

**PENGEMBANGAN KOMIK BERWARNA BERNUANSA KONTEKSTUAL  
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP  
UNTUK PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :**

**RESTI LUTHFIA  
NIM. 1201305/ 2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN KOMIK BERWARNA BERNUANSA KONTEKSTUAL  
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA  
DIDIK SMP KELAS VII**

Nama : Resti Luthfia  
NIM/TM : 1201305/2012  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 09 Agustus 2016

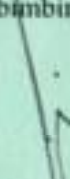
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Ardi, M. Si  
NIP.19660606 199303 1 004

Pembimbing II



Fitri Arsih, S. Si., M.Pd  
NIP.19791028 201012 2 001

## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Pengembangan Komik Berwarna Bernuansa Kontekstual  
pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta  
Didik SMP Kelas VII

**Nama** : Resti Luthfia

**NIM/TM** : 1201305/ 2012

**Program Studi** : Pendidikan Biologi


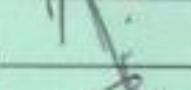

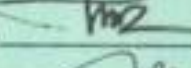
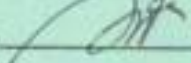
**Jurusan** : Biologi

**Fakultas** : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**Institusi** : Universitas Negeri Padang

Padang, 12 Agustus 2016

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Ardi, M.Si.	1. 
2. Sekretaris : Fitri Arsih, S. Si., M. Pd.	2. 
3. Anggota : Drs. Anizam Zein, M. Si.	3. 
4. Anggota : Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed.	4. 
5. Anggota : Irdawati, M. Si	5. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Resti Luthfia  
NIM/TM : 1201305/2012  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **"Pengembangan Komik Berwarna Bernuansa Kontekstual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik SMP Kelas VII"** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2016


Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Biologi



Dr. H. Azwir Anhar, M.Si  
NIP. 19561231 198803 1 009

Saya yang menyatakan,



  
Resti Luthfia  
NIM. 1201305

## ABSTRAK

Resti Luthfia. 2012. “Pengembangan Komik Berwarna Bernuansa Kontekstual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik SMP Kelas VII”. Padang: Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

Mayoritas peserta didik (76%) saat ini jarang membaca buku pelajaran sehingga mereka tidak mengenal materi dan menganggap materi sulit dipelajari. Peserta didik saat ini lebih menyukai membaca komik dibandingkan buku pelajaran. Hal inilah yang menginspirasi penyajian materi pelajaran ke dalam bentuk komik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan tiga tahap dari model 4-D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan), sedangkan *disseminate* tidak dilakukan. Produk divalidasi oleh 3 dosen FMIPA UNP dan 1 orang guru IPA SMP Semen Padang. Subjek penelitian ini adalah 22 orang peserta didik kelas VIII.1 SMP Semen Padang. Data penelitian ini adalah data primer yang terdiri dari validitas dan praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dalam bentuk deskriptif.

Nilai rata-rata validitas komik adalah 90,78% dengan kriteria sangat valid. Nilai rata-rata praktikalitas oleh guru adalah 98,61% dengan kriteria sangat praktis, dan nilai rata-rata praktikalitas oleh peserta didik adalah 82,54% dengan kriteria praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa komik berwarna bernuansa kontekstual yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, sangat praktis oleh guru dan praktis oleh peserta didik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII”.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik yang berupa sumbangan pikiran, bimbingan, ide dan motivasi yang sangat berarti, terutama ditujukan kepada:

1. Bapak Drs. Ardi, M.Si., sebagai Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Fitri Arsih, S.Si., M.Pd., sebagai Pembimbing II sekaligus penasehat akademis yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed., Bapak Drs. Anizam Zein, dan Ibu Irdawati, M. Si sebagai dosen penguji.
4. Bapak Drs. Anizam Zein, Bapak Relsas Yogica, M.Pd., Ibu Yosi Laila Rahmi, M.Pd, dan Ibu Lila Maizar, S.Si., selaku validator.
5. Ketua, Sekretaris, dan Staff Jurusan Biologi yang telah memberikan dukungan dan perhatian dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Bapak/Ibu Majelis Guru, dan karyawan-karyawati SMP Semen Padang yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

7. Peserta didik kelas VIII.1 SMP Semen Padang sebagai subjek dalam penelitian ini.
8. Atika Najla dan Winri Khairunnisa, saudara penulis yang telah membantu mewarnai komik yang penulis buat.

Segala bantuan yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT.

Penulis telah berusaha maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun bila masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Agustus 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Pertanyaan Penelitian .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Spesifikasi Produk .....	7
I. Definisi Operasional .....	9
<b>II. KERANGKA TEORITIS</b>	
A. Kajian Teoritis .....	10
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Konseptual Penelitian .....	21

**III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	23
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	23
D. Data Penelitian .....	23
E. Prosedur Penelitian .....	24
F. Instrumen Penelitian .....	29
G. Teknik Analisis Data .....	30

**IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	33
B. Pembahasan .....	58

**V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	63

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>
-----------------------	-----------

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Daftar Nama Validator .....	27
2. Tabulasi Hasil Analisis 50 Angket Respon Peserta Didik Kelas VII SMP Semen Padang .....	34
3. Hasil Uji Validitas Komik .....	56
4. Saran Validator terhadap Komik Berwarna Bernuansa Kontekstual .....	56
5. Hasil Uji Praktikalitas Komik oleh Guru .....	57
6. Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	58

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Bagan Materi Klasifikasi Makhluk Hidup .....	16
2. Kerangka Konseptual .....	21
3. Prosedur Penelitian.....	29
4. Susunan Panel yang Berisikan Gambar Komik.....	42
5. Prosedur Pewarnaan Komik dan Pembuatan Balon Kata menggunakan <i>Adobe Photoshop CS3</i> .....	42
6. Tampilan (a) Halaman Sampul Depan; (b) Halaman Sampul Depan Bagian dalam; dan (c) Halaman Sampul Belakang .....	46
7. Tampilan Kompetensi Pembelajaran .....	47
8. Tampilan Karakter Komik.....	48
9. Tampilan Awal Bab Cerita .....	49
10. Tampilan Komik yang Memberikan Contoh Gambar Asli dari Makhluk Hidup .....	51
11. Tampilan Salah Satu Bentuk Pendekatan Sainifik yang dilakukan Tokoh Komik di dalam Cerita .....	52
12. Tampilan Komik yang Memuat Bagan Materi.....	53
13. Tampilan Rangkuman .....	53
14. Tampilan Uji Kompetensi di dalam Komik .....	54
15. Tampilan Umpan Balik .....	55
16. Tampilan Sumber Bacaan.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Angket Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar .....	67
2. Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar.....	70
3. Analisis Hasil Angket.....	72
4. Kisi-Kisi Angket Validasi .....	75
5. Hasil Angket Validasi.....	76
6. Analisis Hasil Angket Validasi .....	85
7. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas oleh Guru dan Peserta didik..	87
8. Hasil Angket Praktikalitas Komik oleh Guru .....	88
9. Analisis Hasil Angket Praktikalitas Komik oleh Guru .....	91
10. Hasil Angket Praktikalitas Komik oleh Peserta Didik .....	92
11. Analisis Hasil Angket Praktikalitas Komik oleh Peserta didik ...	95
12. Surat Izin Observasi oleh FMIPA UNP .....	108
13. Surat Izin Observasi dari Dinas Pendidikan Kota Padang .....	96
14. Surat Izin Penelitian oleh FMIPA UNP .....	97
15. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang .....	98
16. Dokumensi Penelitian .....	99

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta. Sebagai ilmu yang luas cakupannya, IPA berisi banyak konsep. Trianto (2014: 141) menjelaskan bahwa IPA pada hakikatnya adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku universal.

Salah satu materi IPA yang memuat banyak konsep dan wajib dipelajari oleh peserta didik SMP adalah materi klasifikasi makhluk hidup. Secara umum materi klasifikasi makhluk hidup mempelajari bagaimana mendeskripsikan makhluk hidup yang beranekaragam kemudian mengelompokkan mereka berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri yang mereka miliki. Materi ini mempelajari pengelompokan makhluk hidup menjadi lima kingdom, yaitu monera, protista, fungi, plantae, dan animalia.

Konsep yang ada di dalam materi klasifikasi makhluk hidup akan lebih mudah dipahami jika peserta didik memiliki minat di dalamnya. James dalam Suharyat (2009: 9) mengungkapkan bahwa minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik. Selanjutnya Mustikan (2003: 2) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tinggi terhadap suatu aktivitas dan timbul dari diri sendiri. Peserta didik yang memiliki minat akan dengan senang hati untuk belajar, mengerjakan tugas dan

menjadi lebih memahami apa yang dipelajarinya. Minat timbul jika peserta didik tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya (Ginting dalam Wahyuningsih, 2012: 20). Salah satu cara agar peserta didik menemukan hal menarik di dalam suatu materi adalah dengan membaca materi tersebut.

Membaca dapat membantu peserta didik menemukan hal baru. Menurut Tiemensma (2009: 2) membaca adalah komponen penting di abad 21 untuk bisa bertahan dalam ekonomi global. Banyak membaca akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik yang nantinya akan mempengaruhi kemampuannya dalam memahami suatu konsep.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat penting untuk diperhatikan agar dapat meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik serta membantu pemahaman konsepnya. Saifuddin (2014: 131-132) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat (sarana) yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi pelajaran kepada peserta didik baik berupa media visual, audio atau audio-visual, dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media yang umumnya disediakan sekolah atau dimiliki sendiri oleh peserta didik untuk membantu mereka belajar adalah buku pelajaran.

Buku pelajaran sebagai bahan tertulis menuntut peserta didik untuk aktif membaca dalam mempelajarinya. Meskipun demikian, berdasarkan wawancara penulis tanggal 26 November 2015 dengan guru IPA biologi di SMP Semen Padang, Ibu Lila Maizar, S.Si., terungkap bahwa mayoritas peserta didik jarang membaca buku pelajaran khususnya buku IPA biologi.

Karena jarang membaca, peserta didik tidak mengenal materi dan menganggap materi IPA biologi sulit untuk dipelajari.

Pendapat ini diperkuat dengan hasil angket (Lampiran 3) yang penulis berikan kepada 50 peserta didik kelas VII di SMP Semen Padang pada tanggal 27 November 2015. Berdasarkan analisis hasil angket diketahui bahwa 88% peserta didik tidak memiliki buku IPA lain selain buku yang diberikan sekolah. Namun, hanya 30% peserta didik yang suka dan 24% yang sering membaca buku tersebut. Penulis kemudian menanyakan pendapat dan alasan peserta didik mengapa jarang atau tidak suka membaca buku. Umumnya dari 38 peserta didik yang menjawab menyatakan bahwa buku sulit dipahami (53%) dan bersifat hafalan (16%) sehingga sulit untuk menghafalnya.

Tampilan buku pelajaran yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis dan sedikitnya gambar pendukung yang ada dapat menjadi salah satu penyebab kurangnya minat baca peserta didik terhadap buku pelajaran. Berkaitan dengan hal ini, Wahyuningsih (2012: 20) menyatakan bahwa meskipun pada buku teks sudah ada penambahan ilustrasi gambar, namun belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap minat baca peserta didik. Mereka cenderung membaca buku yang bergambar dan memiliki kata-kata yang menarik.

Hal ini sejalan dengan pendapat peserta didik pada angket yang diberikan. Meskipun mayoritas peserta didik sebenarnya suka membaca, tetapi sebagian besar buku yang mereka baca bukan buku pelajaran. Buku yang paling banyak dibaca peserta didik adalah komik. 82% peserta didik suka membaca komik.

95% di antara peserta didik tersebut menyukai komik karena cerita dan gambarnya yang menarik. 5% sisanya menyukai komik karena dapat mengisi waktu luang.

Kecenderungan peserta didik yang lebih menyukai membaca komik dibandingkan buku pelajaran ini telah menginspirasi penyajian materi pelajaran ke dalam bentuk komik. Materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk cerita bergambar dan menggunakan bahasa yang sederhana, dinilai dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya. Sudjana dan Rivai (2011: 68) menyatakan bahwa media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar, dan menimbulkan minat apresiasinya. Penelitian Zain, Parmin, dan Sumarni (2013: 217) menunjukkan bahwa komik bahan ajar IPA terpadu dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik.

Minat peserta didik diharapkan akan semakin meningkat jika materi ajar pada komik disajikan dalam bentuk cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (kontekstual). Pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pembelajaran yang dipelajari peserta didik dengan konteks dimana materi tersebut digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara peserta didik belajar (Trianto, 2012: 107). Selain lebih menarik, cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan peserta didik diharapkan dapat memahami konsep yang ada. Penelitian Nugroho (2013)

tentang pengembangan komik sains berbasis kontekstual pada pembelajaran sistem pernapasan di SMP menunjukkan hasil belajar kognitif yang mencapai ketuntasan klasial 88%, dan motivasi belajar peserta didik 56% baik, 44% sangat baik. Penelitian Nugroho ini menyimpulkan bahwa komik berbasis kontekstual efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengembangkan komik bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup. Komik bernuansa kontekstual diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi dan membantu peserta didik menemukan serta mengkonstruksi sendiri pengetahuan barunya.

Komik ditampilkan dengan penuh warna. Warna dapat merangsang pemikiran yang lebih kreatif karena lebih mengoptimalkan kerja otak. Warna menjadikan gambar lebih nyata dan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Minat baca peserta didik masih rendah sehingga mempengaruhi pemahaman konsepnya.
2. Buku pegangan yang lebih didominasi informasi berupa uraian tertulis dengan sedikit gambar kurang merangsang minat baca peserta didik.

3. Belum tersedianya media komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada belum adanya komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menghasilkan komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII yang valid dan praktis?.

### **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara menghasilkan komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII?

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII yang valid dan praktis.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak sebagai berikut.

1. Guru. Komik dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Peserta didik. Komik dapat digunakan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja tentang materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Pihak lain yang terkait, sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
4. Peneliti, sebagai pengalaman dan bekal pengetahuan untuk kehidupan dimasa depan.

## **H. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP kelas VII. Materi pada komik mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar Kurikulum 2013. Komik dibuat semenarik mungkin dan warna yang digunakan sesuai dengan warna objek materi sesungguhnya sehingga peserta didik dapat tertarik untuk membacanya.

Pada komik ini terdapat empat karakter utama yang nama mereka diambil dari kata klasifikasi dan taksonomi, yaitu Fika, Son, Paman Nomi, dan Paman Takso. Cerita komik bermula dari keinginan Fika dan Son untuk mengunjungi tempat berbeda dan menarik guna mengisi waktu liburan mereka. Karena kesibukan kedua orang tua, mereka meminta paman mereka yang bernama Nomi untuk membawa mereka pergi berlibur. Rencana liburan ini membawa

keduanya mempelajari klasifikasi makhluk hidup dan membuka mata mereka lebih luas tentang keagungan Tuhan yang telah menciptakan makhluk hidup beranekaragam. Cerita yang disajikan didasarkan pada klasifikasi makhluk hidup pada sistem lima kingdom dan berkaitan dengan konteks nyata atau kehidupan keseharian peserta didik. Misalnya, bakteri di dalam yakult yang sering dikonsumsi peserta didik termasuk anggota kingdom Monera.

Pembuatan komik diawali dengan pemilihan ide cerita dan karakter tokoh di dalam komik, pembuatan skrip (naskah komik), pembuatan sketsa, dan pembuatan komik. Komik dibuat menggunakan teknik *hibrid* dimana setelah komik digambar pada kertas putih, komik tersebut di-*scan* kemudian diedit, diperjelas, dan diwarnai menggunakan *Photoshop CS3*. Gambar makhluk hidup pada komik diusahakan menggunakan gambar asli dari makhluk hidup tersebut agar dapat memberikan gambaran yang lebih nyata kepada peserta didik tentang makhluk hidup yang dipelajarinya.

Komik berwarna bernuansa kontekstual tersusun atas judul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi yang harus dicapai dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk dialog antar tokoh di dalam komik, rangkuman, soal uji kompetensi, kunci jawaban, umpan balik, dan sumber bacaan. Cerita dalam komik disajikan persubmateri namun berkesinambungan. Pada komik juga disisipi kotak “info penting” yang memuat informasi tambahan berkaitan dengan materi klasifikasi makhluk hidup dan kotak “Kamu harus tahu!” yang berisi aplikasi ilmu ataupun ajakan sikap yang berkaitan materi.

Komik berwarna ini menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* ukuran 10 pt untuk dialog para tokoh komik dan jenis huruf *Arial* ukuran 10 pt untuk nama ilmiah ataupun kotak informasi materi. Pada bagian awal setiap sub cerita dijabarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan judul cerita yang ditulis dengan huruf *Showcard gothic* ukuran 20 pt. Komik disajikan dengan ukuran kotak (12x18) cm.

## **I. Definisi Operasional**

### **1. Komik berwarna**

Komik adalah cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan kata-kata dan percakapan untuk memperjelas alur cerita. Setiap adegan yang digambarkan dilengkapi dengan warna yang sesuai dengan warna objek materi sesungguhnya.

### **2. Pembelajaran kontekstual**

Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pembelajaran yang dipelajari peserta didik dengan konteks aplikasi materi tersebut dalam kehidupan nyata atau keseharian peserta didik.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Telah dihasilkannya komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik SMP/MTs yang sangat valid dan sangat praktis bagi guru dan praktis bagi peserta didik.
2. Komik yang dihasilkan memperoleh nilai validitas rata-rata 90,78% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan nilai rata-rata praktikalitas oleh guru adalah 98,61 % dengan kriteria sangat praktis dan oleh peserta didik 82,54 % dengan kriteria praktis.

### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut ini.

1. Guru dapat menjadikan komik berwarna bernuansa kontekstual pada materi klasifikasi makhluk hidup ini sebagai bahan ajar alternatif.
2. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan dengan uji efektivitas komik berwarna bernuansa kontekstual dalam proses pembelajaran.
3. Pembuatan komik membutuhkan waktu lama dalam pengerjaannya. Sehingga efisiensi waktu pengerjaan dan perlu diperhatikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. 2012. “Pengembangan Komik Berwarna Berbasis *Contextual Learning* (CL) yang Dilengkapi Peta Konsep pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk SMP”. *Skripsi tidak diterbitkan*. UNP.
- Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Auzar. 2013. “Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Bahasa Soal Hitungan Cerita Matematik Murid-Murid Kelas 5 SD 006 Pekanbaru”. *Jurnal Bahas*. 8 (1) : 33-38.
- Azwar, S. 2009. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hamalik, O. 1999. *Media Pendidikan*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hanafiah, N., & C. Subana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Ikhsaniyah, W. 2015. “Efektivitas Media Komik Biologi Materi Virus melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Integrated Reading and Compositin* (CIRC) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Sewon”. *Skripsi diterbitkan*. UIN Sunan Kalijaga.
- Kusrianto, A. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Kustandi, C., & B. Sudjpto. 2010. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Leonhardt, M. 2000. *99 Cara menjadikan Anak Anda “Keranjang” Membaca*. Bandung: Kaifa.
- Lufri dan Ardi. 2014. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Lufri. 2010. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang : UNP Press.
- Mustikan. 2013. *Penggunaan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA*. Seminar Nasional 2<sup>nd</sup> *Lontar Physics Forum 2013*.