

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATERI GAYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Alda Indah Syafitri¹, Nana Hendracipta², Encep Andriana³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

2227190008@untirta.ac.id¹, nanahendracipta@untirta.ac.id²,
encepandriana@untirta.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop an e-comic learning medium for fourth-grade elementary school students on the topic of style and to determine its feasibility. The background of this research is the low interest of students in learning abstract science and science subjects. Therefore, an engaging and easy-to-understand learning medium is needed. The R&D (Research and Development) method was used in this study, and the procedure applied the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects were 22 fourth-grade students at SDI Baitul Salam. Data were obtained through a validation questionnaire conducted by material experts and media experts. The media expert validation results obtained a percentage of 80.5%, categorized as "Feasible," while the material validation results obtained a percentage of 92%, categorized as "Very Feasible." Based on the results, the e-comic learning medium was declared feasible and effective for use as an alternative medium in science and science subjects, particularly on style subjects in fourth-grade elementary school.

Keywords: learning media, e-comics, style

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Komik pada materi gaya untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar serta mengetahui kelayakan terhadap media yang dikembangkan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi IPAS yang bersifat abstrak, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik, dan mudah dipahami. Metode R&D (*Research and Development*) digunakan dalam penelitian ini dan prosedurnya menerapkan model ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek uji coba adalah 22 peserta didik kelas IV SDI Baitul Salam. Data diperoleh melalui angket validasi ahli materi, ahli media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 80,5% dengan kategori "Layak", sedangkan hasil validasi materi memperoleh persentase 92% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil, media pembelajaran E-Komik dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi gaya kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, e-komik, gaya

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting pada setiap individu dan hal yang diperlukan oleh seluruh umat manusia dari sejak dilahirkan ke dunia dan akan berlanjut hingga dewasa. Pendidikan adalah salah satu sarana yang wajib ditempuh dalam kehidupan untuk meningkatkan mutu pada diri seseorang dan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya.

Dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar, guru berharap agar siswanya dapat mencapai hasil yang baik dalam proses pembelajaran, dan setiap guru harus memiliki keterampilan pengolahan pengetahuan yang menarik. Salah satu pembelajaran yang diajarkan

pada pendidikan adalah pembelajaran IPA. Sehingga pembelajaran IPA menjadi suatu pembelajaran yang harus dikuasai. Untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa khususnya pada pembelajaran IPA, maka guru mampu mengidentifikasi karakteristik siswanya, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru dapat memahami karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, agar guru mampu mengetahui kualitas siswanya sehingga dapat dijadikan petunjuk untuk menentukan strategi. Dalam menentukan strategi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, perlu diketahui terlebih dahulu karakteristiknya, karena anak usia sekolah dasar ini masih dalam tahap membutuhkan mata pelajaran tertentu dalam proses belajarnya. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran di

sekolah dasar sangatlah penting.

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti mediasi atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara khusus dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani & Agung S, 2012). Dalam pembelajaran media memiliki fungsi yang sangat penting yaitu untuk menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV di SDI BAITUL SALAM Kota Tangerang peneliti menemukan permasalahan yaitu dalam pembelajaran guru hanya

menggunakan dan mengandalkan buku siswa dan gambar pada saat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Guru menggunakan dan mengandalkan buku siswa saja dalam proses pembelajaran tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang menarik, oleh karena itu dapat berdampak pada menurunnya pemahaman siswa dan siswa juga merasa cepat bosan pada saat belajar. Maka dari itu, sebagai upaya memperbaiki pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan melihat fakta yang dipaparkan diatas, maka peneliti memberikan solusi berupa media yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran e – komik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengembangan R&D (*Research and Development*), yaitu jenis penelitian yang

mengembangkan suatu produk dan menghasilkan suatu produk dalam mengatasi permasalahan. Menurut Mulyaningsih (2012:161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Model yang akan digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri atas lima tahapan yaitu, (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini berbasis sistem yang dimana komponen ADDIE ini saling berhubungan, saling mempengaruhi, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada model yang

digunakan dalam pengembangan media E-Komik ini yaitu model ADDIE dengan tahap-tahap pengembangan produk terdiri dari 5 tahap yaitu: 1. Tahap pertama ini merupakan tahap analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik di SDI Baitul Salam. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung masih di dominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku siswa dan buku guru tanpa adanya dukungan media visual yang menarik. 2. Tahap kedua adalah tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti menyusun kerangka isi materi untuk media E-Komik berdasarkan kompetensi dasar. Peneliti merancang *storyboard* yang berisi alur cerita, tokoh, dialog, dan tampilan ilustrasi yang akan digunakan dalam komik. 3. Tahap ketiga yakni

pengembangan (*Development*), pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu tindak lanjut dari perancangan desain produk menjadi produk yang sesungguhnya. 4. Tahap keempat yakni implementasi (*Implementation*), pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media di lapangan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan mengambil sampel kelas IV di SDI Baitul Salam. Tahap kelima yakni evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif yang akan dianalisis berupa penilaian produk yang dikembangkan dari validasi ahli, serta hasil tanggapan peserta didik dan guru mengenai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan tahap sumatif dilakukan guna untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam

mengisi *pre test* dan *post test* kepada peserta didik.

Hasil uji validasi dari tim ahli media, dengan ketercapaian persentase sebesar 80,5%, hasil penilaian dari tim ahli media telah memenuhi kriteria "Layak". berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli media 2 yaitu 80% terdapat selisih nilai 20% dari nilai maksimum 100%. hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi 1 yaitu 94,2% terdapat selisih nilai 5,8% dari nilai maksimum 100%. penilaian yang diperoleh oleh ahli materi 2 yaitu 91,2% terdapat selisih 8,8% dari nilai maksimum 100%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang diperoleh dari ahli materi 1 dengan ahli materi 2, nilai yang diperoleh dari ahli materi 1 adalah 94,2% sedangkan nilai yang diperoleh dari ahli materi 2 adalah 91,2%. Nilai yang didapatkan dari ahli materi 1 berbeda 3% dari nilai ahli materi 2. Adapaun hasil validasi oleh ahli bahasa 1 yaitu 100% tidak terdapat selisih nilai dari nilai maksimum 100%.

hasil validasi oleh ahli bahasa 2 yaitu 90% terdapat selisih 10% dari nilai maksimum 100%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran E-Komik dengan materi gaya menggunakan beberapa tahapan yaitu tahap analisis termasuk analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, tahap desain perancangan media, tahap pengembangan media pembelajaran E-Komik termasuk validasi oleh ahli dan revisi berdasarkan masukan para ahli, tahap implementasi produk serta tahap evaluasi
2. Kelayakan pada media pembelajaran E-Komik dinilai dari berbagai ahli seperti, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji validasi ahli media memperoleh kategori

“Layak”, tingkat kelayakan dari hasil uji validasi ahli materi memperoleh kategori “Sangat Layak”, serta tingkat kelayakan dari hasil uji validasi ahli bahasa memperoleh kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian menghasilkan kategori “Sangat Layak” terhadap media pembelajaran E-Komik.

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran E-Komik saat uji coba dengan melibatkan 22 responden menunjukkan nilai 98% yang termasuk dalam kategori “Sangat Positif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aini, I., dkk. (2020). *Pengembangan E-COMIC Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup*

- Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 10, 154-162. pengembangannya. Jakarta: remaja rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok : RajaGrafindo Persada.
- Handayani, R., Encep A. & Aan S.P. (2023). Development of Android Based Interactive Multimedia On The Concept of Changes in the form of object in grade V Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 1-11.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (2), 154-162.
- Muhammad Ilham dan Marlina, (2019). *Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, Vol. 8
- Nunuk, Suryani, dkk.(2018). *Media pembelajaran inovatif dan*
- Nurul, K., dkk. (2021). *Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. Jurnal Imiah Pendidikan Ekonomi*, Vol. 2, 49-58.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Cv Alfabeta
- Widoyoko. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widoyoko. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widari, N. M. P. A., & Putra, D. K. N. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 518-526.

Yemima., P., T., Encep A. & Nana H.
(2023). Pengembangan Bahan
Ajar Pendidikan Seks Melalui
Komik Digital Untuk Siswa Kelas
5 Di SD Maria Meditrix. *Journal of
Elementary Education*.