

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

Development of Animal Comic Media (Anicom) Oriented with Contextual Approach for Grade X Students

Ilham Sepriadi¹⁾, Ramadhan Sumarmin²⁾, Rahmadhani Fitri³⁾

¹⁾Mahasiswa Jurusan Biologi, Universitas Negeri Padang

^{2),3)}Staf Pengajar Jurusan Biologi, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Air tawar Padang, Indonesia

Email: ilhamsepriadi7@gmail.com

ABSTRACT

Based on the observation, it was found that the learning process did not motivate the students. Media that teachers use when the learning process is also less interest and motivation of learners. In addition, the media has not provided a clear picture for learners in relating it in everyday life. This study aims to develop a contextually oriented contextual learning medium for a valid and practical X class. This research is a development study. This learning medium was developed using three stages of 4D models. Data obtained from the validation and practicalization. Media that has been designed, validated by three experts, then tested to a teacher and 30 students of class X in SMA Negeri 12 Padang to know the level to the practitioner. The result of the research shows that the media developed in the biology learning oriented contextual approach on the material of kingdom Animalia for students of class X is stated very valid and very practical.

Keywords: *Animal Comic, contextual approach.*

PENDAHULUAN

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 permasalahan dalam memahami dan menerapkan materi archaeobacteria dan eubacteria serta materi kingdom animalia, selain itu juga didapatkan 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 buku tersebut sistematika, uraian materi, dan penilaian proses serta hasil belajar telah sesuai dengan pencapaian Kurikulum 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). (Campbell, dkk 2008) mengemukakan bahwa 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 disampaikan oleh Campbell 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 mengaitkan 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. (Nurdin2011) 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) 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) 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) 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 diantropomorfis dan dicetak penuh warna sehingga menarik minat peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X yang valid dan praktis. Dengan adanya media ini dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru, yaitu media pembelajaran *animal comic* berorientasi pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas X. Model pengembangan yang digunakan adalah *4D model* terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disemminate* (penyebaran) (Trianto)^[7]. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini divalidasi dan diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan selama proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan melakukan uji coba produk dan pemberian angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik kelas X SMA Negeri 12 Padang didapatkan data hasil penelitian sebagai berikut ini.

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis awal-akhir

Analisis awal-akhir ini bertujuan untuk mempelajari masalah dasar yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian peneliti mencari alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru sebelumnya, proses pembelajaran masih kurang menarik minat peserta didik yang mana guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang masih bersifat statis. Media pembelajaran seharusnya merupakan sarana yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, bukan hanya sekedar untuk menjelaskan materi pembelajaran. Oleh karena itu dikembangkan suatu media pembelajaran berupa media *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual. Dengan menggunakan media *Anicom* siswa dapat menghilangkan kebosanan peserta didik selama pembelajaran, memicu minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, dan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif.

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan observasi menggunakan angket, peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam tetapi cenderung dapat memahami pembelajaran secara visual. Peserta didik menjadi lebih berminat dan lebih aktif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya menggunakan media *Anicom* yang berbentuk seperti komik. Media *Anicom* ini dibuat menarik untuk peserta didik khususnya kelas X sehingga sehingga dapat memunculkan minat peserta didik selama pembelajaran.

c. Analisis konsep

Berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, ditentukan konsep-konsep utama dalam materi Animalia. Adapun konsep-konsep yang diidentifikasi berupa ciri umum Animalia, mendeskripsikan animalia berdasarkan bentuk tubuh, lapisan tubuh, dan rongga tubuh, mengidentifikasi kompleksitas tubuh hewan diploblastik dan triploblastik, serta mendeskripsikan cara reproduksi filum dari Animalia. Materi tersebut masih sukar dipahami oleh peserta didik karena minat peserta didik yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran. Karena itu dibuatlah media *Anicom* yang menarik minat peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran materi Kingdom Animalia ini bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi filum pada Kingdom Animalia berdasarkan ciri-ciri, habitat, cara hidup, cara reproduksi dan peranannya dalam kehidupan. Tetapi peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi Kingdom Animalia karena belum bisa mendeskripsikan filum yang dimaksudkan selama pembelajaran. Maka dari itu dibuatlah media *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual yang memudahkan peserta didik dengan memberikan gambaran menarik sesuai dengan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

e. Analisis media

Berdasarkan hasil observasi angket dan wawancara guru yang dilakukan di SMA Negeri 12 Padang, diketahui bahwa belum tersedia media pembelajaran yang dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik selama pembelajaran. Guru secara umum lebih banyak menggunakan presentasi dengan *Powerpoint* sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Karena hal tersebut dibuatlah media *Anicom* yang diharapkan dapat memunculkan minat baca dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Media *Anicom* juga sesuai dengan gaya belajar peserta didik, sehingga cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Media pembelajaran berupa komik ini dibuat sesuai dengan langkah yang telah disusun. Media *Anicom* ini memiliki beberapa komponen diantaranya kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan latihan.

Bagian *cover* dari media *Anicom* memuat identitas media *Anicom* yang meliputi materi bahasan dan nama penulis. Bagian *cover* dibuat dengan aplikasi *Microsoft Office Publisher* dan *background* berwarna dengan menggunakan gambar beberapa jenis hewan. Jenis dan ukuran yang digunakan pada *cover* berbeda-beda. Ukuran huruf yang digunakan adalah ukuran huruf yang jelas dibaca oleh pengguna dan warna yang digunakan merupakan warna yang kontras. Selanjutnya halaman kata pengantar dari penulis yang menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* dengan ukuran 12pt. *Background* yang digunakan didominasi oleh warna hijau. Kata pengantar berisi tujuan dan keinginan penulis. Serta juga terdapat harapan agar media ini dapat disempurnakan lagi oleh peneliti lain. Selanjutnya yaitu daftar isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Daftar isi memuat nomor halaman pada media *Anicom*. Jenis tulisan pada daftar isi adalah *Blatant* dengan ukuran 20 pada judul dan *Janda Closer To Free* dengan ukuran 12pt untuk keterangan. Jenis tulisan pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran menggunakan *Comic Sans MS* dengan ukuran 12pt. Materi yang terdapat dalam media *Anicom* ini berisikan gambar dan penjelasan materi dalam bentuk dialog antar tokoh. Penjelasan ini menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* dengan ukuran 12pt, sedangkan untuk nama ilmiah menggunakan jenis tulisan *Janda Closer To Free* dengan ukuran 12pt. Pada bagian akhir terdapat uji konsep yang berguna untuk melatih pemahaman peserta didik. Tahap *Develop* (Pengembangan)

a. Uji Validitas media *Anicom*

Uji validitas pengembangan media *Anicom* ini dilakukan oleh dua orang dosen Biologi FMIPA UNP dan satu orang guru Biologi SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan angket validitas. Analisis hasil validitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Data Hasil Validitas Media *Anicom*

No.	Komponen penilaian	Validator			Nilai validitas	Kriteria
		I	II	III		
1.	alat didaktik	3,79	3,64	3,86	3,76	Sangat Valid
2.	alat konstruksi	3,86	3,57	3,71	3,71	Sangat Valid
3.	alat teknis	3,00	3,20	3,40	3,20	Valid
4.	alat kebahasaan	3,00	3,40	3,20	3,20	Valid
Rata-rata					3,47	Sangat Valid

Ket: Validator I: Dra. Helendra, M.S., Validator II: Relsas Yogica, M.Pd., Validator III: Nani Endang S.Pd.

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata validitas media *Anicom* adalah 3,47 dengan kriteria sangat valid. Dari hasil penilaian validator tersebut, dapat dinyatakan bahwa media *Anicom* yang dikembangkan sangat valid dari aspek didaktik, konstruksi, teknis, dan kebahasaan. Hal tersebut berarti media *Anicom* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perkembangan revisi media *Anicom* telah melalui saran-saran dari validator-validators. Setelah mendapat masukan dan saran dari validator mengenai media *Anicom*. Kemudian media *Anicom* direvisi dan diberikan kepada guru dan peserta didik untuk dilakukan uji praktikalitas.

b. Uji praktikalitas media *Anicom*

Uji praktikalitas dilakukan terhadap seorang guru dan 30 orang peserta didik kelas X di SMA Negeri 12 Padang. Untuk lebih jelasnya, data hasil uji praktikalitas oleh peserta didik tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil Analisis Praktikalitas Media *Anicom* oleh Guru.

Aspek	Rata-rata Nilai	Kriteria
manfaat komik	3,67	Sangat praktis
mudahan penggunaan	3,25	Sangat praktis
mahaman konsep dan materi	3,60	Sangat praktis
efisiensi waktu	3,00	Praktis
Rata-rata Praktikalitas	3,38	Sangat praktis

Selain dilakukan uji praktikalitas oleh guru, dilakukan juga uji praktikalitas terhadap 30 orang peserta didik kelas X SMA Negeri 12 Padang. Hasil praktikalitas tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Data Hasil Analisis Praktikalitas Media *Anicom* oleh Peserta Didik

Aspek	Rata-rata Nilai	Kriteria
Pemanfaatan komik	3,50	Sangat praktis
Kemudahan penggunaan	3,27	Sangat praktis
Pemahaman konsep dan materi	3,28	Sangat praktis

Efisiensi waktu	3,17	Praktis
Rata-rata Praktikalitas	3,30	Sangat praktis

B. Pembahasan

1. Validitas media *Anicom*

Berdasarkan angket validitas, media *Anicom* yang dikembangkan dinilai berdasarkan empat aspek, yaitu didaktik, konstruksi, teknis, dan kebahasaan media *Anicom*. Dari hasil validitas media *Anicom* didapatkan kriteria sangat valid.

Pada aspek didaktik, media *Anicom* memiliki kriteria sangat valid. Aspek ini menyatakan tentang keterkaitan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, motivasi peserta didik, penemuan konsep, kemampuan komunikasi, kemampuan bertanya, dan kemampuan berpikir peserta didik. Dengan kesesuaian kompetensi dasar dan indikator maka media *Anicom* dapat digunakan dalam pembelajaran dan sistem kurikulum yang berlaku. Hal ini sesuai dengan (Depdiknas 2008) bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Selain itu, nilai validitas untuk aspek didaktik menunjukkan bahwa media *Anicom* yang digunakan telah sesuai dengan bahan ajar yang ada di SMA dan dapat mengembangkan daya pikir peserta didik.

Pada aspek konstruksi, media *Anicom* memiliki kriteria sangat valid. Aspek ini menyatakan tentang tujuan pembelajaran, kalimat yang mudah dipahami, dan ketersediaan latihan yang dapat menguji pemahaman konsep peserta didik. Dengan tercapainya kriteria sangat valid menunjukkan bahwa sajian materi telah menggunakan bahasa yang tepat dan sederhana. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Djamarah, dkk. 2010) bahwa media yang sesuai dengan misi dan tujuan dari sebuah indikator pembelajaran adalah media yang menggunakan bahasa yang tepat dan dapat digunakan oleh guru.

Pada segi aspek teknis, media *Anicom* memiliki kriteria valid. Aspek ini menyatakan tentang tampilan fisik, warna, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan telah menarik untuk peserta didik. Dengan penyajian dan penampilan media *Anicom* yang menarik dan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, maka peserta didik mampu memahami konsep pembelajaran dengan baik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Wahyuningsih 2012) bahwa komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

Pada aspek kebahasaan, media *Anicom* memiliki kriteria valid. Aspek ini menyatakan tentang penulisan kalimat yang sesuai serta penggunaan tanda baca yang benar. Aspek kebahasaan ini dikatakan valid karena kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti, serta penggunaan tanda baca yang benar dan tidak menggunakan kalimat bermakna ganda. Sebagaimana yang dikemukakan (Maxtuti, dkk.2013) bahwa struktur kalimat yang menyusun suatu media harus dapat mewakili

isi pesan dan penyajian kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda dan relevan karena pesan yang disampaikan adalah informasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat dan bahasa yang digunakan telah sesuai pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, hasil validitas media *Anicom* memiliki kriteria sangat valid. Hal tersebut mengartikan bahwa media *Anicom* dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di SMA.

2. Praktikalitas media *Anicom*

Setelah dilakukan uji validasi dan didapatkan hasil bahwa media *Anicom* memiliki kriteria valid, maka dilakukan uji praktikalitas media *Anicom*. Pada hasil praktikalitas oleh seorang guru dan 30 orang peserta didik, didapatkan bahwa kepraktisan media memiliki kriteria sangat valid oleh guru dan kriteria sangat valid oleh peserta didik. Hal ini berarti penggunaan media *Anicom* mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Kesimpulan ini didapatkan melalui analisis instrumen berupa angket dengan beberapa aspek penilaian yang telah dilakukan.

Pada aspek pemanfaatan komik, media *Anicom* ini memiliki kriteria sangat praktis oleh guru dan peserta didik. Aspek ini meliputi tampilan komik, tampilan gambar, kemampuan memotivasi peserta didik, dan kemudahan penyampaian materi untuk guru dan peserta didik selama menggunakan media *Anicom* dalam proses pembelajaran. Hal ini mengungkapkan bahwa media *Anicom* menarik dan memotivasi peserta didik sehingga sesuai digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Wahyuningsih, 2012) bahwa peserta didik menjadi tertarik dan lebih termotivasi karena adanya gambar dan penjelasan materi yang singkat sehingga membantu pemahaman peserta didik.

Pada aspek kemudahan penggunaan, media *Anicom* memiliki kriteria sangat praktis. Aspek ini meliputi kemudahan penggunaan media, menghilangkan kebosanan, meningkatkan aktifitas peserta didik, dan memudahkan pemahaman dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Wahyuningsih 2012) bahwa materi yang disusun dalam gambar berdialog dan berurutan lebih mudah oleh peserta didik dan menjadikan peserta didik tertarik dan tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Pada aspek pemahaman konsep dan materi, media *Anicom* memiliki kriteria sangat praktis. Aspek ini meliputi kemampuan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, meningkatkan daya pikir, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan menggunakan media *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual maka peserta didik dapat menghubungkan pemahaman materi dengan kehidupan yang sedang dijalani oleh peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Andriani, dkk.^[12] bahwa media yang dihubungkan dengan pendekatan kontekstual melibatkan peserta didik secara penuh dalam menghubungkan materi dengan kehidupannya, sehingga pemahamannya dapat bertahan lebih lama.

Pada aspek efisiensi waktu, media *Anicom* memiliki kriteria praktis. Aspek ini menjelaskan tentang penggunaan komik yang dapat menghemat penggunaan waktu pembelajaran peserta didik. Hal ini berarti media *Anicom* dapat membantu guru dalam menghemat waktu agar peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajari.

Secara keseluruhan, untuk praktikalitas media *Anicom* menyatakan kriteria sangat praktis oleh guru dan peserta didik. Nilai ini berdasarkan pada aspek pemanfaatan komik, kemudahan penggunaan, pemahaman konsep dan materi, dan efisiensi waktu. Berarti media *Anicom* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena sudah mencukupi kriteria sangat praktis dari aspek pemanfaatan, kemudahan penggunaan, pemahaman konsep, dan praktis pada aspek efisiensi waktu. Hal tersebut sangat berguna bagi guru dan peserta didik, karena dengan adanya kemudahan penggunaan media akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik selama pembelajaran. Besarnya angka kepraktisan bergantung kepada kemauan peserta didik dan pemahaman peserta didik dalam menggunakan media *Anicom*, serta keseriusan peserta didik menggunakan media *Anicom* selama pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas, dinyatakan bahwa media *Anicom* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hal ini menjawab pertanyaan batasan masalah dengan telah tersedianya media *Anicom* yang valid dan praktis tentang materi Kingdom Animalia untuk peserta didik kelas X. Media *Anicom* ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran biologi pada materi Kingdom Animalia di kelas X.

PENUTUP

Berdasarkan pengembangan dan uji coba media yang telah dilakukan, diperoleh media *Anicom* berorientasi pendekatan kontekstual untuk kelas X melalui penelitian pengembangan dengan menggunakan *4D models* yang sangat valid dan sangat praktis. Media *Anicom* yang dihasilkan menarik dan memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Penjelasan konsep juga dibantu dengan gambar yang terstruktur sehingga peserta didik menjadi berminat untuk mempelajarinya. Media *Anicom* yang dihasilkan melalui penelitian ini juga dapat mendukung proses pembelajaran guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

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

1. Guru sebaiknya dapat menggunakan semua media yang berguna untuk keperluan proses pembelajaran, baik berupa media cetak maupun berupa media elektronik.
2. Untuk peneliti selanjutnya yang mengembangkan media pembelajaran berupa komik agar dapat mengembangkan kembali media *Anicom* pada materi yang lebih lanjut.

REFERENSI

- Sulistiyono, H. 2010. "Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Sastra Anak di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Teori Pembelajaran Sastra Anak)". *Jurnal Kependidikan Interaksi*, Tahun 5, Nomor 5: 33-42.
- Campbell, N.A., Reece, J.B., Urry, L.A., Cain, M.L., Wasserman, S.A., Minorsky, P.V., dan Jackson, R.B. 2008. *BIOLOGI Edisi Kedelapan Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Nurdin. 2011. "Pengaruh Minat Baca, Pemanfaatan Fasilitas dan Sumber Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu SMP Negeri 13 Bandar Lampung". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1: 88-101.
- Sadiman, A. S. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Fitri, R., Sumarmin, R., dan Ahda, Y. 2014. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Biologi Berorientasi Pendekatan Kontekstual pada Materi Pewarisan Sifat untuk Kelas IX". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 5, No. 1: 55-64.
- Oka, A.A. 2011. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA di SMP Melalui Pembelajaran Kontekstual". *Bioedukasi*, Volume 2, Nomor 1: 81-91.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful, B., dan Aswan, Z. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuningsih, A. N. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R". *Journal of Innovative Science Education*, Volume 1, Nomor 1: 19-27.
- Maxtuti, I., Wisanti, R. Ambarwati. 2013. "Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa SMA Kelas X". *Bioedukasi*, Volume 2, Nomor 2: 128-133.
- Andriani, T., M. Masykuri dan S. Sudarisman. 2013. "Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar". *Bioedukasi*, Volume 6, Nomor 2: 102-119.