

**PENGEMBANGAN MEDIA *ANIMAL COMIC* (ANICOM)  
BERORIENTASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK  
PESERTA DIDIK KELAS X**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh  
**ILHAM SEPRIADI**  
NIM. 1301464

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Animal Comic (Anicom)* Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik Kelas X  
Nama : Ilham Sepriadi  
NIM : 1301464  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 27 Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si.  
NIP. 19681216 199702 1 001

Pembimbing II



Rahmadhani Fitri, M.Pd.  
NIP. 19880516 201404 2 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama: Ilham Sepriadi  
NIM : 1301464

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

### **Pengembangan Media *Animal Comic (Anicom)* Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik Kelas X**

Padang, 27 Februari 2018

#### Tim Penguji

- |               |   |                             |
|---------------|---|-----------------------------|
| 1. Ketua      | : | Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si |
| 2. Sekretaris | : | Rahmadhani Fitri, M.Pd      |
| 3. Anggota    | : | Dra. Helendra, MS           |
| 4. Anggota    | : | Relsas Yogica, M.Pd         |

#### Tanda tangan

- |    |   |
|----|---|
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ilham Sepriadi  
Nim : 1301464  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya dengan judul “Pengembangan Media *Animal Comic (Anicom)* Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik Kelas X” adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat dari karya orang lain.

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

Padang, 27 Februari 2018

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Biologi



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

Saya yang menyatakan



Ilham Sepriadi  
NIM. 1301464

## ABSTRAK

**Ilham Sepriadi. 2018. Pengembangan Media *Animal Comic (Anicom)* Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik Kelas X. Skripsi. Progran Studi Pendidikan Biologi, FMIPA UNP.**

Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif untuk menyelesaikan masalah. Cara yang digunakan untuk mencapai pembelajaran dapat dibantu dengan penggunaan media. Hasil observasi di sekolah, diketahui bahwa kurangnya minat baca dan motivasi peserta didik. Maka telah dikembangkan media *Animal Comic (Anicom)* untuk peserta didik kelas X. Materi ini memiliki isi yang tergolong padat. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang dapat menuntun peserta didik belajar lebih mengenal alam. Berdasarkan hal tersebut maka telah dikembangkan Media *Animal Comic (Anicom)* Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik Kelas X.

Pengembangan media ini menggunakan tiga tahapan dari *4-D models* yaitu *define, design, dan development*. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Animal Comic (Anicom)* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X. Media *Anicom* divalidasi oleh 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru SMA Negeri 12 Padang, selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Anicom* oleh guru dan peserta didik kelas X SMA Negeri 12 Padang.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berorientasi pendekatan kontekstual yang sangat valid dengan nilai rata-rata 3,47. Media ini juga sangat praktis menurut guru dan peserta didik dengan nilai secara berturut-turut 3,38 dan 3,30. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Animal Comic (Anicom)* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Animal Comic (Anicom)* Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik Kelas X”.

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

1. Bapak Br. Ramadhan Sumarmin, M.Si. selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rahmadhani Fitri, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Helendra, M.S. dan Bapak Relsas Yogica, M.Pd. selaku tim dosen penguji.
4. Bapak Drs. Ardi, M.Si. selaku penasehat akademik yang memberikan semangat dan tuntunan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Biologi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Ibu Nani Endang, S.Pd. sebagai guru Biologi di SMA Negeri 12 Padang yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk mendapatkan data penelitian.

7. Bapak Kepala, Bapak/Ibu majelis guru, karyawan/karyawati SMA Negeri 12 Padang yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Rekan-rekan mahasiswa biologi yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi selama penelitian.

Segala bantuan yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT. Penulis telah berusaha maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini, namun tentu masih terdapat kekurangan. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat

Padang, Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	8
H. Definisi Istilah .....	9
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS</b>	
A. Kajian Teoritis .....	11
B. Penelitian Relevan .....	22
C. Kerangka Konseptual .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	25

B. Objek dan Subjek Penelitian .....	25
C. Data Penelitian .....	25
D. Prosedur Penelitian .....	25
E. Teknik Analisis Data .....	32

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	35
B. Pembahasan .....	44

#### **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	49
2. Saran .....	49

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Analisis Data Hasil Validitas Media <i>Anicom</i> .....	41
2. Saran Validator terhadap Media <i>Anicom</i> .....	42
3. Data Hasil Praktikalitas Media <i>Anicom</i> oleh Guru .....	43
4. Data Hasil Analisis Praktikalitas Media <i>Anicom</i> oleh Peserta Didik .....	43

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual Langkah-langkah Pembuatan <i>Anicom</i> Berorientasi Pendekatan Kontekstual .....	24
2. Prosedur Penelitian Pengembangan <i>Anicom</i> Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Kelas X Berdasarkan pada 3 Tahap Pengembangan dari <i>4D Models</i> .....	31
3. Tampilan <i>Cover Media Anicom</i> .....	38
4. Tampilan Kata Pengantar <i>Media Anicom</i> .....	39
5. Tampilan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran <i>Media Anicom</i> .....	40
6. Tampilan Materi dan Uji Konsep pada <i>Media Anicom</i> .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. <i>Storyboard</i> .....	53
2. Kisi-kisi Angket Validitas .....	55
3. Angket Uji Validitas oleh Pakar .....	56
4. Kisi-kisi Angket Praktikalitas oleh Guru .....	59
5. Angket Praktikalitas oleh Guru .....	60
6. Kisi-kisi Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	63
7. Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	64
8. Hasil Angket Validitas oleh Pakar I .....	67
9. Hasil Angket Validitas oleh Pakar II .....	69
10. Hasil Angket Validitas oleh Pakar III .....	71
11. Hasil Analisis Angket Validitas oleh Pakar .....	73
12. Hasil Angket Praktikalitas oleh Guru .....	75
13. Hasil Analisis Angket Praktikalitas oleh Guru .....	77
14. Hasil Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	79
15. Hasil Analisis Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik .....	81
16. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	82
17. Surat Izin Penelitian .....	83
18. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penellitian .....	84
19. Foto Pelaksanaan Penelitian .....	85
20. Cuplikan Media <i>Animal Comic (Anicom)</i> setelah Divalidasi .....	87

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar. Mata pelajaran biologi membahas persoalan yang berkaitan dengan fenomena pada makhluk hidup berbagai tingkat kehidupan serta interaksinya dengan faktor lingkungan. Secara umum materi pembelajaran biologi tersebut dipelajari dalam berbagai cabang ilmu diantaranya taksonomi, mikrobiologi, genetika, ekologi, fisiologi, anatomi, morfologi dan lain-lain.

Cabang ilmu biologi yang dipelajari dalam mata pelajaran biologi pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) diantaranya anatomi, morfologi, genetika, biokimia, fisiologi, mikrobiologi, ekologi, dan taksonomi sehingga peneliti melakukan pengembangan terhadap media yang bersangkutan dengan cabang ilmu biologi tersebut. Berdasarkan hasil angket observasi yang dilakukan di SMA Negeri 12 Padang di kelas XI pada tanggal 24 Oktober 2016 ditemukan bahwa peserta didik rata-rata mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi archaeobacteria dan eubacteria serta materi kingdom animalia, selain itu juga diketahui bahwa kurangnya minat peserta didik dalam membaca dan proses pembelajaran yang berpusat pada guru.

Pada analisis buku siswa, peserta didik menggunakan buku terbitan Erlangga tahun 2014 yang berjudul BIOLOGI untuk SMA/MA Kelas X yang dikarang oleh Irnaningtyas. Pada saat observasi buku tersebut sistematika, uraian

materi, dan penilaian proses serta hasil belajar telah sesuai dengan pencapaian Kompetensi Dasar, hanya saja belum mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak bisa termotivasi dengan buku yang hanya dipenuhi dengan kalimat-kalimat saja, khususnya kedua materi sebelumnya disampaikan dalam bentuk paragraf-paragraf yang panjang dan diagram yang menuntut peserta didik untuk lebih banyak membaca. Pada buku siswa yang tersedia juga kurang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga peserta didik belum sepenuhnya bisa mensinkronisasikan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata (Sulistiyono, 2010: 34). Menurut Campbell, dkk. (2008: 118-119) archae dan eubacteria merupakan organisme mikroskopis yang keberadaannya sulit diamati tanpa menggunakan alat bantu berupa mikroskop. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berpendapat bahwa materi kingdom animalia memiliki ruang lingkup dan kecocokan yang lebih tinggi dibandingkan dengan materi archaeobacteria dan eubacteria ketika diaplikasikan ke dalam media pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Campbell (2008) sebelumnya bahwa peserta didik tidak dapat mengamati langsung archaeobacteria dan eubacteria secara langsung tanpa bantuan mikroskop, sehingga peserta didik tidak dapat melakukan pengamatan pada kehidupan sehari-harinya sebagaimana yang diterapkan pada pendekatan kontekstual. Beda halnya materi kingdom animalia,

materi ini memiliki kecocokan yang lebih baik dengan pendekatan kontekstual jika dibandingkan dengan materi archaeobacteria dan eubacteria. Pada materi kingdom animalia peserta didik dapat langsung mengkaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan penerapan pendekatan kontekstual yang digunakan.

Masalah yang dialami peserta didik pada penerapan materi juga dipengaruhi oleh minat baca peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang suka membaca paragraf-paragraf yang panjang sehingga melewati keterangan gambar yang ada pada paragraf. Nurdin (2011: 100) menyatakan bahwa minat baca yang tinggi akan membuat proses pembelajaran berlangsung dengan lancar sehingga prestasi belajar peserta didik akan menjadi lebih baik. Berdasarkan hal tersebut perlu dikembangkan media yang dapat memicu minat baca peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nani Endang selaku guru mata pelajaran biologi diketahui bahwa meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran yang beragam seperti torso dan *slide powerpoint* tetapi peserta didik tetap saja kurang memiliki minat belajar. Minat belajar peserta didik yang kurang ini menyebabkan peserta didik kurang serius untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya 13 dari 30 orang peserta didik yang bermain selama pembelajaran seperti bermain *smartphone*, tidur, dan berbicara dengan teman sebangku.

Selama proses belajar berlangsung, penggunaan media sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik selama pembelajaran. Sadiman

(2006: 6) berpendapat bahwa media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Berarti media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan hal tersebut fungsi media belum tercapai karena penggunaan media belum dapat memicu motivasi dan minat peserta didik secara menyeluruh. Karena beberapa permasalahan di atas menyebabkan peserta didik tidak dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru, maka perlu dikembangkan media yang memicu minat baca peserta didik sehingga peserta didik dapat fokus selama pembelajaran. Selain itu juga akan terciptanya suasana kelas yang aktif serta di luar kelas pun peserta didik dapat menerapkan dan mengaplikasikan materi yang diperoleh selama pembelajaran.

Pendekatan kontekstual akan menjadi lebih efektif dalam pembelajaran jika dipadukan dengan media yang dapat menarik motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Fitri, dkk. (2014: 62) bahwa media pembelajaran berupa LKS yang dihasilkan menarik untuk dipelajari oleh peserta didik. Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. Penjelasan konsep dibantu oleh gambar-gambar yang mendukung dalam proses berpikir kritis. Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran biologi. Media lain yang dapat menarik motivasi dan minat peserta didik salah satunya adalah komik.

Komik merupakan media yang menggunakan bentuk menarik dan memiliki gambar yang tersusun secara terstruktur serta kata-katanya mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menimbulkan motivasi dan minat peserta didik dalam

belajar. Hasil observasi ditemukan bahwa 25 dari 30 peserta didik menyatakan belum tersedia media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran biologi, serta 25 dari 30 peserta didik juga menyatakan ketertarikan terhadap komik pada pembelajaran biologi. Komik bukanlah hal baru, tetapi komik yang akan dibuat berbeda dengan komik-komik yang sudah ada.

Komik yang akan dibuat dalam penelitian ini berupa *Animal Comic* (*Anicom*), yang mana merupakan media pembelajaran berbentuk komik tentang materi kingdom animalia yang berorientasi pendekatan kontekstual yang menggunakan beberapa hewan sebagai karakternya. Menurut Oka (2011: 90) pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat menjadikan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual ini mengarahkan peserta didik mengalami secara langsung tentang apa yang dipelajarinya dan mengaitkan materi dengan kehidupannya sehari-hari. Berarti penyajian cerita dan materi dalam *Anicom* mengadaptasi karakteristik pendekatan kontekstual yang meliputi asas konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik.

Media pembelajaran berupa *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, *Anicom* dibuat dengan memperhatikan kebutuhan pada materi kingdom animalia yang menarik bagi peserta didik SMA sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar. Kedua, *Anicom* ini disusun dengan pendekatan kontekstual sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi karena disesuaikan dengan kejadian yang mungkin

dialami peserta didik. Ketiga, *Anicom* dilengkapi dengan penugasan yang bertujuan agar peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Keempat, *Anicom* merupakan bentuk media gambar yang mudah digunakan tanpa perlu dukungan dari alat elektronik lain. Kelima, gambar karakter pada *Anicom* ini menggunakan majas antropomorfisme dan dicetak penuh warna sehingga menarik minat peserta didik.

Penelitian mengenai pembuatan komik sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Sari dan Arianti. Hasil penelitian Sari (2011: 61) menyatakan bahwa komik berwarna dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta mampu meningkatkan daya ingat dan daya pikir peserta didik. Hasil penelitian Arianti (2012: 59) juga menyatakan bahwa komik berbasis pendekatan kontekstual mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami, menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Animal Comic (Anicom)* berorientasi pendekatan kontekstual. Diharapkan dengan adanya *Anicom* yang dikembangkan ini dapat menarik minat baca dan motivasi belajar peserta didik, serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah seperti berikut ini.

1. Rendahnya minat baca peserta didik dikarenakan paragraf-paragraf panjang pada buku siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal sehingga informasi tidak diterima oleh peserta didik secara menyeluruh.
3. Pembelajaran biologi selama ini umumnya hanya menuntut kemampuan kognitif dimana peserta didik dituntut untuk membaca buku pelajaran saja.
4. Peserta didik kesulitan dalam menerapkan pemahamannya dengan kehidupan nyata tentang materi kingdom animalia.

### **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi pengembangan media *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X yang valid dan praktis, serta dapat memunculkan minat baca peserta didik. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan tiga tahap dari model pengembangan *4D models* yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut ini.

1. Bagaimanakah validitas dari *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah praktikalitas dari *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X yang dikembangkan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X yang valid dan praktis.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut ini.

1. Media pembelajaran biologi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi pada materi kingdom animalia.
2. Media pembelajaran yang memudahkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi kingdom animalia.
3. Bahan informasi dan referensi bagi pembaca serta contoh pengembangan media pembelajaran berupa komik bagi peneliti selanjutnya.

### **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Animal Comic (Anicom)* yang membahas materi kingdom Animalia untuk peserta didik SMA. Materi pada komik ini berpedoman pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013. *Anicom* dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

*Anicom* ini memiliki tiga karakter utama yang nama mereka diambil dari nama ilmiah masing-masing hewan sebagai karakter *Anicom* yaitu Balu dari *Bubalus bubalis* yang merupakan kerbau dari daerah minang, Ane dari *Anemonia viridis* yang merupakan anemon laut hewan berbentuk seperti tumbuhan, dan Argus dari *Argusianus argus* atau kuau raja yang merupakan hewan khas pulau

Sumatera. Pembuatan *Anicom* ini diawali dengan pemilihan ide cerita dan karakter tokoh di dalam komik, penulisan skenario cerita, pembuatan sketsa, *scanning*, pemberian *outline*, pewarnaan, pemberian kegrafikaan, dan pencetakan *Anicom*. *Anicom* dibuat dengan menggunakan teknik *hibrid* dimana setelah dibuat pada kertas putih kemudian akan di-*scan* lalu dipebaiki, diperjelas, dan diwarnai menggunakan *PaintTool SAI* dan *Photoshop CS6*. Gambar yang terkait diusahakan berhubungan dengan kehidupan nyata peserta didik.

*Anicom* tersusun dari judul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi yang harus dicapai dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk dialog, rangkuman, dan evaluasi. *Anicom* menggunakan jenis huruf *Blatant* ukuran 72 pt pada judul, *Comic Sans MS* ukuran 10 pt untuk dialog, dan *Janda Closer To Free* ukuran 10 pt untuk nama ilmiah.

## **H. Definisi Istilah**

### 1. Komik

Komik adalah suatu media cetak yang memiliki alur cerita yang di tuangkan dalam bentuk gambar yang tersusun secara terstruktur serta dilengkapi dngan kata-kata untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan.

### 2. *Animal Comic (Anicom)*

*Animal comic (Anicom)* adalah suatu media cetak berupa komik yang membahas tentang materi kingdom animalia dengan menggunakan beberapa hewan sebagai kharakter di dalam komik sehingga dapat menimbulkan minat untuk mambaca.

### 3. Validitas *Anicom*

Validitas *Anicom* merupakan suatu derajat ketepatan media *Anicom* yang digunakan untuk mengukur kecocokan *Anicom* dengan permasalahan yang terjadi selama penelitian. Validitas *Anicom* ini mengacu kepada pengembangan alur belajar dan teori pembelajaran yang dikembangkan meliputi: syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Aspek didaktik yang dibahas berkenaan dengan proses menemukan konsep, aspek konstruksi berkenaan dengan susunan kalimat, kesederhanaan pemakaian kata, dan kejelasan kata. Sedangkan aspek teknis berkenaan dengan bahasa, tulisan, gambar, dan penulisan. Pengujian validitas ini akan dilakukan oleh dosen dan guru.

### 4. Praktikalitas *Anicom*

Praktikalitas *Anicom* merupakan suatu derajat ketepatan media *Anicom* yang digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan *Anicom* oleh pembaca sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami konsep pada media *Anicom*. Praktikalitas *Anicom* ini dilakukan untuk melihat keterpakaian atau tingkat keterpakaian media *Anicom* yang dibuat meliputi minat peserta didik dan tampilan komik, proses penggunaan, pemahaman konsep dan materi, waktu, dan evaluasi. Media *Anicom* yang dibuat diujicobakan oleh guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, dan dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik.