta didik yang rendah penulis juga pada saat observasi kedua pada tanggal 9 Desember 2021, menemukan penurunan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA di kelas IV MIN 2 Ambon pada saat pelaksanaan penilaian ujian akhir semester dan guru sedang melakukan analisis penilaian. Kemudian penulis menayakan penyebab menurunnya hasil belajar pada muatan pelajaran IPA, menurut guru penurunan hasil belajar peserta didik disebabkan karena pembelajaran jarak jauh yang kurang efektif pada saat itu.

⁹ Rizky Purwatresna Senjaya et al., "Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *All rights reserved* 1, no. 2 (2022): 99–106, <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>.

Pembelajaran yang dilakukan guru pada saat pembelajaran jarak jauh pada saat itu menggunakan perantara *Google Meet*, *Zoom Cloud Meeting*, *WhatsApp*, dengan media pembelajaran berupa power point, LKPD, bahan ajar dan media lainnya sebagai medianya. selain belajar online pembelajaran juga dilakukan dari rumah-ke rumah peserta didik. Sehingga pembelajaran yang diterima peserta didik tidak maksimal pada saat itu. Selain observasi dan wawancara dengan guru, penulis juga sempat mewawancarai salah satu peserta didik kelas IV yang menyatakan pembelajaran jarak jauh pada saat itu sangat membosankan, sehingga pada saat pembelajaran tatap muka terbatas ilmu yang diterima peserta didik tidak sepenuhnya melainkan sedikit saja. kemudian penulis menganalisis kebutuhan dengan menanyakan media apa yang ingin digunakan guru dalam mengajar kemudian peserta didik menyatakan bahwa ia ingin pembelajaran menggunakan media yang belum pernah diterapkan guru dalam pembelajaran

Kemudian untuk mengatasi masalah-masalah dalam minat dan hasil belajar peserta didik guru perlu menganalisis kebutuhan apa yang diperlukan peserta didik dalam belajar, selain menganalisis kebutuhan guru juga bisa menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dari apa yang diciptakan.¹⁰ Berdasarkan pendapat tersebut perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membangkitkan minat serta hasil belajar peserta didik, maka dengan ini penulis menciptakan media komik berbasis canva.

¹⁰Sekolah Dasar, "Jurnal basicedu" 6, no. 4 (2022): 5853–5859, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3142>.

Media komik merupakan media yang berisikan kartun animasi yang memperagakan suatu cerita yang berhubungan langsung dengan karakter yang diperankan dengan memberikan hiburan bagi siapa saja yang membacanya. Media komik mampu meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Komik selain dijadikan hiburan, komik juga bisa dijadikan media pembelajaran salah satunya media komik animasi berbasis canva.¹¹ Dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dari segi minat dan hasil belajarnya. Penulis mengembangkan media komik menggunakan aplikasi canva yang merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan grafis untuk media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan pada aplikasi canva adalah komik.

Ada beberapa penelitian pengembangan sebelumnya yang kompeten dengan penelitian ini seperti: Penelitian yang dilakukan oleh Laksmi, Ni, et al. dengan mengembangkan Media *E-Comic* Berbasis Materi Pembelajaran Berbasis Masalah Siklus Air Pada Pelajaran IPA, produk yang dihasilkan adalah komik yang akan diimplementasikan kedalam pembelajaran.¹² Pengembangan yang dilakukan oleh Tassa, Irvan dkk. Dengan mengembangkan bahan ajar berupa komik berbasis canva menggunakan materi perbandingan dan skala, pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika.¹³ Pengembangan yang dilakukan oleh Tri Handayani, dengan mengembangkan

¹¹ Maulana Arafat Lubis Fauzan, Syafrilianto, *Microteaching di SD/MI*, Pertama. (Jakarta: Kencana, 2020).

¹² Ni Luh Putu Ari Laksmi dan Ni Wayan Suniasih, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA," Volume 5 Nomor 12021, pp56-64 Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran no. 1 (2021) hal 56.

¹³ Tassa, Irvan, dkk, "*Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Comic Materi Perbandingan dan Skala Kelas V Sekolah Dasar*": Jurnal Ilmiah Pendidikan eissn: 25806416 pISSN: 23016671" (n.d.): 99–110.

Komik Berbasis Digital Berupa Stem Dalam Meningkatkan Literasi Peserta Didik di SD, Pengembangan yang hasilkan berupa komik untuk meningkatkan literasi sains membaca khususnya konten, proses dan konteks.¹⁴

Kebaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada dasarnya penelitian ini sudah banyak dilakukan namun ada perbedaan yang signifikan dengan penelitian ini diantaranya dari segi materi, materi cahaya belum ada yang mengembangkan media komik berupa materi ini, dari segi mata pelajaran, sudah banyak yang mengembangkan materi berupa materi IPA hanya saja materi yang diangkat penelitian sebelumnya berbeda-beda dengan penelitian ini, dari segi subjek penelitian yang di angkat peserta didik kelas IV, dari segi pengembangan penelitian sebelumnya menggunakan pengembangan 4D, R&D tahapan Sugiyono, ADDIE dan lain-lain, sedangkan pada penelitian ini menggunakan ADDIE, penelitian sebelumnya sudah ada yang mengembangkan komik berbasis canva tetapi hanya sedikit yang menggunakan komik sebagai media pada aplikasi canva dengan menggunakan materi bahasa indonesia skala dan perbandingan, menulis cerita anekdot, sumber energi dan lain-lain.

Penulis memilih R&D model ADDIE karena Model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan terstruktur dalam menyelesaikan fenomena permasalahan serta langkah-langkah dalam menyelesaikannya sesuai dengan struktur pembelajaran. Dengan *Analysis* penulis dapat mengetahui permasalahan serta kebutuhan apa yang dibutuhkan peserta didik. *Design* penulis dapat mengumpulkan semua data dan memikirkan media apa yang dapat

¹⁴ Tri Handayani, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2021): 737–756, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>.

menyelesaikan permasalahan yang terjadi. *Development* dengan mengembangkan media sesuai yang telah dianalisis dan design. Kemudian *implementation* menerapkan media yang sudah dikembangkan, dan terakhir *evaluation* menarik kesimpulan terhadap media yang telah dikembangkan. Model ini juga memiliki prosedur yang lebih singkat dibandingkan dengan model lainnya

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah minat dan hasil belajar peserta didik yang rendah dan hasil belajar yang menurun pada muatan pelajaran IPA. Penulis memilih materi IPA cahaya karena materi ini merupakan materi yang termuat pada pembelajaran di kelas IV. Penulis dalam mengatasi permasalahan tersebut penulis memilih judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi IPA Cahaya Kelas IV MIN 2 Ambon”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan Identifikasi masalah sebagai berikut

1. Penulis menjadikan subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 2 Ambon karena adanya penurunan minat dan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA
2. Berdasarkan observasi awal pada tanggal 19 November 2021 di MIN 2 Ambon guru saat mengajar menghadirkan media pembelajaran berupa bahan ajar dan LKPD yang berpatokan pada buku Tematik dan Bupena yakni tema 5 Pahlawanku, akan tetapi media yang dihadirkan tidak maksimal membuat peserta didik semangat dalam belajar, terlihat peserta didik banyak bermain saat

belajar, bercerita dengan teman sebayanya, tidur, dan asik sendiri. Hanya sebagian peserta didik yang minat dalam belajar IPA

3. Berdasarkan observasi kedua pada tanggal 9 Desember 2021 pada saat penilaian ujian akhir semester yang saat itu guru sedang melakukan analisis penilaian, peserta didik mengalami penurunan hasil belajar pada muatan pelajaran IPA
4. Penurunan minat dan hasil belajar peserta didik juga disebabkan karena beberapa hal diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal itu sendiri berasal dari keluarganya dan faktor eksternal itu berasal dari sekolah
5. Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VI mereka memerlukan media yang menarik yang belum pernah guru gunakan dalam pelaksanaan dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi hal-hal yang akan di teliti pada pengembangan ini sebagai berikut:

1. Penulis membatasi pengembangan media komik berbasis canva materi IPA cahaya pada peserta didik kelas IV MIN 2 Ambon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis dapat merumuskan rumusan masalah dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan komik berbasis canva kelas IV MIN 2 Ambon yang valid dan layak?
2. Apakah media komik berbasis canva efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV MIN 2 Ambon?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas dapat di rumuskan tujuan dari pengembangan ini adalah

1. untuk menguji kelayakan dari produk komik berbasis canva serta ingin mengetahui apakah produk komik berbasis canva ini valid dan layak atau tidak?
2. Untuk mengukur apakah komik berbasis canva efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV MIN 2 Ambon atau tidak?

F. Manfaat Pengembangan

a. Secara teoritis

1. Dalam pengembangan komik berbasis canva ini dapat dijadikan sebagai rujukan referensi untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan menambah wawasan kepada para pembaca
2. Sebagai masukan media pembelajaran yang bisa diterapkan mahasiswa PGMI dalam pembelajaran serta masukan agar ada pengembangan selanjutnya yang akan dikembangkan mahasiswa PGMI yang lebih layak dan bagus agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di MI dan SD

b. Secara Praktis

1. Untuk Guru

Sebagai masukan media pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan masukan kepada guru aplikasi desain canva dapat digunakan guru dalam meningkatkan skill serta kreativitas yang bisa dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Untuk Peserta didik

Sebagai alat pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar, keceriaan, minat peserta didik. Karena media komik yang dikembangkan dirancang agar peserta didik untuk belajar sambil mendapatkan hiburan dari komik animasi canva

3. Untuk Madrasah/Sekolah

Adapun manfaat pengembangan ini untuk madrasah/sekolah adalah sebagai bahan masukan untuk memperbaiki mutu pendidikan khususnya perangkat pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Karena media sendiri menjadi alat bantu agar peserta didik mudah memahami objek pembelajaran yang di ajarkan guru itu sendiri. Sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan keefektifan dan hasil belajar peserta didik

G. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa komik animasi berbasis canva pada muatan pelajaran IPA, di dalamnya akan memuat materi cahaya dan sifat-sifatnya yang akan mempermudah peserta didik dalam belajar. Selain belajar peserta didik juga memperoleh hiburan dari komik yang dihasilkan. Harapan penulis dengan adanya media komik animasi berbasis canva ini dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik di kelas IV pada muatan pelajaran IPA.

H. Definisi Konseptual

Dalam pengembangan ini memuat beberapa istilah yang termuat dalam judul diatas. Dalam hal ini penulis memaparkan istilah judul diatas sebagai berikut.

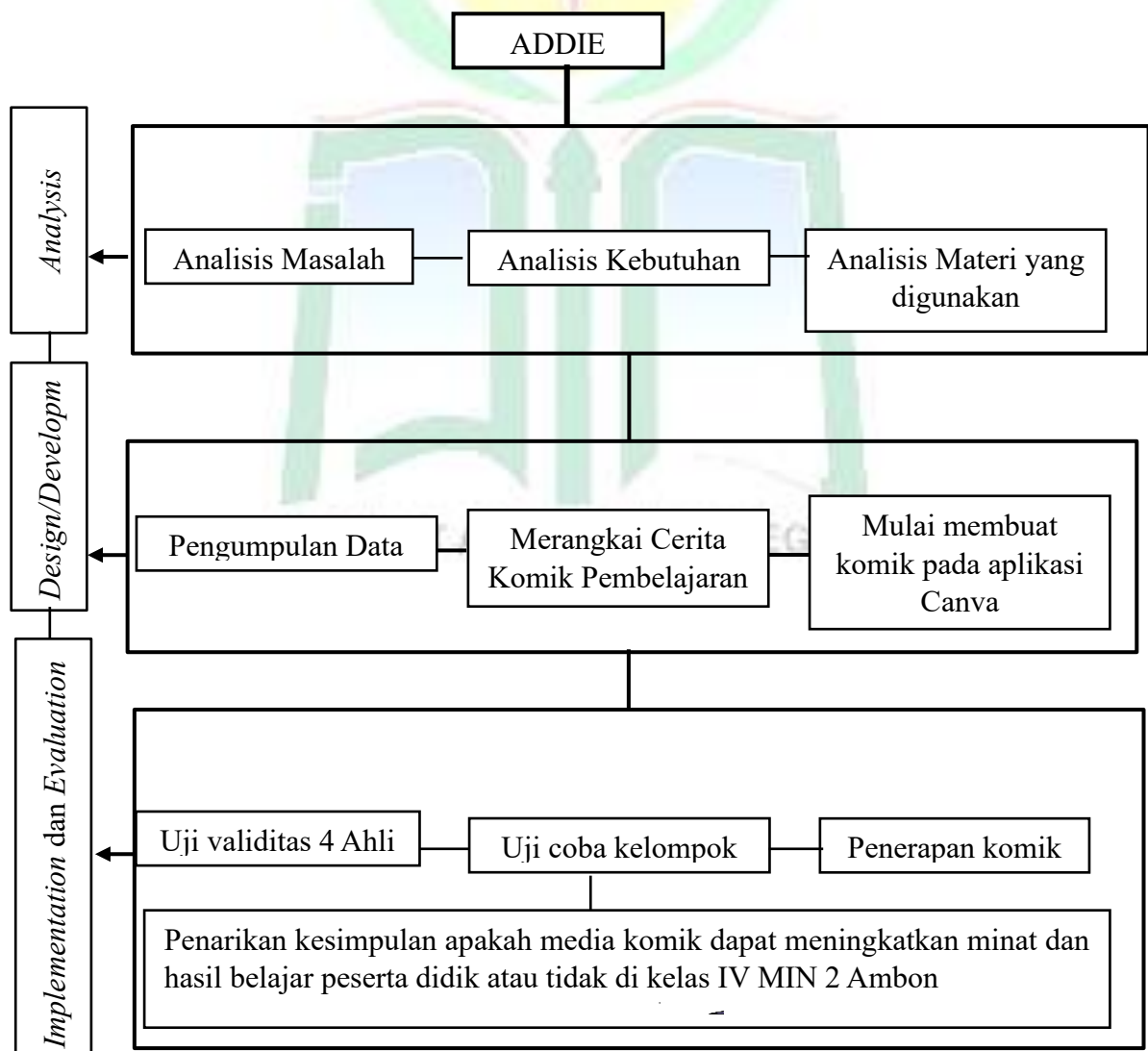
1. Pengembangan merupakan sebuah cara dalam menciptakan produk untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Media merupakan perangkat pembelajaran yang dijadikan guru sebagai objek yang dapat dipergunakan sebagai alat transfer ilmu pengetahuan yang akan disalurkan pada peserta didik
3. Komik animasi canva merupakan sebuah buku yang memuat cerita bergambar yang menceritakan sebuah kisah yang dapat memberikan informasi tertulis dari animasi yang termuat.
4. Minat dan hasil belajar, minat merupakan kesukaan seseorang terhadap sesuatu. Sedangkan hasil belajar merupakan upah dari belajar dengan memperoleh perubahan tingkah laku. Dalam hal ini minat dan hasil belajar saling berhubungan.
5. Muatan pelajaran IPA merupakan ilmu yang mengkaji alam dan menuntun seseorang yang mempelajarinya untuk dapat berfikir kritis tentang alam.
6. Cahaya dan sifat-sifatnya merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh peserta didik di kelas IV MI/SD.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D. Tipe pengembangan yang digunakan penulis berupa model ADDIE. Pengembangan ADDIE merupakan salah satu bentuk pengembangan yang memiliki struktur pengembangan yang sistematis yang sesuai dengan struktur pembelajaran. Model ADDIE di kemukakan oleh Robert Maribe pada bukunya *The ADDIE Approach*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 9 dibawah ini



Gambar 9. Alur Penelitian dan Pengembangan

Dapat deskripsikan berdasarkan gambar 3.1 tahapan pengembangan dan penelitian diatas sebagai berikut,

1. *Analysis*

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam mendefinisikan permasalahan apa yang terjadi, menganalisis kebutuhan dan kemudian menganalisis materi yang digunakan dalam pengembangan komik.

2. *Design*

Tahap ini penulis mulai melakukan desain (*design*) berupa pengumpulan data, pemilihan bahan, membuat alur cerita.

3. *Development*

Setelah penulis telah melakukan desain (*design*) penulis mulai masuk pada fase memproduksi (*development*) untuk mengembangkan suatu produk yang sudah direncanakan dalam tahap desain. Dengan melakukan pembuatan produk komik animasi pada aplikasi canva.

4. *Implementation and Evaluation*

Tahap *Implementation* merupakan tahap validitas media komik pada 4 ahli di bidangnya di antaranya: ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa indonesia, dan respon guru kelas IV. Setelah selesai tahap validitas, penulis melakukan tahap uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar serta mengimplementasikannya dalam pembelajaran untuk mengukur minat serta hasil belajar peserta didik. Kemudian Tahap evaluasi (*evaluation*) ini merupakan tahap akhir dari pengembangan, penulis mulai melakukan penarikan kesimpulan apakah produk yang dikembangkan valid, dan efektif atau tidak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian yang akan penulis teliti adalah MIN 2 Ambon. MIN 2 Ambon terletak di Jl. Laksdya Leo Wattimena, Provinsi Maluku, Kota Ambon, Kecamatan Teluk Ambon Baguala, Kelurahan Waiheru.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu dalam penelitian ini yang telah dilakukan penulis di mulai pada tanggal 3 Mei 2023 dan berakhir sampai dengan tanggal 3 Juni 2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang menjadi tujuan utama dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Subjek penelitian dipilih berdasarkan *sampling purposive* yang penentuan subjeknya berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-A dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 peserta didik dengan dikelompokkan sebagai berikut 14 peserta didik laki-laki, dan 10 jumlah peserta didik perempuan. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan masalah penurunan minat dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPA di kelas IV yakni kelas IV-A.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang menjadi patokan dalam mengukur suatu fenomena yang terjadi dalam kehidupan sosial maupun alam berdasarkan pengamatan yang telah ditentukan variabel nya. Dalam hal ini penulis memaparkan beberapa instrumen pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Angket Minat Belajar

Angket minat belajar sebagai alat untuk mengukur minat belajar peserta didik setelah belajar menggunakan komik animasi berbasis canva pada muatan pelajaran IPA

2. RPP

RPP merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan penulis sebagai alat untuk melakukan syarat dalam mengajar dalam mengimplementasikan komik yang telah dikembangkan yang diharuskan menggunakan RPP.

3. Tes

Adapun dalam pengembangan ini penulis menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik. Dalam tes penulis menggunakannya dua jenis tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam penelitian ini penulis melakukan dua kali observasi, observasi pertama digunakan penulis untuk mencari tahu permasalahan dan analisis kebutuhan, dan observasi kedua dilakukan penulis untuk melakukan validitas komik dan mengimplementasikan komik berbasis canva yang dikembangkan.

2. Angket Instrumen

Penulis menggunakan angket untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan valid, praktis dan efektif ketika diujikan pada beberapa ahli validitas, kemudian angket minat dan hasil belajar untuk mengukur minat serta hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Ambon.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa gambar atau foto-foto yang digunakan penulis dalam melakukan penelitiannya diantaranya gambar pada saat memvalidasi produk yang dihasilkan, dan pengimplementasian nya dalam pelaksanaan pembelajaran

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini terdapat beberapa teknik analisis yang digunakan penulis dalam penelitiannya, penulis menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif dengan analisis sebagai berikut:

1. Analisis kevalidan produk

Pada analisis kevalidan produk komik animasi canva yang dikembangkan penulis, penulis menguraikan data berupa analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁵⁰

$$Presentase = \frac{Skor Respon}{Skor Maksimum} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil validitas berdasarkan penilaian dari beberapa ahli/atau pakar yang kompeten di bidangnya. Dengan diperlukan skala Likert dalam bentuk skor pencapaian yang telah ditentukan berdasarkan tabel 1. di bawah ini.

Table 1. Pengukuran Kevalidan dan Kelayakan Komik

Skor Hasil	Kategori	Kriteria
80 -100	Sangat Valid	Sangat Layak
79 -60	Valid	Layak
59 – 30	Tidak Valid	Tidak Layak
29 –0	Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

Sumber: Fardhal, 2019

⁵⁰ M Fardhal, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV MIN Kota Jambi” (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, apabila skor validitas yang diperoleh dari beberapa validator diantaranya, validator materi, validator media, validator bahasa, dan guru kelas. Memperoleh skor dengan hasil 60—100, maka dikatakan valid dan sangat valid. Dan tidak diperlukan revisi. Apabila memperoleh skor 50-0 dikatakan tidak valid dan perlu adanya revisi.

2. Analisis validasi uji coba media komik

Dalam menganalisis hasil uji coba dalam skala kecil dan besar dengan melibatkan beberapa peserta didik. Adapun rumus untuk mencari analisis uji coba skala kecil dan besar masi menggunakan rumus yang sama seperti yang ada pada rumus validitas uji ahli serta pengukurannya dapat dilihat pada tabel 3,1.

3. Analisis Minat Belajar Peserta Didik

Analisis minat belajar pada penelitian ini menggunakan skala Likert berupa angket pilihan ganda, dengan menggunakan indikator “sangat setuju”, “setuju”, “ragu-ragu”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju” indikatornya memuat pernyataan positif dan negatif dengan menggunakan tabel pengukuran minat belajar peserta didik. Dengan mencari nilai rata-rata dan standar deviasi menggunakan SPSS 23 dengan klasifikasi skor dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Pengukuran Minat Belajar

No	Perolehan Nilai	Kategori	Kriteria
1.	85-100	Sangat Tinggi	Sangat Berminat
2.	65-84	Tinggi	Berminat
3.	55-64	Sedang	Cukup Berminat
4.	35-54	Rendah	Tidak Berminat
5.	0-34	Sangat Rendah	Sangat Tidak Berminat

Sumber: Tanjung et al., 2022

Minat belajar peserta didik meningkat atau tidak disesuaikan dengan skala Likert yang telah ditentukan.

4. Analisis Hasil Belajar

Dalam analisis hasil belajar peserta didik terdapat beberapa analisis berupa analisis nilai pretest dan posttest dengan menggunakan Quasi Eksperimen dengan model *one group pretest-posttest design*⁵¹ dengan teknik analisis data berupa uji t dan N Gain Skor dapat deskripsikan sebagai berikut,

Tabel 2. Model *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Sumber: Buku metodologi penelitian karya Sugiono. 2017

Dengan menggunakan tes, berupa *pretest* O_1 sebelum mendapatkan perlakuan dengan media komik dan *posttest* O_2 sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan komik. Setelah itu penulis mencari perbandingan nilai (*pretest*) dan (*posttest*) dengan menghitung nilai pretest dengan Uji T dan N-Gain di bawah ini sebagai berikut:

A. Menghitung *pretest* dan *posttest* menggunakan Uji t sampel berpasangan

Peneliti dalam menghitung nilai pretest dan *posttest* dengan menggunakan SPSS versi 23 Sebelum dilakukan tabulasi data pada pretest dan *posttest* penulis akan melakukan uji sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang di lakukan penulis adalah untuk mengukur apakah data yang telah di analisis telah terdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

model Kolmogorov– Smirnov pada aplikasi SPSS dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikan (Sig) > 0.05 data pada penelitian ini terdistribusi normal.
- b. Apabila nilai signifikan (Sig) < 0,05 data pada penelitian ini tidak terdistribusi normal

2. Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test*

Paired Sampel T-Test (Sampel Berpasangan) merupakan pengujian hipotesis yang data penelitiannya menggunakan sampel yang sama dan tidak bebas (berpasangan). Maksud dari sampel berpasangan ini adalah objek penelitian menggunakan satu kelas sebagai eksperimen dan pemberian perlakuan pada penelitian ini juga berbeda meskipun menggunakan objek penelitian yang sama. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_1 : Terdapat perbedaan nilai hasil belajar peserta didik setelah di berikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis canva pada materi IPA Cahaya kelas IV MIN 2 Ambon
- H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar peserta didik setelah di berikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis canva pada materi IPA Cahaya kelas IV MIN 2 Ambon

B. Mencari Nilai N Gain Skor sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \quad (2)$$

Kategori penilaian penskoran N-Gain Skor ditentukan berdasarkan nilai dan bentuk persen (%) ⁵². Dapat kita lihat pada tabel dibawah ini kategori perolehan nilai dan persen N-Gain Skor.

Pembagian Skor Gain

Tabel 3. N-Gain Dalam Bentuk Nilai

Nilai N—Gain	Kategori
$0,71 < g < 1,00$	Tinggi
$0,31 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber. *Banawi et al., 2019*

sementara itu pembagian N-Gain dalam bentuk persen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. N-Gain Dalam Bentuk Persen

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40—55	Kurang Efektif
56—75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber. *Banawi et al., 2019*

⁵² Anasufi Banawi et al., “Prospective primary school teachers’ conception change on states of matter and their changes through predict-observe-explain strategy,” *International Journal of Instruction* 12, no. 3 (2019): 359–374, <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12322a>.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan penulis dengan menggunakan komik berbasis canva materi IPA cahaya, penulis memaparkan kesimpulan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Komik berbasis canva sangat valid dan layak menunjukkan nilai dari ahli materi dengan persentase 94,79% dengan kategori sangat valid dan sangat layak, ahli media pembelajaran 96,87% dengan kategori sangat valid dan sangat layak, ahli bahasa dengan persentase 89,58% dengan kategori sangat valid dan sangat layak, dan guru IPA kelas IV persentase 100% dengan kategori sangat valid dan sangat layak. Uji coba skala kecil yang dengan persentase 93% dengan kategori sangat valid kriteria sangat layak, sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh persentase 98,12% dengan kategori sangat valid kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan komik berbasis canva valid dan sangat layak.
2. Komik berbasis canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA yang cukup efektif. Sesudah diterapkan media komik dengan nilai rata-rata minat adalah 87.63 dengan kategori nilai sangat tinggi. Menunjukkan persentase 16,6% dari 4 peserta didik kategori berminat. persentase 83,33% dari 20 peserta didik kategori sangat berminat. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar IPA sesudah diterapkan komik. Sedangkan untuk hasil belajar peserta didik nilai rata-rata *pretest* 50,50 dengan kategori sedang, dan *posttest* sebesar 83,58 dengan kategori tinggi, uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dengan

menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dengan nilai Asymp. Sig.(2-tailed) > 0,05 atau $0,200 > 0,05$ dengan pengambilan keputusan data penelitian ini terdistribusi normal. dan *uji paired sample T-test* nilai sig.(2-tailed) < 0,05 atau $0,001 > 0,05$ dengan keputusan hipotesis H_0 di tolak dan hipotesis H_a di terima. Nilai N-Gain skor dengan nilai rata-rata sebesar 0,75 dengan tafsiran nilai tinggi dan N-Gain persen sebesar 75% dengan tafsiran cukup efektif. Komik berbasis canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MIN 2 Ambon yang cukup efektif.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penulis selaku peneliti akan memaparkan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Pendidik

Dalam mengatasi kurangnya minat dan hasil belajar IPA peserta didik, sebaiknya pendidik perlu menghadirkan media yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajarnya. Karena keberhasilan peserta didik itu di tentukan oleh kita sebagai pendidik.

2. Untuk Penelitian Selanjutnya

Pengembangan ini hanya sebatas media pembelajaran yang di kembangkan berdasarkan 1 KD pada muatan pelajaran IPA di kelas IV Tama 5 Pahlawanku, di harharapkan untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan komik dalam bentuk satu sub tema yang memuat beberapa KD pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksara, T. (2020). *Rangkuman dan Rumus Lengkap Matematika & IPA SD/MI Kelas 4,5,6*. Bandung: Sarana Aksara.
- Angriani, A. D., & Sriyanti, A. (2020). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Masa Pandemi Covid-19 The Teachers ' Role In Increasing The Learning Interest Of Class Iv Students In The Covid-19*. 7(2), 215–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i2a10.2020>
- Arifin, Z. (2019). *Evalwasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Banawi, A. (2009). Penanaman Nilai-Nilai Budi Pekerti Melalui Pembelajaran Konsep Cahaya Pada Siswa Sekolah Dasar. Inovasi. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(3), 19–32.
- Banawi, A. (2014). Keefektifan Strategi Project Base Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa. Fisika Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iain Ambon Angkatan 2013. *Inovasi Jurnal Diklat Keagamaan*, 8(04).
- Banawi, A., Sopandi, W., Kadarohman, A., & Solehuddin, M. (2019). Prospective primary school teachers' conception change on states of matter and their changes through predict-observe-explain strategy. *International Journal of Instruction*, 12(3), 359–374. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12322a>
- Bantas Maria, Yasinta Dhiki, S. T. (2022). *Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelurahan Tetandara Kabupaten Ende*. 5, 24–30.
- Batubara, H. (2021). *Media pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Canva. (2022). *Canva*. Canva. https://www.canva.com/id_id/help/sign-up-log-in/
- Dasar, S. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5853–5859. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3142>
- Dewi, N. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Generatif Pada Materi Gerak Pada Tumbuhan di SMPN 2 Darul Makmum Nagan Raya*. universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Ace.

- Fadlillah. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (R. KR (ed.); I). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fardhal, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV MIN Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Fauzan, Syafrilianto, M. A. L. (2020). *Microteaching di SD/MI* Jakarta:(Pertama). Kencana.
- Fitria, R. (2022). *Komik Digital Berbasis Canva*. Bandung: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
https://www.google.co.id/books/edition/Komik_Digital_Berbasis_Canva/iDF-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 56.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>
- Lubis, F. & M. A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI* (I). Jakarta: Kencana.
- Munarsih. (2020). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Thaha Saifuddin Jambi.
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Riaddin, D., Juhaeva, F., Lessy, D., & ... (2022). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Mangente* ..., 1(2), 223–233.

<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/PN/article/view/2734>

- Rizanta Gilang, M. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding*, 4, 560–568.
- Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *All rights reserved*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Simbolon, N. (2020). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Educare*, 1(2), 14–19. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v1i2.1323>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Susanti, Putu, Nanda, Atika, Fajar, Tasdin, D. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Kab. Pidie Provinsi Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susilana, R. & C. R. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Suyanto, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakaera: Esensi Erlangga Group.
- Swawikanti, K. (2022). *Mengenal Drama Beserta Unsur-Unsur, Struktur & Ciri Bahasa Indonesia Kelas 8*. Ruang Guru. <https://www.ruangguru.com/blog/mengenal-drama>
- Tanjung, R., Ritonga, T., & Siregar, E. Y. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Ujung Batu Barus*. 4(1), 88–96.
- Tassa Saira, Irfan, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Comic Materi Perbandingan Dan Skala Kelas V Sekolah Dasar. *urnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 99–110.
- Uptodown. (2022). *Canva*. Uptodown. <https://canva.id.uptodown.com/android>
- Wedyawanti Welly & Yasinta Lisa. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cv Budi Utama.
- Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 5(1), 61



Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen

a. Kisi-Kisi *Pretest* dan *Posttest*

KISI-KISI TES (*PRETEST* dan *POSTTEST*)

TEMA : 5. PAHLAWANKU
SUB TEMA : 1. PERJUANGAN PAHLAWANKU
KELAS : IV
MUATAN PELAJARAN : IPA (3.7)
PEMBELAJARAN KE : 1

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat cahaya dengan menghubungkannya dengan indera penglihatan	Peserta didik dapat mengetahui sifat-sifat cahaya	C-3	PG	7, 14, 15
			Peserta didik dapat menentukan jumlah sifat-sifat cahaya	C-1	PG	6
					Isian	19

					Isian	20
			Peserta didik dapat menerapkan sifat-sifat cahaya dengan keterkaitannya dengan indera penglihatan	C-3	PG	8, 9, 10, 11, dan 13
	3.7.2 Menjelaskan sumber- sumber cahaya		Peserta didik dapat menjelaskan sumber-sumber cahaya	C-2	PG	1, 2, 3, 4, dan 5
					Isian	17, dan 18
			Peserta didik dapat menjelaskan istilah cahaya	C-1	Isian	16

b. Kunci Jawaban Pretest dan Posttest

KUNCI JAWABAN TES (*PRETEST* dan *POSTTEST*)

TEMA : 5. PAHLAWANKU

SUB TEMA :1. PERJUANGAN PAHLAWANKU

MUATAN : IPA (3.7)

PEMBELAJARAN : 1

KUNCI JAWABAN

A. PILIHAN GANDA

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. A | 6. D | 11. B |
| 2. D | 7. B | 12. D |
| 3. A | 8. D | 13. C |
| 4. D | 9. A | 14. A |
| 5. A | 10. C | 15. A |

B. ISIAN

16. Cahaya merupakan sumber energi yang berbentuk elektromagnetik yang dapat dilihat oleh indera penglihatan/ cahaya merupakan sumber energi yang dapat di manfaatkan manusia, hewan dan tumbuhan

17. Cahaya Matahari/bulan

18. Senter, lampu listrik, lilin dan lain-lain.

19. 4

20. Cahaya merambat lurus, cahaya dapat di pantulkan, cahaya dapat di biaskan, dan cahaya dapat menembus benda bening.

c. Kisi-Kisi Minat Belajar IPA, Sebelum dan Sesudah di Terapkan Komik

KISI-KISI MINAT BELAJAR IPA SEBELUM di TERAPKAN KOMIK

NO	ASPEK	INDIKATOR	PERNYATAAN	JENIS PERNYATAAN		NO ITEM
				POSITIF	NEGATIF	
1.	Perasaan senang	a. Berpartisipasi dalam belajar	- Saya memahami materi yang di sampaikan guru saat belajar IPA	√		2
			- Saya selalu duduk di tempat duduk pada saat belajar IPA	√		3
			- Saya merasa bersemangat belajar IPA menggunakan buku paket	√		4
			- Saya puas belajar IPA hanya dengan menggunakan buku paket	√		5
			- Guru menjelaskan materi tanpa media pembelajaran membuat saya menjadi minat belajar IPA	√		6
			- Guru menjelaskan materi IPA tanpa menggunakan media pembelajaran, membuat saya memahami pelajaran yang telah di berikan		√	13
			- Saya tidak merasa bosan belajar IPA jika medianya tidak di kombinasikan.	√		18
		b. Menunjukkan ketertarikan dalam belajar IPA	- Saya menyukai pelajaran yang mengandung unsur IPA	√		1
			- Saya mencatat materi-materi IPA yang guru jelaskan di catat pada buku catatan	√		9
			- Saya sering membaca buku yang memuat materi IPA	√		10

			- Belajar IPA dengan metode ceramah sangatlah menyenangkan	√		12
			- Saya berpartisipasi mengikuti pelajaran IPA ketika di dalam kelas	√		11
			- Saya tetap bersemangat belajar IPA meskipun saat istirahat	√		15
			- Saya tidak pernah absen saat belajar IPA		√	19
		c. Menunjukkan keterpahaman	- Saya sering bertanya jika saya memahami materi IPA yang di jelaskan guru saat mengajar	√		16
2.	Menghormati	d. Menghargai teman sebaya dalam belajar	- Saya tidak terpengaruh dengan ajakan teman untuk bercerita saat belajar	√		8
			- Teman saya bercerita saat belajar menggunakan komik, dan saya pun ikut bercerita		√	
3.	Perhatian	e. Menghargai guru saat belajar	- Saya berpartisipasi belajar IPA karena saya menghargai guru saat mengajar.		√	14
			- Saya tidak mengantuk saat guru menjelaskan pelajaran tanpa adanya media pelajaran	√		7
			- Saya sering izin ke toilet saat sedang belajar IPA		√	20
			- Saya tidak melamun saat guru menjelaskan materi IPA			17

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK SESUDAH di TERAPKAN KOMIK

NO	ASPEK	INDIKATOR	PERNYATAAN	JENIS PERNYATAAN		NO ITEM
				POSITIF	NEGATIF	
1.	Perasaan senang	f. Berpartisipasi dalam belajar	- Saya merasa bersemangat belajar IPA materi cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik animasi berbasis canva	√		
			- Belajar menggunakan komik berbasis canva tidak membuat saya menjadi bosan dalam belajar IPA		√	
			- Belajar IPA menggunakan komik berbasis canva materi IPA dapat memudahkan saya dalam belajar	√		
			- Saya fokus belajar IPA materi cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva	√		
			- Belajar materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva membuat saya bersemangat untuk belajar	√		
		g. Menunjukkan ketertarikan dalam belajar	- Komik membuat saya menjadi minat dalam belajar IPA	√		
			- Saya ingin pembelajaran menggunakan media yang menarik lagi agar saya menjadi semangat belajar	√		
			- Belajar menggunakan komik berbasis canva membuat saya membaca komik secara berulang kali	√		
			- Menggunakan komik pada materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya membuat saya menjadi minat dalam belajar IPA	√		

			- Belajar IPA itu sulit, karena komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menjadi mudah untuk di pelajari	√		
			- Saya berharap pembelajaran menggunakan komik bukan hanya pada pembelajaran IPA saja, tetapi pembelajaran lain juga	√		
			- Belajar menggunakan komik berbasis canva membuat saya tidak tertarik untuk bermain saat belajar materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya	√		
			- Saya merasa puas setelah belajar menggunakan komik pada muatan pelajaran IPA cahaya dan sifat-sifatnya	√		
		h. Menunjukkan keterpahaman	- Saya mudah memahami materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya dengan menggunakan komik berbasis canva	√		
2.	Menghormati	i. Menghargai teman sebaya dalam belajar	- Saya bercerita dengan teman meskipun guru menjelaskan materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik		√	
			- Saya tidak terpengaruh dengan ajakan teman untuk bercerita saat belajar	√		
			- Teman saya bercerita saat belajar menggunakan komik, dan saya pun ikut bercerita		√	
3.	Perhatian	j. Menghargai guru saat belajar	- Saya merasa tidak mengantuk saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan komik	√		
			- Saya memperhatikan guru saat menjelaskan materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva	√		
			- Saya melamun saat belajar materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva		√	

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

a. Soal test (*Pretest* dan *Posttest*)

SOAL TEST (*PPRETEST* dan *POSTTEST*)

TEMA : 5. PAHLAWANKU

SUB TEMA :1. PERJUANGAN PAHLAWANKU

MUATAN : IPA (3.7)

PEMBELAJARAN : 1

ALOKASI WAKTU : 30 MENIT

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

A. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban a, b, c, dan d. yang dianggap jawaban paling benar dan tepat!

1. Jika dunia ini tidak memiliki cahaya, maka apa yang akan terjadi?
 - a. Kita tidak dapat melihat benda di lingkungan sekitar kita
 - b. Kita tidak dapat menyalakan lampu
 - c. Kita bisa melihat benda di sekitar di sekitar kita
 - d. Tidak bisa tidur dengan nyenyak
2. Sumber cahaya terbagi menjadi dua, yaitu cahaya yang berasal dari alam dan cahaya buatan manusia. Berikut ini yang bukan merupakan cahaya buatan adalah.....
 - a. Lampu
 - b. Senter
 - c. Lilin
 - d. Sinar matahari
3. Semua benda yang dapat memancarkan cahaya di sebut.....
 - a. Sumber cahaya
 - b. Cahaya lampu
 - c. Cahaya terang
 - d. Cahaya Matahari
4. Berikut ini yang bukan merupakan sumber-sumber cahaya, kecuali.....
 - a. Matahari
 - b. Bulan
 - c. Lampu
 - d. Kayu

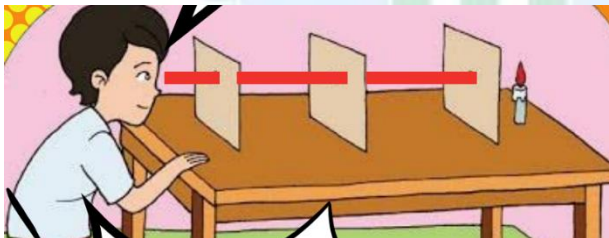
5. Perhatikan tabel di bawah ini!

1) Plastik putih transparan
2) Kaca
3) Meja
4) Kursi

Berdasarkan benda-benda di atas, benda manakah yang dapat ditembus oleh cahaya?

- a. (1) dan (2)
 - b. (2) dan (3)
 - c. (3) dan (4)
 - d. (4) dan (1)
6. Sifat-Sifat cahaya terbagi menjadi.....bagian?
- a. 4
 - b. 3
 - c. 2
 - d. 4
7. Berikut ini yang bukan merupakan sifat-sifat cahaya adalah...
- a. Cahaya dapat merambat lurus
 - b. Cahaya dapat di pantulkan
 - c. Cahaya dapat di biaskan
 - d. Cahaya dapat menembus benda terang

8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan di atas merupakan pembuktian dari salah satu dari sifat cahaya. Kira-kira sifat cahaya apa yang di lakukan?

- a. Dapat di pantulkan
 - b. Merambat lurus
 - c. Menembus benda bening
 - d. Di uraikan
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan di samping merupakan pembuktian dari salah satu dari sifat cahaya. Kira-kira sifat cahaya apa yang di lakukan?

- a. Cahaya dapat di biaskan
- b. Cahaya dapat merambat lurus
- c. Cahaya dapat menembus benda bening
- d. Cahaya dapat di pantulkan

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan di samping merupakan pembuktian dari salah satu dari sifat cahaya. Kira-kira sifat cahaya apa yang di lakukan?

- a. Dapat merambat lurus
- b. Di uraikan
- c. Di pantulkan
- d. Menembus benda bening

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



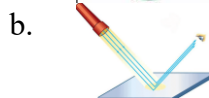
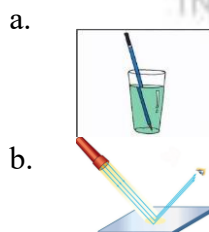
Kegiatan di samping merupakan pembuktian dari salah satu dari sifat cahaya. Kira-kira sifat cahaya apa yang di lakukan?

- a. Dapat merambat lurus
- b. Di uraikan
- c. Di pantulkan
- d. Menembus benda bening

12. Gelas bening yang dapat di tembus oleh cahaya, hal ini disebabkan karena cahaya yang memiliki sifat.....

- a. Merambat lurus
- b. Dapat di pantulkan
- c. Dapat menembus benda bening
- d. Dapat di uraikan

13. Perhatikan gambar di bawah ini. Manakah yang menunjukkan gambar sifat cahaya dapat di pantulkan adalah.....



14. Pembiasan cahaya dinamakan sebagai fenomena yang di anggap nyata padahal aslinya tidaklah nyata. Fenomena ini di namakan sebagai.....

- a. Fatamorgana
- b. Bayangan
- c. Bunyi
- d. Suara

15. Pantulan yang terjadi pada cahaya terbagi menjadi dua yaitu.....
- Pantulan teratur dan pantulan baur (difus)
 - Pantulan semu dan pantulan infus
 - Pantulan teratur dan pantulan atur
 - Pantulan lurus dan pantulan bengkok

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas!

16. Jelaskan pengertian dari cahaya menurut pendapatmu?

Jawaban,.....

17. Sebutkan dua sumber cahaya alami yang kamu ketahui?

Jawaban,.....

18. Tuliskan salah satu sifat-sifat cahaya yang kamu ketahui, uraikan menurut pendapatmu?

Jawaban,.....

19. Jelaskan salah satu sumber cahaya buatan manusia, uraikan menurut pendapatmu?

Jawaban,.....

20. Berapakah jumlah sifat-sifat cahaya yang kamu ketahui dalam kehidupan sehari-hari?

Jawaban,.....

b. Angket Minat Belajar Sebelum dan Sesudah di Terapkan Komik

Angket Minat Belajar IPA Sebelum di terapkan komik

No	Pernyataan	Skor Nilai					KET
		SS	S	RR	TS	STS	
1.	Saya menyukai pelajaran yang mengandung unsur IPA						
2.	Saya memahami materi yang di sampaikan guru saat belajar IPA						
3.	Saya selalu duduk di tempat duduk pada saat belajar IPA						
4.	Saya merasa bersemangat belajar IPA menggunakan buku paket.						
5.	Saya puas belajar IPA hanya dengan menggunakan buku paket						
6.	Guru menjelaskan materi tanpa media pembelajaran membuat saya menjadi minat belajar IPA.						
7.	Saya tidak mengantuk saat guru menjelaskan pelajaran tanpa adanya media pembelajaran.						
8.	Saya tidak terpengaruh dengan ajakan teman untuk bercerita saat belajar.						
9.	Saya mencatat materi-materi IPA yang guru jelaskan di catat pada buku catatan.						
10.	Saya sering membaca buku yang memuat materi IPA.						
11.	Saya berpartisipasi mengikuti pelajaran IPA ketika di dalam kelas.						
12.	Belajar IPA dengan metode ceramah sangatlah menyenangkan.						
13.	Guru menjelaskan materi IPA tanpa menggunakan media pelajaran, membuat saya memahami pelajaran yang telah di berikan.						
14.	Saya berpartisipasi belajar IPA karena saya menghargai guru saat mengajar.						
15.	Saya tetap bersemangat belajar IPA meskipun saat istirahat.						
16.	Saya sering bertanya jika saya tidak memahami materi IPA yang di jelaskan guru saat pembelajaran.						
17.	Saya tidak melamun saat guru menjelaskan materi IPA.						

18.	Saya tidak merasa bosan belajar IPA jika medianya tidak di kombinasikan.						
19.	Saya tidak pernah absen saat pelajaran IPA.						
20.	Saya sering izin ke toilet saat sedang belajar IPA di kelas.						

Angket Minat Belajar IPA Sesudah di Tarapkan komik

No	Pernyataan	Skor Nilai					KET
		SS	S	RR	TS	STS	
1.	Saya merasa bersemangat belajar IPA materi cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva.						
2.	Komik membuat saya menjadi minat belajar IPA.						
3.	Saya merasa tidak mengantuk saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan komik.						
4.	Saya tidak terpengaruh dengan ajakan teman untuk bercerita saat belajar.						
5.	Saya ingin pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik agar saya menjadi semangat belajar.						
6.	Belajar menggunakan komik berbasis canva membuat saya membaca komik secara berulang kali.						
7.	Saya mudah memahami materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya dengan menggunakan komik berbasis canva.						
8.	Saya memperhatikan guru saat menjelaskan materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva.						
9.	Saya melamun saat belajar materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva.						
10.	Saya merasa puas setelah belajar menggunakan komik pada muatan						

	pelajaran IPA cahaya dan sifat-sifatnya.						
11.	Belajar materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva membuat saya bersemangat untuk belajar.						
12.	Saya bercerita dengan teman meskipun guru menjelaskan materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik.						
13.	Menggunakan komik pada materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya membuat saya berminat untuk belajar IPA.						
14.	Belajar IPA itu sulit, tetapi dengan adanya komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya menjadi mudah untuk di pelajari.						
15.	Belajar menggunakan komik berbasis canva tidak membuat saya menjadi bosan dalam belajar IPA.						
16.	Teman saya bercerita saat belajar menggunakan komik, dan saya pun ikut bercerita.						
17.	Saya berharap pembelajaran menggunakan komik bukan hanya pada pembelajaran IPA saja, tetapi pembelajaran lain juga.						
18.	Belajar menggunakan komik berbasis canva membuat saya tidak tertarik untuk bermain saat belajar materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya.						
19.	Belajar IPA menggunakan komik berbasis canva materi IPA dapat memudahkan saya dalam belajar.						
20.	Saya fokus belajar IPA materi cahaya dan sifat-sifatnya menggunakan komik berbasis canva.						

c. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Ambon
 Kelas / Semester : IV/ I (Ganjil)
 Tema : 5. Pahlawan ku
 Sub Tema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Muatan Terpadu : IPA
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1x60 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan

C. INDIKATOR

- 3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat cahaya dan menghubungkannya dengan indera penglihatan manusia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memahami sifat-sifat cahaya dan menghubungkannya dengan penglihatannya dengan benar dan tepat.

2. Peserta didik mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan menghubungkannya dengan penglihatan dengan benar dan tepat.

E. MEDIA PEMBEJARAN

1. Buku Siswa Tema 4
2. Media Komik

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi	20 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi dan menjawab salam ➤ Menanyakan kabar Peserta didik ➤ Melakukan Presensi ➤ Membaca doa 	
	Apresepsi	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan informasi berupa KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik ➤ Peserta didik menyimak informasi berupa KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik ➤ Peserta didik menganalisis KD, indikator dan tujuan pembelajaran dengan cermat ➤ Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang apa yang diamati peserta didik ➤ Guru mengaitkan materi yang akan di pelajari dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya ➤ Guru membagikan media komik materi IPA cahaya kepada peserta didik ➤ Peserta didik membaca komik yang ada pada komik dengan intonasi yang benar 	
	Motivasi	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat ➤ Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu sifat-sifat cahaya 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menanyakan istilah cahaya ➤ Guru menjelaskan istilah cahaya ➤ Guru menanyakan sumber-sumber cahaya ➤ Guru menjelaskan sumber-sumber cahaya 	30 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dan peserta didik mengelompokkan sumber-sumber cahaya ➤ Guru menanyakan sifat-sifat cahaya berdasarkan media komik ➤ Guru menjelaskan sifat-sifat cahaya berdasarkan komik yang di bagikan ➤ Guru dan peserta didik mengelompokkan sifat-sifat cahaya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal mandiri/evaluasi berupa posttest ➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya ➤ Guru bertanya tentang perasaan peserta didik selama pembelajaran menggunakan komik berbasis canva ➤ Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam 	10 Menit

G. PENILAIAN

1. Pengetahuan berupa posttest

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times \text{Skor Maksimum}$$

Ambon,,2023

Guru Kelas IV

Peneliti

Bakri Wattimena, S.Pd.I
NIP.196405192000031001

La Ifan
NIM. 190305016

Mengetahui
Kepala Madrasah

Rudiman Tawe, S. Pd.
NIP.197007202005011003

Lampiran 3. Hasil Validasi Komik dan Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK BERBASIS CANVA

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I	Teknik Penyajian					
	1) Konsistensi sistematika penyajian.	✓				
	2) Kelogisan Penyajian.	✓				
	3) Keruntunan Penyajian.	✓				
	4) Koherensi.		✓			
II	Pendukung Penyajian Materi					
	5) Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi.		✓			
	6) Pemberian motivasi.	✓				
	7) Rujukan/sumber acuan untuk teks/gambar	✓	✓			
	8) Ketepatan penomoran dan penamaan tabel/gambar lampiran.		✓			
III	Kebahasaan					
	9) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan/berfikir peserta didik.	✓				
	10) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial/emosional peserta didik.	✓				
	11) Keterpahaman peserta didik terhadap pesan.	✓				
	12) Dialogis dan interaktif.	✓				
	13) Ketepatan struktur kalimat.	✓				
	14) Kebakuan istilah.	✓				
	15) Ketepatan tata bahasa.	✓				
	16) Ketepatan ejaan.	✓				
	17) Konsistensi dalam penggunaan istilah dan simbol/lambang.	✓				
IV	Akurasi Materi.					
	18) Akurasi fakta.		✓			
	19) Akurasi konsep/prinsip/hukum/teori.	✓				
	20) Akurasi prosedur/metode.	✓				
V	Kemutakhiran dan Kontekstual.					
	21) Kesesuaian dengan perkembangan ilmu.	✓				
	22) Keterkinian fitur.	✓				

a. Hasil Validasi Komik

1. Validasi Komik oleh Validator Ahli Materi

	23) <i>Real life.</i>						
VI	Ketaatan pada Hukum atau Perundang-undangan.	✓					
	24) Bebas dari SARA/pornografi/bias.	✓					
Jumlah Skor							
Total Penilaian							

Validasi:

1. Apakah format penilaian Komik yang disajikan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran:

2. Apakah komponen penilaian komik sudah mencakup semua komponen yang harus dinilai dalam sebuah komik?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

3. Apakah butir setiap komponen penilaian komik sudah sesuai dan lengkap?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

4. Apakah penjelasan butir komponen komik cukup jelas?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

Catatan/ Saran secara keseluruhan

.....
...
.....
...
.....

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/~~Tidak layak~~) digunakan untuk mengambil data penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023

Validator

(Dr. Anasupi Bandawi, M.Pd.)
NIP. 197605112008121002

2. Validasi Komik Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK BERBASIS CANVA

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I	Teknik Penyajian					
	1) Konsistensi sistematika penyajian.	✓				
	2) Kelogisan Penyajian.	✓				
	3) Keruntunan Penyajian.	✓				
	4) Koherensi.		✓			
II	Pendukung Penyajian Materi					
	5) Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi.	✓				
	6) Pemberian motivasi.	✓				
	7) Rujukan/sumber acuan untuk teks/gambar	✓				
	8) Ketepatan penomoran dan penamaan tabel/gambar lampiran.	✓				
III	Kebahasaan					
	9) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan/berfikir peserta didik.	✓				
	10) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial/emosional peserta didik.	✓				
	11) Keterpahaman peserta didik terhadap pesan.	✓				
	12) Dialogis dan interaktif.	✓				
	13) Ketepatan struktur kalimat.	✓				
	14) Kebakuan istilah.	✓				
	15) Ketepatan tata bahasa.	✓				
	16) Ketepatan ejaan.	✓				
	17) Konsistensi dalam penggunaan istilah dan simbol/lambang.		✓			
IV	Akurasi Materi.					
	18) Akurasi fakta.		✓			
	19) Akurasi konsep/prinsip/hukum/teori.	✓				
	20) Akurasi prosedur/metode.	✓				
V	Kemutakhiran dan Kontekstual.					
	21) Kesesuaian dengan perkembangan ilmu.	✓				
	22) Keterkinian fitur.	✓				

	23) <i>Real life</i> .	✓					
V1	Ketaatan pada Hukum atau Perundang-undangan.						
	24) Bebas dari SARA/pornografi/bias.	✓					
	Jumlah Skor						
	Total Penilaian						

Validasi:

1. Apakah format penilaian Komik yang disajikan sudah sesuai?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran:

.....

2. Apakah komponen penilaian komik sudah mencakup semua komponen yang harus dinilai dalam sebuah komik?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

.....

3. Apakah butir setiap komponen penilaian komik sudah sesuai dan lengkap?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

.....

4. Apakah penjelasan butir komponen komik cukup jelas?

☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

.....

Catatan/ Saran secara keseluruhan

.....

...


.....

...

.....

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/~~Tidak layak~~) digunakan untuk mengambil data penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023

Validasi

 (Dr. Kaprasta Sangadji, M.Pd.)
 NIP. 19720116 2007011014

3. Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK BERBASIS CANVA

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I	Teknik Penyajian					
	1) Konsistensi sistematika penyajian.	✓				
	2) Kelogisan Penyajian.		✓			
	3) Keruntunan Penyajian.	✓				
	4) Koherensi.		✓			
II	Pendukung Penyajian Materi					
	5) Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi.	✓				
	6) Pemberian motivasi.	✓				
	7) Rujukan/sumber acuan untuk teks/gambar	✓				
	8) Ketepatan penomoran dan penamaan tabel/gambar lampiran.	✓				
III	Kebahasaan					
	9) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan/berfikir peserta didik.		✓			
	10) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial/emosional peserta didik.		✓			
	11) Keterpahaman peserta didik terhadap pesan.	✓				
	12) Dialogis dan interaktif.	✓				
	13) Ketepatan struktur kalimat.		✓			
	14) Kebakuan istilah.		✓			
	15) Ketepatan tata bahasa.		✓			
	16) Ketepatan ejaan.		✓			
	17) Konsistensi dalam penggunaan istilah dan simbol/lambang.	✓				
IV	Akurasi Materi.					
	18) Akurasi fakta.	✓				
	19) Akurasi konsep/prinsip/hukum/teori.	✓				
	20) Akurasi prosedur/metode.		✓			
V	Kemutakhiran dan Kontekstual.					
	21) Kesesuaian dengan perkembangan ilmu.	✓				
	22) Keterkinian fitur.	✓				

	23) <i>Real life.</i>					
VI	Ketaatan pada Hukum atau Perundang-undangan.		✓			
	24) Bebas dari SARA/pornografi/bias.	✓				
Jumlah Skor						
Total Penilaian						

Validasi:

1. Apakah format penilaian Komik yang disajikan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran:

2. Apakah komponen penilaian komik sudah mencakup semua komponen yang harus dinilai dalam sebuah komik?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

3. Apakah butir setiap komponen penilaian komik sudah sesuai dan lengkap?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

4. Apakah penjelasan butir komponen komik cukup jelas?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

Catatan/ Saran secara keseluruhan

... Perhatikan teori & features teori p2 Fdiaga
... Sdai hai

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data penelitian.

Ambon, 07 Maret 2023

(*Wn Mirna M.Pd*)

4. Validasi Komik Oleh Guru

LEMBAR VALIDASI KOMIK OLEH GURU
PADA KOMIK BERBASIS CANVA MATERI IPA CAHAYA DAN SIFAT-SIFATNYA

Petunjuk Pengisian:

Gunakan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih sesuai dengan pilihan bapak/ibu. Pada angket ini memiliki beberapa skor penilaian: 4 = Baik sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				Saran
			4	3	2	1	
I.	Isi dan Materi	1) Kesesuaian isi komik dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	✓				
		2) Kesesuaian komik dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓				
		3) Materi pada komik memberikan contoh yang mudah dipahami peserta didik	✓				
		4) Penyajian cerita berjalan dengan alur yang sesuai	✓				
II	Penyajian	5) Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	✓				
		6) Menyajikan penerapan cahaya dan sifat-sifatnya	✓				
		7) Animasi, kotak percakapan dan sejenisnya dapat dipahami dan mudah dibaca peserta didik	✓				

III	Bahasa	8) Penggunaan bahasa menyesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓					
		9) Penggunaan bahasa tidak menyinggung perasaan peserta didik	✓					
		10) Penggunaan bahasa tulisan dengan gaya yang sesuai	✓					
		11) Ketepatan struktur kalimat	✓					
		12) Ketepatan tata bahasa	✓					
		13) Gaya bahasa yang di gunakan menggunakan font size yang sesuai.	✓					
		14) Konsistensi pada komik sesuai dalam penggunaan istilah/symbol dan lambang	✓					
IV	Kemutakhiran dan Kontekstual	15) Kesesuaian komik dengan perkembangan ilmu	✓					
		16) Komik bebas dari Sara/pornografi/bias	✓					
	Skor							
	Jumlah							

Validasi:

1. Apakah format penilaian Komik yang disajikan sudah sesuai?
 a. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran:

2. Apakah komponen penilaian komik sudah mencakup semua komponen yang harus dinilai dalam sebuah komik?
 a. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

III	Bahasa	8) Penggunaan bahasa menyesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓					
		9) Penggunaan bahasa tidak menyinggung perasaan peserta didik	✓					
		10) Penggunaan bahasa tulisan dengan gaya yang sesuai	✓					
		11) Ketepatan struktur kalimat	✓					
		12) Ketepatan tata bahasa	✓					
		13) Gaya bahasa yang digunakan menggunakan font size yang sesuai.	✓					
		14) Konsistensi pada komik sesuai dalam penggunaan istilah/symbol dan lambang	✓					
IV	Kemutakhiran dan Kontekstual	15) Kesesuaian komik dengan perkembangan ilmu	✓					
		16) Komik bebas dari Sara/pornografi/bias	✓					
	Skor							
	Jumlah							

Validasi:

1. Apakah format penilaian Komik yang disajikan sudah sesuai?
☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran:

2. Apakah komponen penilaian komik sudah mencakup semua komponen yang harus dinilai dalam sebuah komik?
a. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

3. Apakah butir setiap komponen penilaian komik sudah sesuai dan lengkap?

a. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

4. Apakah penjelasan butir komponen komik cukup jelas?


a. ☒ Ya b. Tidak

Komentar/saran

Catatan dan Saran

Ambon, 4 Mei 2023

Guru Kelas IV


Bakri Wulitima .S.P.d
(NIP. 19620519200003166)

*) Coret yang tidak perlu

5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Skor yang di Pilih	Skor Maksimum	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	komik berbasis canva materi IPA cahaya menyajikan kartun yang sangat menarik.	20	20	100%	Sangat Valid
2.	Komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya memberikan motivasi kepada saya untuk semangat belajar.	19	20	95%	Sangat Valid
3.	Komik berbasis canva materi IPA menyajikan ukuran tulisan yang mudah di baca.	20	20	100%	Sangat Valid
4.	Konteks isi komik dari awal sampai akhir memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan kepada saya.	16	20	80%	Sangat Valid
5.	Cerita pada komik berbasis canva membantu saya memahami materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya.	19	20	95%	Sangat Valid
6.	Komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya ini sangat mudah di pahami.	20	20	100%	Sangat Valid
7.	Warna, kartun, balon obrolan, dan parit yang termuat pada komik sangat saya sukai.	16	20	80%	Sangat Valid
8.	Bahasa yang di gunakan pada komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya mudah saya pahami.	20	20	100%	Sangat Valid
9.	Bahasa pada komik disesuaikan dengan tingkat pemahaman kami.	16	20	80%	Sangat Valid
10.	Komik berbasis canva materi IPA cahaya tidak terdapat kata-kata yang menyinggung perasaan saya.	20	20	100%	Sangat Valid
Skor		186			

Skor Maksimum	200
Persentase Keseluruhan	93%
Kategori dan Kriteria	Sangat Valid dan Sangat Layak

6. Hasil Uji Coba kelompok Besar

No	Aspek	Skor yang di Pilih	Skor Maksimum	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	komik berbasis canva materi IPA cahaya menyajikan kartun yang sangat menarik.	96	96	100%	Sangat Valid
2.	Komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya memberikan motivasi kepada saya untuk semangat belajar.	94	96	97,9%	Sangat Valid
3.	Komik berbasis canva materi IPA menyajikan ukuran tulisan yang mudah di baca.	93	96	96,8%	Sangat Valid
4.	Konteks isi komik dari awal sampai akhir memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan kepada saya.	93	96	96,8%	Sangat Valid
5.	Cerita pada komik berbasis canva membantu saya memahami materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya.	95	96	98,9%	Sangat Valid
6.	Komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya ini sangat mudah di pahami.	95	96	98,9%	Sangat Valid
7.	Warna, kartun, balon obrolan, dan parit yang termuat pada komik sangat saya sukai.	92	96	95,8%	Sangat Valid
8.	Bahasa yang di gunakan pada komik berbasis canva materi IPA cahaya dan sifat-sifatnya mudah saya pahami.	95	96	98,8%	Sangat Valid
9.	Bahasa pada komik disesuaikan dengan tingkat pemahaman kami.	93	96	96,8%	Sangat Valid
10.	Komik berbasis canva materi IPA cahaya tidak terdapat kata-kata yang menyinggung perasaan saya.	96	96	100%	Sangat Valid
Skor		942			

No	Aspek	Skor yang di Pilih	Skor Maksimum	Persentase	Tingkat Kevalidan
	Skor Maksimum		960		
	Persentase Keseluruhan		98,12%		
	Kategori dan Kriteria		Sangat Valid dan Sangat Layak		



c. Hasil Validasi Angket Minat Belajar Peserta didik

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJARA

PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.	✓				
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	5) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	✓				
	6) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.		✓			
III.	Budaya/Bahasa					
	7) Penggunaan bahasa sesuai EYD.	✓				
	8) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.	✓				
	9) Kejelasan petunjuk atau arahan.	✓				
	10) Penggunaan bahasa tidak terdapat kata yang dapat menyinggung perasaan peserta didik	✓				
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1. Apakah angket minat belajar yang disajikan sudah sesuai ?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

.....

2. Apakah konstruksi angket minat belajar peserta didik yang disajikan sudah sesuai ?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan pada angket minat belajar peserta didik sudah sesuai dengan kaidah bahasa ?


a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Catatan/Saran secara keseluruhan
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ ~~Tidak layak~~*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023
Validator,


(Dr. Anasufi Banawi, M.Pd.)
NIP. 197605112003121002

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJARA

PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda. Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.	✓				
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	5) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	✓				
	6) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.	✓				
III.	Budaya/Bahasa					
	7) Penggunaan bahasa sesuai EYD.		✓			
	8) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.	✓				
	9) Kejelasan petunjuk atau arahan.	✓				
	10) Penggunaan bahasa tidak terdapat kata yang dapat menyinggung perasaan peserta didik	✓				
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1. Apakah angket minat belajar yang disajikan sudah sesuai ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

.....

2. Apakah konstruksi angket minat belajar peserta didik yang disajikan sudah sesuai ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan pada angket minat belajar peserta didik sudah sesuai dengan kaidah bahasa ?


☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Catatan/Saran secara keseluruhan

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023
Validator,


(Dr. Kapraja Sangadji, M.Pd)
NIP. 197201162007011014

*) Coret yang tidak perlu

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK**

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.	✓				
	4) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan		✓			
	5) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	✓				
	6) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.	✓				
III.	Budaya/Bahasa					
	7) Penggunaan bahasa sesuai EYD.		✓			
	8) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.		✓			
	9) Kejelasan petunjuk atau arahan.	✓				
	10) Penggunaan bahasa tidak terdapat kata yang dapat menyinggung perasaan peserta didik	✓				
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1. Apakah angket minat belajar yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

Perhatikan sajian dan petunjuk soal dengan tepat

2. Apakah konstruksi angket minat belajar peserta didik yang disajikan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

.....
sudah memenuhi kaidah bahasa
.....

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan pada angket minat belajar peserta didik sudah sesuai dengan kaidah bahasa?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran


.....
Bahasa yang digunakan dalam angket telah memenuhi
.....

Catatan/Saran secara keseluruhan
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon.....05 April 2023

Validator

(..........)

*) Coret yang tidak perlu

d. Hasil Validasi Instrumen Angket Minat Belajar

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES (*PRETEST dan POSTTEST*)

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.	✓				
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	6) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	✓				
	7) Kesesuaian gambar-gambar dalam soal.	✓				
	8) Kesesuaian kunci jawaban.	✓				
	9) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.		✓			
III.	Budaya/Bahasa					
	10) Penggunaan bahasa sesuai EYD.	✓				
	11) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.	✓				
	12) Kejelasan petunjuk atau arahan.	✓				
IV.	Waktu					
	13. Kesesuaian alokasi waktu dengan jumlah soal.	✓				
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1. Apakah aspek materi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

2. Apakah konstruksi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?
☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

4. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai?
☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Catatan/Saran secara keseluruhan

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ ~~Tidak layak~~*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023.

Validator,

(Dr. Anasufi Banawi, M.Pd.)
 NIP. 197605112003121002

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES (PRETEST dan POSTTEST)

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.	✓				
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.	✓				
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	6) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.	✓				
	7) Kesesuaian gambar-gamabar dalam soal.	✓				
	8) Kesesuaian kunci jawaban.	✓				
	9) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.		✓			
III.	Budaya/Bahasa					
	10) Penggunaan bahasa sesuai EYD.	✓				
	11) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.	✓				
	12) Kejelasan petunjuk atau arahan.	✓				
IV.	Waktu					
	13. Kesesuaian alokasi waktu dengan jumlah soal.	✓				
Jumlah Skor						
Rata-rata penilaian						

Validasi:

1. Apakah aspek materi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

2. Apakah konstruksi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

.....

.....

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

.....

.....

4. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

.....

.....

Catatan/Saran secara keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023.

Validator,



(Dr. Kardia Sangadji, M.Pd)

NIP. 197201162002011014

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES (*PRETEST dan POSTTEST*)

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I.	Materi					
	1) Pertanyaan sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi.		✓			
	2) Aspek yang diukur pada setiap pertanyaan sesuai dengan tuntutan dalam kisi-kisi.	✓				
II.	Konstruksi					
	3) Pertanyaan dirumuskan dengan singkat.		✓			
	5) Kalimatnya bebas dari pertanyaan yang tidak relevan	✓				
	6) Setiap pertanyaan hanya berisi satu gagasan secara lengkap.		✓			
	7) Kesesuaian gambar-gamabar dalam soal.	✓				
	8) Kesesuaian kunci jawaban.	✓				
	9) Konsistensi sajian bentuk/tahapan soal.	✓				
III.	Budaya/Bahasa					
	10) Penggunaan bahasa sesuai EYD.		✓			
	11) Bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan responden.		✓			
	12) Kejelasan petunjuk atau arahan.	✓				
IV.	Waktu					
	13. Kesesuaian alokasi waktu dengan jumlah soal.	✓				
	Jumlah Skor					
	Rata-rata penilaian					

Validasi:

1. Apakah aspek materi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai?

(a) Ya b. Tidak

Komentar/Saran.

.....

.....

2. Apakah konstruksi instrumen penilaian yang disajikan sudah sesuai ?

(a) Ya b. Tidak

Komentar/Saran

3. Apakah bahasa/budaya yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?
☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

4. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai?
☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/Saran

Catatan/Saran secara keseluruhan

-baiki pada soal dan hasil pengisian
 dan perbaiki
 - buat soal dan hasil

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/ Layak namun perlu diperbaiki berdasarkan saran/ Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data dalam penelitian.

Ambon, 03 Maret 2023

Validator,

(W. Mima M.Pd)

*) Coret yang tidak perlu

e. Validasi RPP

LEMBAR VALIDASI RPP

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I	Isi					
	1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	✓				
	2) Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.	✓				
	3) Kejelasan pendekatan terhadap materi pelajaran	✓				
	4) Urutan langkah penyajian materi pelajaran	✓				
	5) Sistematika Penyusunan RPP	✓				
	6) Kejelasan skenario pembelajaran (tahap pendahuluan, inti dan penutup)		✓			
	7) Kesesuaian topik/materi pembelajaran dengan media pembelajaran.	✓				
	8) Teknik penilaian	✓				
	9) Kesesuaian bentuk penilaian dengan teknik penilaian	✓				
	10) Kelengkapan instrumen penilaian (soal, kunci, pedoman penskoran).	✓				
	11) Sumber-sumber belajar yang tercantum	✓				
II	Waktu					
	12) Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran		✓			
	13) Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran		✓			
III	Bahasa					
	14) Penggunaan bahasa sesuai EYD	✓				
	15) Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓				
Jumlah Skor						
Total Penilaian						

Validasi:

1. Apakah aspek isi RPP yang disajikan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran:

.....

2. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

Sesuai dengan durasi dan tingkatan kelas untuk

DPL

3. Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

.....

Catatan/ Saran secara keseluruhan

.....

...

.....

...

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/~~Tidak layak~~*) digunakan untuk mengambil data penelitian.

Ambon, 21 Maret 2023
Validator

(Dr. ANASUDHI BANAWI, M.Pd.)
NIP. 197605112003121002

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI RPP

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I	Isi					
	1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	✓				
	2) Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.	✓				
	3) Kejelasan pendekatan terhadap materi pelajaran	✓				
	4) Urutan langkah penyajian materi pelajaran	✓				
	5) Sistematika Penyusunan RPP	✓				
	6) Kejelasan skenario pembelajaran (tahap pendahuluan, inti dan penutup)		✓			
	7) Kesesuaian topik/materi pembelajaran dengan media pembelajaran.	✓				
	8) Teknik penilaian	✓				
	9) Keseuaian bentuk penilaian dengan teknik penilaian	✓				
	10) Kelengkapan instrumen penilaian (soal, kunci, pedoman penskoran).	✓				
	11) Sumber-sumber belajar yang tercantum	✓				
II	Waktu					
	12) Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran		✓			
	13) Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran		✓			
III	Bahasa					
	14) Penggunaan bahasa sesuai EYD		✓			
	15) Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓				
Jumlah Skor						
Total Penilaian						

Validasi:

1. Apakah aspek isi RPP yang disajikan sudah sesuai?

- ☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran:

.....

.....

2. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai?

- ☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

.....

.....

3. Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?

- ☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

.....

.....

Catatan/ Saran secara keseluruhan
.....
.....
.....
.....

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data penelitian.

Ambon... 21 Maret 2023

Validator

(Dr. Kaptala Sangaji, M.Pd.)
NIP. 197201162007011014

*) Coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI RPP

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
Dimana skor penilaian: 4 = Baik sekali; 3 = Baik; 2 = Cukup; 1 = Kurang.

No	Aspek	Skor Penilaian				Saran
		4	3	2	1	
I	Isi					
	1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	✓				
	2) Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.	✓				
	3) Kejelasan pendekatan terhadap materi pelajaran		✓			
	4) Urutan langkah penyajian materi pelajaran		✓			
	5) Sistematika Penyusunan RPP	✓				
	6) Kejelasan skenario pembelajaran (tahap pendahuluan, inti dan penutup)		✓			
	7) Kesesuaian topik/materi pembelajaran dengan media pembelajaran.	✓				
	8) Teknik penilaian	✓				
	9) Kesesuaian bentuk penilaian dengan teknik penilaian	✓				
	10) Kelengkapan instrumen penilaian (soal, kunci, pedoman penskoran).	✓				
	11) Sumber-sumber belajar yang tercantum	✓				
II	Waktu					
	12) Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran	✓				
	13) Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran		✓			
III	Bahasa					
	14) Penggunaan bahasa sesuai EYD		✓			
	15) Bahasa yang digunakan komunikatif.		✓			
Jumlah Skor						
Total Penilaian						

Validasi:

1. Apakah aspek isi RPP yang disajikan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran:

RPP & materi sesuai dan waktu pembelajaran tidak

2. Apakah alokasi waktu yang dibutuhkan sudah sesuai?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

3. Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa?

☒ a. Ya b. Tidak

Komentar/saran

Perhatikan kaidah bahasa baik

Catatan/ Saran secara keseluruhan

... Perhatikan Sajian k soal cerita

...

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (Layak dan tanpa revisi/Layak namun perlu perbaikan berdasarkan saran/Tidak layak*) digunakan untuk mengambil data penelitian.

Ambon, 03 Maret 2023
Validator



(Wa Mirna M.PQ)

*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 4. Data Penelitian

a. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

INSTRUMEN WAWANCARA

ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Identitas Responden

Nama Siswa : PA

Kelas : IV A

Hari/Tanggal : 25/05/2023

No	Pernyataan	Jawaban Responden
1.	Menurutmu menggunakan media pembelajaran yang menarik saat belajar di perlukan?	Perlu
2.	Menurutmu jika pembelajaran menggunakan komik saat belajar apa menyenangkan?	Menyenangkan
3.	Apakah kamu pernah membaca komik?	Pernah, omik hantu
4.	Apakah kamu pernah membaca komik dalam bentuk pembelajaran seperti, media, bahan ajar dan lain-lain?	Belum
5.	Apakah guru pernah mengajar menggunakan komik saat mengajar?	Belum

6.	Bagaimana perasaanmu jika pembelajaran menggunakan komik?	Senang
----	---	--------

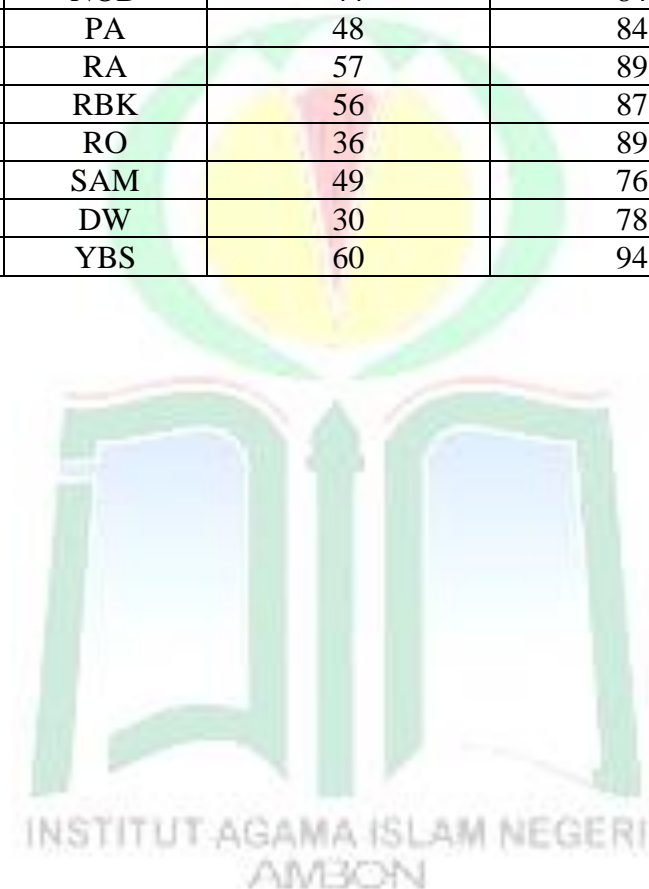
b. Tabulasi Angket Minat Belajar IPA sebelum, dan Sesudah Menggunakan Komik

No	Nama Peserta Didik	Minat Belajar IPA Sebelum di terapkan Komik	Minat Belajar IPA Sesudah di terapkan Komik
1.	ANR	48	95
2.	AFA	45	88
3.	AZA	77	88
4.	ARI	30	88
5.	CSO	55	88
6.	DAR	74	88
7.	AM	68	88
8.	F	50	97
9.	FG	75	86
10.	FA	46	88
11.	KAM	49	82
12.	KAA	53	78
13.	LTEH	47	95
14.	MR	61	88
15.	MR	46	88
16.	MRN	82	76
17.	NOD	55	86
18.	PA	47	88
19.	RA	45	99
20.	RBK	48	94
21.	RO	57	88
22.	SAM	50	88
23.	DW	54	88
24.	YBS	77	71

c. Nilai Belajar IPA peserta Didik (Pretest dan Posttest)

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	ANR	55	94
2.	AFA	44	89
3.	AZA	53	100
4.	ARI	43	94
5.	CSO	46	81

6.	DAR	36	100
7.	AM	42	80
8.	F	40	85
9.	FG	57	92
10.	FA	69	78
11.	KAM	82	100
12.	KAA	37	82
13.	LTEH	58	94
14.	MR	44	84
15.	MR	58	84
16.	MRN	60	89
17.	NOD	44	84
18.	PA	48	84
19.	RA	57	89
20.	RBK	56	87
21.	RO	36	89
22.	SAM	49	76
23.	DW	30	78
24.	YBS	60	94



Lampiran 5. Uji Statistik

a. Uji Statistik Minat Belajar IPA Sebelum dan Sesudah Menggunakan Komik

Statistics			
		Minat Belajar IPA Peserta Didik Sebelum Menggunakan Komik	Minat Belajar IPA Peserta Didik Sesudah Menggunakan Komik
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		55.67	87.63
Median		51.50	88.00
Mode		45 ^a	88
Std. Deviation		12.917	6.289
Variance		166.841	39.549
Skewness		.562	-.741
Std. Error of Skewness		.472	.472
Kurtosis		-.236	1.485
Std. Error of Kurtosis		.918	.918
Range		52	28
Minimum		30	71
Maximum		82	99
Sum		1336	2103
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

b. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	30	82	1212	50.50	12.162
Posttest	24	63	100	2006	83.58	10.525
Valid N (listwise)	24					

c. Uji Normalitas Pretest-Posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		6.73599854
Most Extreme Differences	Absolute		.095
	Positive		.090
	Negative		-.095
Test Statistic			.095
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.829
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.820
		Upper Bound	.839
a. Test distribution is Normal.			

d. Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.1667	24	11.76460	2.40144
	Posttest	87.7917	24	7.10774	1.45086

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-37.62500	11.64255	2.37653	-42.54122	-32.70878	-15.832	23	,001

e. Uji N-Gain Score dan Persen

No	Nama Siswa	Nilai N- Gain Skor	Nilai N-Gain Persen
1	ANR	0,87	86,67
2.	AFA	0,80	80,36
3.	AZA	1,00	100,00
4.	ARI	0,89	89,47

5.	CSO	0,65	64,81
6.	DAR	1,00	100,00
7.	AM	0,66	65,52
8.	F	0,75	75,00
9.	FG	0,81	81,40
10.	FA	0,29	29,03
11.	KAM	1,00	100,00
12.	KAA	0,71	71,43
13.	LTEH	0,86	85,71
14.	MR	0,71	71,43
15.	MR	0,62	61,90
16.	MRN	0,73	72,50
17.	NOD	0,71	71,43
18.	PA	0,69	69,23
19.	RA	0,74	74,42
20.	RBK	0,70	70,45
21.	RO	0,83	82,81
22.	SAM	0,53	52,94
23.	DP	0,69	68,67
24.	YBS	0,81	81,25
Rata-Rata N-Gain		0,7526	75,2642
Tafsiran		Tinggi	Cukup Efektif



Lampiran 7. Surat-Surat Penelitian

a. Izin Penelitian dari Institut



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 97128
Telp. (0911) 3823811 Website : www.fitk.iainambon.ac.id Email: tarbiyah.ambon@gmail.com

Nomor : B- 294 /In.09/4/4-a/PP.00.9/4/2023

11 April 2023

Lamp. : -

Perihal : Izin Penelitian

**Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kota Ambon
di
Ambon**

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "**Pengembangan Komik Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi IPA Cahaya Kelas IV MIN 2 Ambon**" oleh :

Nama : La Ifan
N I M : 190305016
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di MIN 2 Ambon terhitung mulai tanggal 03 Mei s.d 3 Juni 2023.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan,

Ridhwan Latuapo

Tembusan:

1. Rektor IAIN Ambon;
2. Kepala MIN 2 Ambon;
3. Ketua Prodi PGMI;
- ④ Yang bersangkutan untuk diketahui.

b. Surat Izin Penelitian dari KEMENAG Kota Ambon

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA****KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA AMBON**

Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 14 Kapahaha 97128

Telepon : (0911) 314985

Email : kemenag kotaambon@rocketmail.comWebsite : kemenagkotaambon.net**REKOMENDASI**

Nomor : 626 /Kk.25.03/2/PP.00/04/2023

Menindaklanjuti Surat Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Nomor : B-294/In.09/4/4-a/PP.00.9/4/2023 tanggal 11 April 2023 Perihal Izin Penelitian, untuk itu Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Ambon memberikan Rekomendasi Kepada :

Nama	: La Ifan
NIM	: 190305016
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)

Untuk melakukan penelitian pada MIN 2 Ambon dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : “ **Pengembangan Komik Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi IPA Cahaya Kelas IV MIN 2 Ambon** ”

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ambon, 17 April 2023
a.n. Kepala
Kepala Seksi Pendidikan Islam

Abdul Karim Kelrey, SE
NIP. 197709032005011006

Tembusan :
Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Ambon (sebagai laporan)

c. Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA AMBON
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 AMBON
Jln . Laksdya Leo Wattimena Waiheru Dalam
NPSN.60724443 NSM. 111191710002
Email: kantaribn2a@kpa.go.id

Ambon, 05 Juni 2023

Nomor : 67 /Mi.25.03.02/PP.01.1/06/2022

Lam : -

Hal : **SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rudiman Tewe,S.Pd

NIP : 1970 0720 2005 011 003

Pangkat /Gol : Pembina / IVa

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : La Ifan

NIM : 190305016

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Semester : VIII (Delapan)

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian pada MIN 2 Ambon. Dengan judul penelitian **"Pengembangan komik berbasis Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik Materi IPA Cahaya kelas IV MIN 2 Ambon"**. Terhitung mulai tanggal 29 Mei 2023 sampai tanggal 03 Mei s/d 03 Juni 2023 telah terlaksana sesuai yang di harapkan.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Madrasah

Rudiman Tewe, S.Pd

Lampiran 7. Dokumentasi



Foto 1. Lokasi Penelitian MIN 2 Ambon



Foto 2. Halaman MIN 2 Ambon



Foto 3. Peserta Didik Mengisi Angket Minat Belajar IPA Sebelum di Terapkan Komik



Foto 4. Peserta Didik Mengerjakan Soal Test (Pretest)



Foto 5. Analisis Kebutuhan Peserta Didik



Foto 6. Uji Coba Pemakaian



Foto 7. Penerapan Komik Dalam Pembelajaran



Foto 8. Peserta Didik Membaca Komik Pembelajaran IPA



Foto 9. Peserta Didik Mengerjakan Test (Posttest)



Foto 10. Peserta Didik Mengisi Angket Minat Belajar IPA Sesudah di Terapkan Komik

Lampiran 8. File Komik



Alur Pembelajaran

KD

3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan karakteristiknya dengan indera penglihatan



Indikator



3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat cahaya dengan menghubungkannya dengan indera penglihatan

Tujuan Pembelajaran



- 1. Peserta didik diharapkan mampu memahami sifat-sifat cahaya**
- 2. Dengan membaca komik peserta didik mampu menghubungkan sifat-sifat cahaya dengan indera penglihatan**

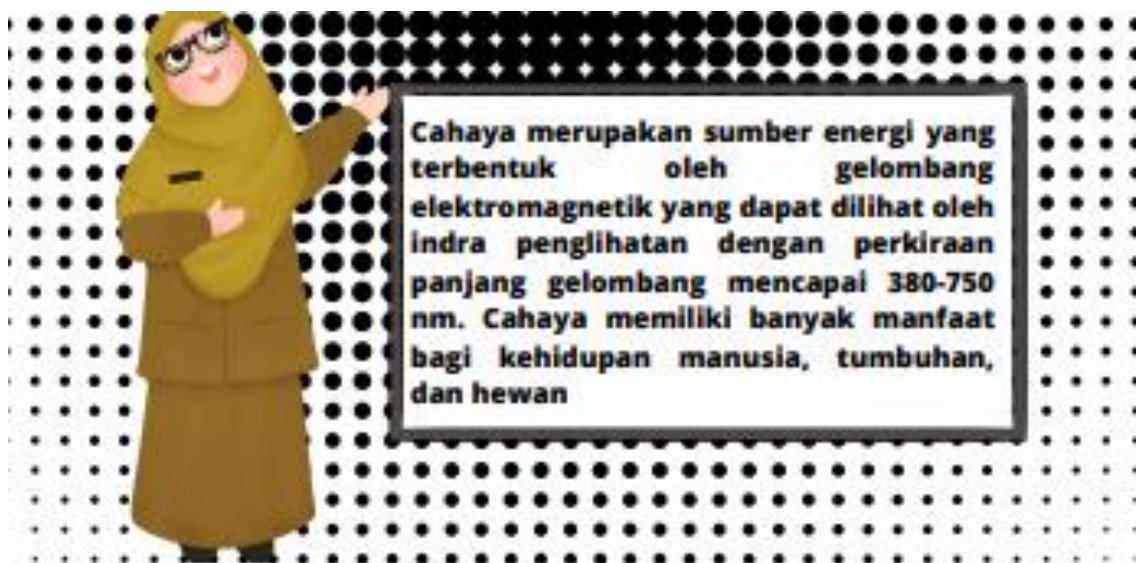
Suasana Pagi di Rumah Lani



Suasana di dalam kelas





















KESIMPULAN



Pengertian Cahaya

Cahaya merupakan sumber energi yang berbentuk gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat oleh indra penglihatan. Cahaya merupakan Sumber energi yang banyak dimanfaatkan manusia, hewan dan tumbuhan yang digunakan untuk kehidupan sehari-hari.



Sumber Cahaya

Sumber cahaya terbagi menjadi 2 yaitu cahaya yang berasal dari alam dan cahaya buatan manusia

A. Cahaya Alami

Merupakan sumber cahaya yang dapat memancarkan cahayanya sendiri tanpa ada campur tangan manusia. Contohnya sumber cahaya alami itu adalah matahari dan bulan

A. Cahaya Buatan





Merupakan sumber cahaya yang tidak dapat memancarkan cahayanya sendiri dan memerlukan bantuan manusia untuk dapat memancarkan cahayanya. Sumber cahaya ini meliputi: senter, lampu listrik, lilin, lampu minyak tanah,



3. Sifat-Sifat Cahaya



Cahaya memiliki beberapa sifat yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Bacalah tabel dibawah ini.

No	Gambar	Sifat Cahaya	Keterangan
1.		Cahaya dapat di pantulkan	Cahaya akan merambat lurus jika melewati satu medium perantara. Misalnya pada saat kita menyalakan lampu senter, maka lampu senter tersebut akan merambat lurus.
2.		Cahaya dapat di pantulkan	Pemantulan (refleksi) atau pencerminan adalah proses terpancarnya kembali cahaya dari permukaan benda yang terkena cahaya. Pemantulan cahaya dapat dibedakan menjadi dua yaitu pemantulan teratur dan pemantulan baur.
3.		Cahaya dapat di dibiaskan	Cahaya dapat dibiaskan ketika cahaya tersebut melewati dua medium yang berbeda. Misalnya sebatang pensil yang dicelupkan di dalam gelas yang berisi air. Dari samping, akan terlihat pensil patah. Padahal pensil tidak patah
4.		Cahaya dapat menembus benda bening	Pada saat senter yang telah kita nyalakan kemudian diarahkan pada gelas yang bening, maka cahaya terlihat tembus. Demikian juga Cahaya dapat masuk ke dalam rumah melalui melalui kaca jendela bening yang ada di rumah kita.

Daftar Rujukan

Aksara, T. (2020). Rangkuman dan Rumus Lengkap Matematika & IPA SD/MI Kelas 4,5,6. Bandung: Sarana Aksara

Canva. (2022). Canva. Canva. https://www.canva.com/id_id/

<https://materilpa.com/sifat-sifat-cahaya>

PROFIL PENULIS



Nama La Ifan, NIM 190305016, Jurusan PGMI, Semester VIII. Merupakan Anak Bungsu dari 4 bersaudara

riwayat pendidikan yang ditempuh yakni SD Al-Ikhsan Ambon, SMP Al-Wathan Ambon, MAN Ambon, kemudian melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi pada lembaga IAIN Ambon dan memilih jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)