

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DALAM TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP

Rinci Simbolon^{1*}, Hotma Tiolina Siregar²

1. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality

*Email: simbolonrinci@gmail.com

Abstract: This study aims to produce comic-based learning media. This type of research is development carried out through development which consists of research and research data, planning, product development, expert testing, field testing, and product improvement. The subjects of this study were 21 students. Feasibility is evidenced by the quality of the media made based on the order of material obtained by 4.25 or valid. Student response questionnaires were also conducted with the results obtained, namely 4.5 or very valid. The teacher response questionnaire obtained a score of 4.5 or very valid. Student responses to the simple comics that were developed were $\geq 60\%$ of the 21 class IV respondent students to the 15 questionnaires. This means that the 15 questionnaires were responded positively by the students, while the response to the teacher's questionnaire was $\geq 60\%$ of a respondent from SDN 14 Simbolon Purba to 12 questionnaires and responded positively by the teacher.

Keywords: Media, simple comics, Care for the organism

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yang dilakukan melalui prosedur pengembangan yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba ahli, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa. Kelayakan dibuktikan dengan kualitas media komik sederhana berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh jumlah 4,25 atau valid, penilaian ahli media diperoleh jumlah 4,86 atau sangat valid. Angket repon siswa juga dilakukan penilaian dengan hasil yang diperoleh yaitu 4,5 atau sangat valid. Angket respon guru diperoleh nilai 4,5 atau sangat valid. Respon siswa terhadap komik sederhana yang dikembangkan adalah $\geq 60\%$ dari 21 siswa responden kelas IV terhadap 15 kuesioner. Hal ini berarti 15 kuesioner diangket tersebut direspon positif oleh siswa. Sedangkan angket respon guru adalah $\geq 60\%$ dari seorang responden guru SDN 14 Simbolon Purba terhadap 12 kuesioner dan direspon positif oleh guru.

Kata Kunci: Media, Komik Sederhana, Peduli Terhadap Makhluk Hidup

PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi maupun metode pembelajaran. Kemajuan tersebut berimbas pada banyaknya alternatif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan media yang variatif dalam pembelajaran di kelas. Menurut Sugiono bahwa media pembelajaran

merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimanapesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Gagne & B riggs dalam Borg mengemukakan "*instruction is the means employed by teachers, designers of materials, curriculum specialists, and others whose purpose it is to*

developan organized plan topromote learning". Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa pembelajaran adalah pekerjaan guru, pembuat bahan pelajaran, ahli kurikulum dan yang lainnya, yang bertujuan membangun rencana untuk memajukan proses belajar. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran apabila sarana prasarana belajar kurang mendukung. Kenyataan yang ditemukan pada sekolah SDN No 14 Simbolon Purba bahwa peserta didik pada masih banyak yang mengalami kesulitan belajar, hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas dan dibuktikan dengan nilai hasil belajar peserta didik. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan tersebut dapat berasal dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki belum digali, baik dalam bakat, kecepatan belajar dan perhatian dan juga faktor dari guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan buku ajar berupa teks. Pada penelitian ini difokuskan pada rumusan masalah yaitu mengetahui bagaimana proses pembuatan media pembelajaran komik sederhana pada pembelajaran tematik dan mengetahui bagaimana wujud hasil pembuatan komik sederhana untuk pembelajaran tematik. Menurut Sudjana dan Rivai (2013) menyatakan bahwa media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. Menurut Sanjaya bahwa penggunaan media tidak hanya dapat memudahkan dan mengefektifkan proses pembelajaran tetapi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Arsyad Salah satu media yang dapat digunakan untuk memvisualisasi peduli terhadap makhluk hidup, menarik minat baca peserta didik, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

kapanpun dan dimanapun adalah komik sederhana. Penggunaan media tidak hanya dapat memudahkan dan mengefektifkan proses pembelajaran tetapi lebih menarik dan menyenangkan. Dari hasil penelitian Radian menyatakan bahwa pengembangan komik tanpa teks memberikan kontribusi yang positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian-uraian di atas penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran komik sederhana yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan merasa nyaman dalam belajar kapanpun dan dimanapun..

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*research and revelopment/ R&D*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran IPA berupa komik sederhana. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg dan Gall (1983) yang sudah dimodifikasi dengan langkah-langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba ahli, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD dengan jumlah siswa 21 orang. Untuk mendapatkan data di lapangan yang diedarkan adalah angket respon siswa dan angket respon guru terhadap komik sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pengembangan Komik

A. Tahap pengumpulan Data

Peneliti melakukan penelitian di SDN 14 Simbolon Purba khususnya kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Peneliti memperoleh sumber data siswa dan guru dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan di

lapangan (sekolah) untuk menganalisis kebutuhan yang akan dijadikan bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komik sederhana. Wawancara dilakukan kepada guru IPA yang mengajar di kelas IV SDN 14 Simbolon Purba untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Dan ditemukan bahwa siswa masih banyak yang mengalami kesulitan belajar. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui berbagai macam keterangan misalnya gambaran umum sekolah, struktur organisasi, daftar nama dan nilai siswa yang akan dijadikan target penelitian, sarana dan prasarana, kurikulum, materi, perangkat pembelajaran yang digunakan, dan sebagainya dalam penelitian ini.

B. Tahap Perencanaan

1. Perencanaan Penggunaan Aplikasi dalam Pembuatan Komik Sederhana

Dalam pembuatan komik sederhana digunakan sebuah media berupa aplikasi *software* (perangkat lunak) yaitu aplikasi Microsoft Word 2010, Photoshop CS4, Adobe Reader 8 (PDF), dan JPEG/JPG.

2. Perencanaan Penyusunan kerangka Komik Sederhana

Komik yang dikembangkan adalah komik sederhana yang bersifat edukatif. Adapun panduan untuk pembuatan isi komik adalah buku Tematik Kurikulum 2013 revisi

dengan judul Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk SD/MI kelas IV dan penerbit Erlangga tahun 2018.

Setelah peneliti mendalami ketiga subtema yang ada pada buku tematik. Peneliti pun menuangkan semua ide yang diperoleh dari materi dan kompetensi dasar di tematik secara singkat, padat, dan jelas ketika menyusun komik sederhana. Komik terdiri dari tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir.

C. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui tiga langkah, yaitu: (1) Penilaian para ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) Pengisian angket respon, (3) Menghitung data hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti berupa penilaian lembar validasi dan angket respon.

D. Uji Coba Ahli

Uji coba produk dalam pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Produk dikonsulkan kepada pakar/ahli, guru IPA. Hasil data validasi dapat dilihat pada tabel berikut

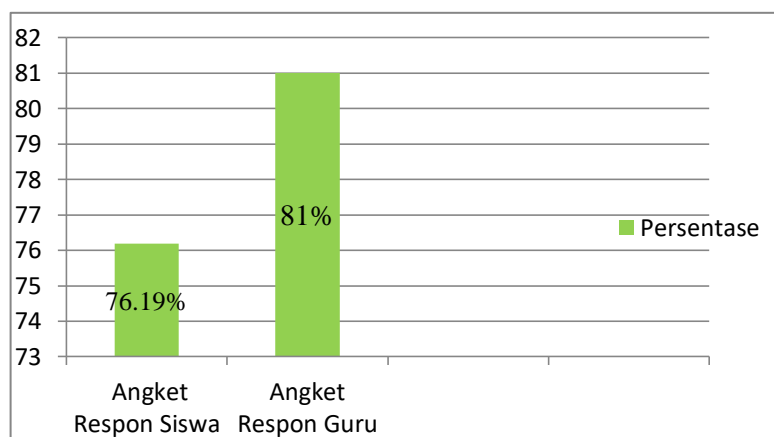
Tabel 1.
Hasil Data Validasi

No.	Aspek Validasi	Nilai Rerata Total	Kriteria Kevalidan
1.	Materi pada Komik	4,25	Valid
2.	Media pada Komik	4,86	Sangat Valid
3.	Angket Respon Siswa	4,5	Sangat Valid
4.	Angket Respon Guru	4,5	Sangat Valid

Maka dari tabel 1 di atas diperoleh bahwa komik dan angket respon adalah valid dan sangat valid juga sedikit revisi yang sudah diperbaiki oleh hasil penilaian validator sehingga komik dan angket respon dapat diuji coba di tempat penelitian.

E. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 21 siswa SDN 14 Simbolon Purba. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur respon guru dan siswa mengenai produk yang telah dibuat. Hasil uji coba tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2.
Diagram Hasil Hitung Angket Respon

Analisis Data Kepraktisan Komik

Adapun hasil analisis yang menyatakan bahwa komik praktis adalah sebagai berikut:

- a. Komik pada materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup dikatakan praktis karena berdasarkan penilaian validator terhadap komik adalah valid berdasarkan materi dan sangat valid berdasarkan media, sehingga komik dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.
- b. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap penggunaan komik di kelas maka komik dikatakan praktis karena siswa sangat aktif dalam membaca komik dengan antusias dan sesuai waktu yang disediakan. Siswa juga dapat membuat kesimpulan dan mengambil pelajaran saat

selesai membaca komik karena siswa senang isi komik sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan tampilan komik sangat menarik.

- c. Dilihat dari hasil hitung angket respon siswa adalah $\geq 60\%$ dari banyaknya responden terhadap setiap kuesioner yaitu 76,19% atau kategori kuat sehingga komik dikatakan praktis karena respon siswa adalah positif terhadap komik yang dikembangkan.

Analisis Data Keefektifan Komik

Tabel 2 berikut ini menyatakan bahwa komik yang dikembangkan efektif karena memenuhi kriteria penilaian yaitu efektif dan positif sesuai dengan aspek efektifnya.

Tabel 2.
Data Keefektifan Komik

No.	Aspek Efektif	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	Analisis angket respon siswa	76,19%	Kuat	Positif
2.	Analisis angket respon guru	81%	Sangat Kuat	Positif
3.	Analisis waktu pembelajaran	Tercapai	Efektif	Efektif

Maka dari tabel 2 di atas diperoleh hasil analisis angket respon siswa terhadap komik yang dikembangkan adalah $\geq 60\%$

dari 21 siswa responden kelas IV terhadap 15 kuesioner. Hal ini berarti 15 kuesioner diangket tersebut direspon positif oleh siswa.

Sedangkan angket respon guru adalah $\geq 60\%$ dari seorang responden guru SDN 14 Simbolon Purba terhadap 12 kuesioner dan direspon positif oleh guru.

F. Penyempurnaan Produk

Produk dikatakan sempurna jika memenuhi valid, praktis dan efektif. Maka komik yang sempurna apabila mendapatkan respon positif dengan persentase $x \geq 60\%$ atau termasuk kategori kuat atau sangat kuat. Dan juga mendapatkan nilai $3,5 \leq RTV \leq 5$ dengan kriteria valid atau sangat valid dari ahli saat memberikan lembar validasi. Serta masukan, saran, dan komentar dari ahli sudah diperbaiki dan ahli menuliskan sedikit atau tidak ada revisi lagi maka komik dapat digunakan ketika penelitian. Serta komik mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dan isi komik dapat mewakili semua materi yang ada di tematik. Maka produk dikatakan sempurna dan dapat dilakukan penelitian. Bahkan produk juga dapat diproduksi kembali dan diperjualbelikan.

Pembahasan

Penggunaan komik pada materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa komik tersebut sudah valid, praktis, dan efektif sehingga komik tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan penggunaan komik juga memicu minat membaca siswa Sehingga komik ini sangat membantu siswa untuk belajar IPA dengan materi tersebut dan sebagai pendukung gurumengajardi dalam kelas. Dari hasil penelitian membenarkan bahwa komik juga membuat siswa tertarik dalam belajar IPA dan siswa dapat menarik kesimpulan dan mengingat materi di dalam komik tanpa harus menghafal. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian dan kajian teori, maka terbukti benar bahwa komik sederhana pada pembelajaran tematik yang dikembangkan tepat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian ini sesuai dengan

pernyataan dari peneliti terdahulu seperti Desi (2016) yang menyatakan bahwa media komik pembelajaran IPA kelas IV SD yang dikembangkan menunjukkan penilaian skor rata-rata kevalidan sebesar 85,05% (sangat valid), rata-rata kepraktisan sebesar 94,4% (sangat praktis), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, media komik pembelajaran IPA sangat layak dari segi valid, praktis, dan efektif. Mukhlas (2017) menyatakan bahwa komik IPA bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan adalah layak dibuktikan dengan kualitas media komik IPA berdasarkan penilaian diperoleh jumlah nilai 279,5 dengan kategori Sangat Baik (SB), respon siswa diperoleh skor rata-rata 17,5 atau 96,6% dan mendapatkan respon positif. Dan Yunita (2017) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar komik IPA dengan penanaman nilai budai diperoleh hasil penelitian terhadap perangkat pembelajaran pada kategori valid, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran (3,0) dan angket respon siswa (3,78) adalah positif sehingga bahan ajar komik IPA praktis, dan diperoleh skor prestasi belajar siswa adalah 80% seluruh siswa mencapai nilai KKM dan prestasi belajar siswa adalah meningkat. Maka bahan ajar komik IPA efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Proses pembuatan media pembelajaran komik sederhana pada pembelajaran tematik sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model Borg and Gall. Adapun langkah-langkah pembuatan komik sederhana menggunakan aplikasi *software* adalah: (a) Membuat dan menyusun komik dalam *Microsoft Word 2010*, lalu menyimpan dengan file *doc* (dokumen). (b) Membuka semua file yang disimpan dalam bentuk *doc* pada *Photoshop CS 4*, ubah menjadi *JPEG* kemudian mengedit kembali dan menyusun menjadi sebuah cerita pada

komik. Dan disimpan kembali dalam bentuk *PDF*. (c) Menyimpan file yang sudah menjadi komik dari *JPEG* menjadi *PDF* atau sebaliknya. (2) Wujud dari hasil pembuatan komik sederhana untuk pembelajaran tematik adalah dicetak dengan sangat menarik dan berwarna yang terdiri dari 22 halaman diikuti sampul cover depan dan belakang. Komik sederhana juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas karena komik sangat layak dari segi valid, praktis, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational research: An introduction* (4th ed). New
- Ernawati, Desi, dkk. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. *JPGSD*. (4) (2). Hal: 86-95.
- Mukhlas, Azizi, dkk. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. (9) (2). Hal: 75-83.
- Radiyan, dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks untuk Materi Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMK. *Jurnal Edukasi*, (1) (3): 47-50
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Martala, dkk. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) Berbantuan Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ciri-Ciri MakhluK Hidup Kelas VII SMP N 1 Langgam T.A 2017/2018*. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*. (5) (1).
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-19.
- Yunita, Sari. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budaya pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPSD*. (3) (2). Hal: 129-142.