

**PENGEMBANGAN MEDIA CODIBOOK (*LEARNING COMIC* BERBASIS
DIGITAL BOOK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR**

Satriana¹, Syukri Syamsuri², Muhammad Akhir³

¹Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, ² Universitas
Muhammadiyah Makassar, ³Universitas Muhammadiyah Makassar
satrianagio@gmail.com

ABSTRACT

Development of CodiBook Media (Learning Comic Based on Digital Books) to Improve Indonesian Language Learning Results for Class III at SDN Unggulan Bontomanai, Gowa Regency. This research aims to improve the learning outcomes of class III students at SDN Unggulan Bontomanai in Indonesian language subjects. This research is development research using the ASSURE model. The subjects of this research were class III students at SDN Unggulan Bontomanai with a total of 35 people, 16 boys and 14 girls. Data collection instruments include observation sheets, questionnaires and tests. Data analysis was carried out using descriptive quantitative methods. The results of the research show that using the codibook media (Digital Book Based Learning Comic) can be said to have increased the learning outcomes obtained by students with the results of 24 people being in the complete category and 8 people being in the incomplete category, with classical completeness after using the -learning comic media classic digital book (CodiBook) based at 80%. It can be seen that there is an increase in learning outcomes obtained by students so that it can be said that digital book-based comic learning media (CodiBook) can improve student learning outcomes.

Keywords: development, codibook media, learning outcomes.

ABSTRAK

Pengembangan Media CodiBook (*Learning Comic* Berbasis *Digital Book*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN Unggulan Bontomanai Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Unggulan Bontomanai pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ASSURE. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Unggulan Bontomanai dengan jumlah total keseluruhan 35 orang, jumlah laki-laki 16 orang dan perempuan 14 orang. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, angket, dan tes. Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media codibook (*Learning Comic* Berbasis *Digital Book*) dapat dikatakan terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan hasil 24 orang berada pada kategori tuntas dan 8 orang berada pada kategori tidak tuntas, dengan ketuntasan klasikal setelah penggunaan

media *learning comic* berbasis *digital book* (CodiBook) secara klasikan sebesar 80%. Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik sehingga dapat dikatakan media *learning comic* berbasis *digital book* (CodiBook) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan, media codibook, hasil belajar

A. Pendahuluan

Kemajuan zaman yang semakin luar biasa dan modern, beralih dari kemajuan inovatif hingga pergantian peristiwa yang logis, hal ini dapat sangat memengaruhi semua bidang, baik dari bidang keuangan, politik, sosial, dan bahkan dibidang ilmu pendidikan (Maturbongs, 2019). Teknologi dalam bentuk gadget, perangkat komunikasi, komputer, tablet, dan perangkat lainnya juga semakin canggih di era ini. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi untuk mempermudah pekerjaan bahkan mencari informasi menjadi jantung dari revolusi industri 4.0. Kondisi saat ini yang mengharuskan manusia-manusia unggul dalam bersaing di era globalisasi seperti saat ini, sehingga diperlukan modifikasi kurikulum sekolah dan penerapan pembelajaran abad 21.

Komponen penting dari sitem pendidikan salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan yang disebabkan oleh bebrapa faktor, diantara adalah tuntutan perkembangan zaman dan berfikir lebih kreatif, inovatif, cepat dan tanggap guna mencapai tujuan pendidikan nasional (Gumanti, 2020).

Menurut Suryana & Rusdiana (2015) bahwa pendidikan dipandang secara teknologi, dunia telah mengalami eksplisit ilmu pengetahuan dan teknologi. Dapat dikatakan bahwa teknologi sangat berperan dalam kemajuan dunia pendidikan. Hasil observasi di SDN Unggulan Bontomanai khususnya di kelas III di temukan bahwa dibutuhkan media yang mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar terutama hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal

tersebut di sebabkan karena nilai rata-rata bahasa Indonesia pada penilaian akhir semester ganjil adalah 75 yang berada pada kategori cukup. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III juga disebabkan oleh factor ekstrnal yaitu masih rendahnya pemanfaatan media pembelajaran masih konvensional, media yang digunakan guru sangatlah membosankan dan tidak adanya inovasi atau kreatifitas guru dalam menciptakan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era sekarang ini, Maka dari itu, Guru sangat menentukan dalam pencapaian hasil belajar atau harapan yang ingin kurikulum. Sosok guru memiliki peran sangat penting dalam proses menciptakan generasi penerus yang berkualitas, baik secara intelektual maupun akhlak sehingga kelas dapat berhasil meneruskan estafet kepemimpinan bangsa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III dengan pengembangan media CodiBook (*learning komik berbasis digital book*). Sehingga pada penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan permasalahan tersebut.

SDN Unggulan Bontomanai yang merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Gowa harus mampu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu, solusi yang dapat diberikan adalah pengembangan media CodiBook (*learning comic berbasis digital book*).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai hal yang sangat penting dalam menunjang proses berhasilnya belajar mengajar (Magdalena dkk., 2021). Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang mampu menciptakan *factual* dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran.

Komik merupakan salah satu alat dan sumber belajar yang digunakan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran yang berisi gambar-gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita yang didalamnya mencakup tokoh yang

memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaian pesan sejalan dengan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Saputro (2015) media komik adalah salah satu jenis sumber belajar yang dapat membantu siswa dan menggantikan peran guru dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan Menurut Ranang, dkk (2010) komik adalah suatu bentuk seni dengan menggunakan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu jalinan cerita.

Pada penelitian ini media komik dimodifikasi dengan berbasis *digital book*. *Digital Book* atau dikenal sebagai buku elektronik yang sudah banyak digunakan, karena mempermudah penggunaannya. *Digital book/ e-book* adalah salah satu teknologi yang berbentuk buku versi elektronik menggunakan, komputer, LCD, dan tablet yang biasanya berisi teks, gambar bahkan video (informasi) yang dinamis. Sejalan dengan pendapat Mukarom dan Rusdiana (2017) bahwa buku elektronik atau e-book adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menanyakan informasi multimedia

dalam bentuk yang ringkas dan dinamis. Sedangkan menurut Ruddayamanti (2019) buku digital (*digital book*) atau dikenal juga dengan *electronic book (e-book)* adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau *smartphone*. Kelebihan dari *digital book* yaitu lebih praktis dan mudah dibawa, Jika anda ingin membaca *e-book* dimanapun anda berada, anda cukup menyalakan perangkat elektronik Anda (entah itu *smartphone*, *tablet*, atau *e-book reader*). Meski terdapat sejumlah kelebihan, buku *digital* ternyata juga memiliki beberapa kekurangan, seperti, membutuhkan perangkat elektronik, seperti komputer, *tablet* atau hp agar bisa membuka buku *digital*. *Digital book* berbeda dengan buku biasa yang bisa kita buka dan tutup sesuka hati.

Komik ini didesain menjadi versi digital yang dimodifikasi menggunakan *digital book* dan akses web yang bisa dibuka kapan pun, komik ini juga dapat dibuka menggunakan aplikasi yang sudah dibuat dan memiliki buku panduan agar meumudahkan dalam penggunaan. Maka dari itu penelitian ini meningkatkan hasil belajar mengembangkan media komik

berbasis digital book untuk meningkatkan hasil belajar kelas III SDN Unggulan Bontomanai Kabupaten Gowa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan ini adalah model penelitian dan pengembangan ASSURE (*Analyze learner characteristics, State Objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*), yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Unggulan Bontomanai pada kelas III dengan jumlah peserta didik 30 orang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan media pembelajaran *codibook learning comic* berbasis *digital book* pada mata pelajaran bahasa Indonesia).

Jenis data penelitian pengembangan ini menghasilkan data deskriptif kuantitatif. Adapun jenis data yang diperoleh meliputi data hasil kevalidan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) berbasis digital pembelajaran dari ahli, kepraktisan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) berbasis digital yang dikembangkan, dan keefektifan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) yang

dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada tiga yaitu observasi, angket/kuesioner, dan tes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan pada media *learning comic* berbasis *digital book* (CodiBook) melakukan validasi instrumen penelitian dengan menggunakan rumus Gregory tabulasi 2 x 2 x 2 yang diuji oleh tiga validator. Untuk mengetahui kevaliditas sebuah instrumen maka dilakukan validasi instrumen. Ada beberapa instrumen yang diajukan oleh peneliti yaitu validasi media *learning comic* berbasis *digital book* (CodiBook), buku panduan, kelayakan teknologi, pembeajaran, RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), respon guru, respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik dapat dikatakan bahwa valid, efektif dan praktis digunakan.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik maka dilakukan pre test dan post test untuk mengukur hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1 Pretes hasil belajar peserta didik kelas III SDN Unggulan Bontomanai

Kriteria	Pre Test
Tuntas	11
Tidak Tuntas	19

Berdasarkan tabel tersebut bahwa diperoleh pre test hasil belajar tanpa penggunaan media media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) dengan keberhasilan individu yaitu 11 orang berada pada kategori tuntas dan 19 orang berada pada kategori tidak tuntas.

Tabel 2 Post test hasil belajar peserta didik kelas III SDN Unggulan Bontomanai

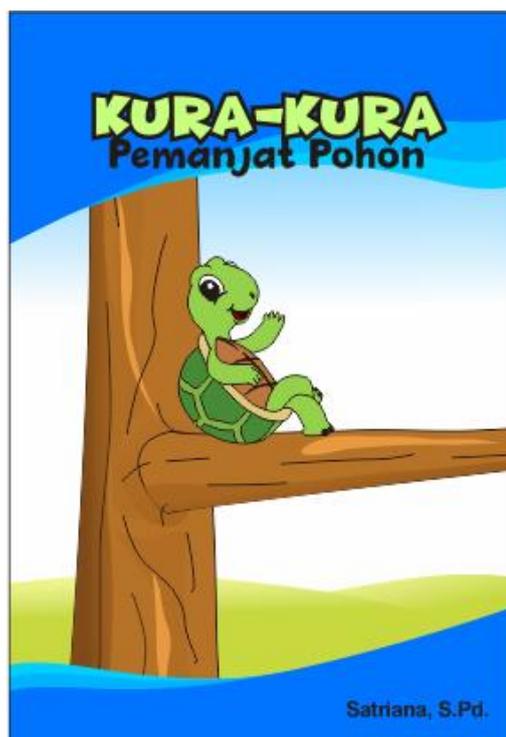
Kriteria	Post Test
Tuntas	24
Tidak Tuntas	8

Berdasarkan tabel tersebut bahwa diperoleh pre test hasil belajar tanpa penggunaan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) dengan keberhasilan individu yaitu 24 orang berada pada kategori tuntas dan 8 orang berada pada kategori tidak tuntas.

Tabel 3 Pre test, Post test, ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik kelas III SDN Unggulan Bontomanai

Kriteria	Pre Test	Post Test
Tuntas	11	24
Tidak Tuntas	19	8
Ketuntasan Klasikal	37%	80%

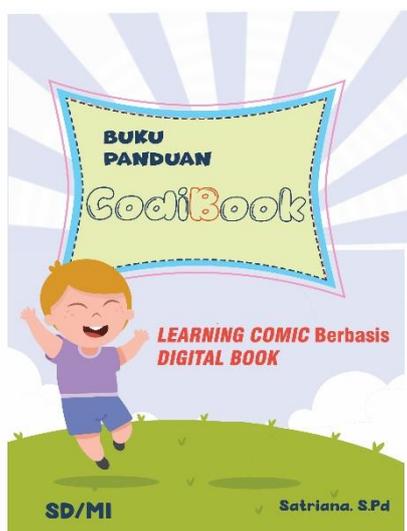
Berdasarkan tabel tersebut bahwa diperoleh hasil penggunaan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) pada pre test atau sebelum



penggunaan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) dengan keberhasilan individu yaitu 11 orang berada pada kategori tuntas dan 19 orang berada pada kategori tidak tuntas. Kemudian dilakukan post test untuk mengukur kembali keberhasilan individu dengan menggunakan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) yaitu 24 orang berada pada kategori tuntas dan 8 orang berada pada kategori tidak tuntas. Untuk ketuntasan klasikal, hasil belajar sebelum penggunaan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) secara klasikan sebesar 37%, sedangkan setelah penggunaan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) secara klasikan sebesar 80%. Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

yang diperoleh peserta didik dalam sehingga dapat dikatakan bahwa media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III melalui pengembangan media CodiBook (*learning comic* berbasis *digital book*) di SDN Unggulan Bontomanai.

Tahap akhir dari seluruh rangkaian model pengembangan dimana pada setiap tahap prototipe akhir produk yang dihasilkan telah siap untuk digunakan. Pada tahap ini telah dihasilkan sebuah produk media Codibook (*learning comic* digital book) untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN Bontonomai.



Gambar 1 Buku Panduan Penggunaan

Gambar 2 Sampul Komik

Gambar 3 Contoh Isi Komik

Berdasarkan prosedur yang



telah dilakukan peneliti, media pembelajaran komik berbasis digital (CodiBook) berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Unggulan Kabupaten Gowa. Adanya buku panduan yang memudahkan penggunaan media pembelajaran komik berbasis buku digital (CodiBook) dan dapat dibuka dimana saja untuk melatih kemampuan IT siswa dan guru. Media pembelajaran komik berbasis buku digital (CodiBook) adalah media berbasis IT yang mengubah komik konvensional menjadi buku digital. Membandingkan skor pretest dan posttest, menggunakan media pembelajaran komik berbasis buku digital (CodiBook), dan tidak menggunakan media, menunjukkan peningkatan hasil belajar ini.

Media pembelajaran buku komik digital (CodiBook) dapat digunakan

E. Kesimpulan

untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini tidak hanya dimanfaatkan di kelas III, namun, jika kelas lain memiliki kompetensi dasar yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran komik. Dan untuk pengembangan selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran komik berbasis buku digital (CodiBook) ini untuk menginisiasi pembuatan komik yang memuat banyak cerita dalam satu aplikasi.

Ranang. A.S, dkk. (2010). *Animasi Kartun Dari Dialog Sampai Digital*. Jakarta: PT Index

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Universitas PGRI Palembang*.

Saputro. A.D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib 05 (01)*: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Suryana, Yaya & H.A. Rusdiana. (2015). *Pendidikan Multikultural*. Bandung: Pustaka Setia

DAFTAR PUSTAKA

Gumanti, R. W. (2020). Inovasi Pendidikan dalam Efektivitas Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(4), 264-279.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.

Maturbongs, Y. H. (2019). Tantangan Era Globalisasi terhadap Manajemen Perguruan Tinggi. *Jurnal Administrasi Dan Kesekretarisan*, 4(2), 122-141.

Mukarrom. Z, & Rusdiana. A. (2017). *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*. Bandung: Jawa Barat

Nurdin, S. & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.