

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFA LOKAN
TENTANG CERITA RAKYAT CALON ARANG DI DAERAH KEDIRI UNTUK
SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

Eza Meliana¹, Wahid Ibnu Zaman², Zainal Afandi³

^{1, 2}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

³Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : ¹ezameli@gmail.com, ²wahidibnu@UNPKediri.ac.id,

³zafandis69@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the results of the researcher's observations, that Indonesian language learning at SDN Sukorame 2 is still based on minimal use of learning media in the process of teaching and learning activities. As a result, the class atmosphere is boring, passive and monotonous. The objectives of this research are (1) to determine the validity of digital comic media for class V students (2) to determine the effectiveness of the validity of digital comic media for class V students (3) to determine the practicality of digital comic media for class V students. This research uses R&D research and development methods using the ADDIE model. The instruments of this research are observation and interviews. The conclusions of this research are (1) The results of media expert validation obtained a score of 92%, the results of material expert validation obtained a score of 96%. The average percentage score obtained from media and material experts is 94%, with very valid criteria. (2) The results of the teacher response questionnaire obtained a score of 94%, while the results of the student response questionnaire obtained a score of 92%. The average percentage score obtained from the teacher and student response questionnaire was 93%, with very practical criteria. (3) The results of the posttest score obtained a score of 91.60%, with a classical learning completeness of 93%, which is included in the very effective criteria.

Keywords: Media Development, Digital Comics, Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Sukorame 2 masih didasari minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Akibatnya suasana kelas membosankan, pasif, dan monoton. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kevalidan media komik digital untuk siswa kelas V (2) Mengetahui keefektifan kevalidan media komik digital untuk siswa kelas V (3) Mengetahui kepraktisan media komik digital untuk siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 92%, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 96%. Rata-rata presentase skor yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah 94%, dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil dari angket respon guru memperoleh skor 94%, pada hasil angket respon siswa memperoleh skor 92%. Rata-rata presentase skor yang diperoleh dari

angket respon guru dan siswa adalah 93%, dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari nilai posttest memperoleh skor 91,60%, dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal 93% termasuk dalam kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Komik Digital, Kearifan Lokal

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar adalah salah satu jenjang pendidikan dasar yang ditempuh selama 6 tahun. Sekolah dasar merupakan jenjang paling penting yang harus dilalui oleh setiap orang, sebab dari pendidikan sekolah dasar setiap orang dapat memperoleh kemampuan dasar untuk bisa melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan Sekolah Dasar sangat berpengaruh pada jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, mutu pendidikan Sekolah Dasar harus selalu dibina agar dapat menjadi Sekolah Dasar yang berkualitas (Prayoga, M. Fery, 2018:1). Pada jenjang Sekolah Dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib diajarkan. Salah satu pelajaran yang wajib diajarkan adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki peran yang sangat penting. Berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, kurikulum 2013 menjelaskan bahwa

bahasa adalah penghela ilmu pengetahuan. Artinya bahasa adalah sarana penyampai ilmu pengetahuan. Semua siswa akan membutuhkan kemampuan berbahasa sebagai alat belajar untuk menguasai berbagai mata pelajaran lain. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa.

Peran guru dalam upaya memberikan pembelajaran bahasa memegang peranan yang sangat penting karena guru menjadi figure utama dan teladan bagi siswa sebagaimana berbicara dengan baik sesuai dengan karakter yang diharapkan. Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan, karena guru merupakan figur utama yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan (Djamarah, 2010:1). Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memberikan penjelasan terkait materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga materi

bisa cepat diterima oleh siswa dengan baik. Dengan demikian, tugas guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi belajar yang baik bagi siswa. Selain itu, salah satu tugas penting bagi guru adalah memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar mengajar serta mampu merancang perangkat pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan penuh semangat (Hayati et al., 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran saat proses belajar mengajar siswa akan mudah dalam menangkap dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Gagne dalam Sadiman, dkk., (2014:6) berpendapat

bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi ke komunikan. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang mampu menarik perhatian siswa (Milosevic, 2017). Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. (Arsyad, 2013: 19). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan memilih, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa saat proses belajar mengajar di kelas.

Namun, pada kenyataannya pemilihan media yang digunakan cenderung monoton, guru hanya menggunakan media berupa video dari youtube kemudian guru menjelaskan ulang materi dan meminta siswa untuk mencatat materi tersebut sehingga pembelajaran kurang efektif dalam menunjang

keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi dan adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis dalam proses belajar mengajar. Diungkapkan dalam jurnal penelitian Sutisna, Novita & Iskandar (2020), bahwa masih belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Demikian juga dengan temuan hasil penelitian Novita, Windiyani, & Fauziah (2020) tentang pemanfaatan media berbasis TIK yang masih rendah di lingkungan sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar khususnya kelas V terdapat beberapa materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa yaitu mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif. Materi ini dianggap sulit dipahami oleh siswa karena guru mengalami kesulitan memilih media yang akan digunakan. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran berupa video dari youtube. Hal ini menyebabkan

siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang dipelajari saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa sulit memahami materi. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Konsep hasil belajar dikemukakan Rusman (2015: 67) bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V cenderung kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar di kelas serta guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab,

pemberian tugas sehingga siswa mudah merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan mudah untuk memahami materi. Salah satu media yang jarang dikembangkan oleh guru saat proses belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Media Komik Digital. Alasan pemilihan media komik digital adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi siswa, membiasakan siswa untuk literasi dan dapat menceritakan kembali urutan kejadian peristiwa sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk

mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu.

Model yang digunakan yaitu model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan) *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Instrumen penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi media dan materi, soal *posttest*, angket respon guru dan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada cerita untuk kelas V sekolah dasar. Peneliti menemukan masalah yang ada pada SDN Sukorame 2 Kota Kediri yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa video dari *youtube*. Hal tersebut membuat siswa mudah merasa bosan dan suasana pembelajaran dalam kelas menjadi

pasif.engan melihat keadaan tersebut penelitimengembangkan media pembelajaran berupa komik digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi urutan roses kejadian kelas V sekolah dasar. Media komik digital ini diharapkan mampu memotivasi siswa dan meningkatkan semangat elajar siswa didalam kelas.

Spesifikasi Model/Produk

Spesifikasipada penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik digital mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian untuk kelas V sekolah dasar.media pembelajaran komik digital ini dikembangkan oleh peneliti susun secara sistematis serta memotivasi siswa untuk lebih giat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran komik digital ini dapat dibuka melalui ponsel ataupun laptop diakses dengan paket data/internet. Media pembelajaran komik digital ini sangat mudah dan praktis untuk digunakan baik didalam kelas ataupun dirumah. komik digital dibuat dengan menggunakan 2 aplikasi yaitu *Medibang* dan

Canva.Dalam komik digital tersebut terdapat gambar-gambar para tokoh dan balon percakapan yang menggambarkan alur cerita calon arang seperti komik pada umumnya sehingga siswa mudah memahami urutan proses kejadian yang ada dalam cerita calon arang yang disajikan dalam bentuk komik digital.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian serta pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan tiga jenis data yaitu data validitas, kepraktisan, serta keefektifan. pada validitas produk diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Dari hasil validasi ahli akan dianalisis untuk meninjau nilai validitas produk yang telah dikembangkan, pada validitas ahli ini diperoleh guna untuk mendapatkan saran dan masukan pada produk yang dikembangkan.

Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel Hasil Kevalidan

Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Valid

Ahli Media	92%	Sangat Valid
Hasil rata-rata keseluruhan	94%	Sangat Valid

Berdasarkan perolehan hasil rata-rata keseluruhan diatas bahwa kevalidan memperoleh skor rata-rata 94% hal tersebut masuk pada kategori sangat valid. Sehingga media yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan baik jika digunakan pada saat proses pembelajaran.

Pada hasil uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan respon siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Hasil dari uji kepraktisan terhadap respon guru dan respon siswa disajikan pada table berikut.

Tabel Hasil Kepraktisan respon guru dan respon siswa

Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
Respon Guru	94%	Sangat Praktis
Respon Siswa	92%	Sangat Praktis

Hasil rata-rata keseluruhan	93%	Sangat Praktis
------------------------------------	-----	----------------

Berdasarkan skor rata-rata yang didapatkan ada respon guru yaitu 94% masuk pada kategori sangat praktis dan skor rata-rata yang didapatkan pada respon siswa yaitu 92% masuk pada kategori sangat praktis. Rata-rata skor pada kedua perolehan tersebut yaitu 93% masuk dalam kategori sangat praktis.

Adapun dalam penelitian ini data yang diperoleh juga melalui tingkat keefektifan yang diuji melalui soal *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Berikut merupakan hasil perolehan untuk tingkat keefektifan media yang dikembangkan

Tabel Hasil Keefektifan

Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
Posttest	91,60%	Sangat Efektif
KBK	93%	Sangat Efektif

Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai *posttest* setelah menggunakan media komik digital dengan mendapat skor 91,60%

sedangkan ketuntasan belajar klasikal mendapat skor 93% sehingga dapat ditarik kesimpulan media komik digital sangat efektif digunakan pada saat proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Komik Digital yang dilakukan dikelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri dapat diambil kesimpulan media pembelajaran Komik Digital, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan materi. Ahli media mendapat skor sebesar 92% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 94%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat valid yang artinya sangat layak untuk digunakan.

Media Komik Digital dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 94% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 92%, selanjutnya dihitung rata-rata

kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 93%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat praktis yang artinya sangat layak untuk digunakan.

Media Komik Digital dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media Komik Digital dengan mendapat skor rata-rata sebesar 91,60% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 93%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ashar, H. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Cerita Rakyat Sidoarjo" Asal Mula Candi Pari" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Pada Siswa Kelas IV A SDN Medaeng 1 Sidoarjo.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran Fuzzy pada mata kuliah sistem cerdas untuk mahasiswa s1

pendidikan teknik elektro
Universitas Negeri
Malang. *TEKNO: Jurnal
Teknologi Elektro dan
Kejuruan*, 29(1), 26-40.

Arsyad, M. N. (2018). Penerapan
Media Pembelajaran
Berbasis Multimedia Interaktif
Terhadap Mahasiswa IKIP
Budi Utomo Malang. *Agastya:
Jurnal Sejarah Dan
Pembelajarannya*, 8(2), 188-
198.

Sri, A. (2008). Media
pembelajaran. *Surakarta:
UPT UNS Press Universitas
Sebelas Maret*.

Susilo, S. V. (2020). Penggunaan
media pembelajaran berbasis
audio visual untuk
meningkatkan hasil belajar
bahasa Indonesia di sekolah
dasar. *Jurnal Cakrawala
Pendas*, 6(2), 108-115.