

Pengembangan Media *E-comic* Pada Materi IPS Kelas 5 Sekolah Dasar

Fitri Nabila Nur Rachma¹, Vanda Rezanía²

^{1,2}Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

fitrinabila345@gmail.com¹, vanda1@umsida.ac.id²

Keywords:

Learning media,
E-comic,
Social Studies material.

Abstract: This research to determine the process and feasibility of developing E-Comic Media in Indonesia Social Studies material for 5th grade Elementary School. The method used is research and development. The sample used is from the population of SDN Kedungsukodani, namely all 5th grade students totaling 26 students. Model The development model used is the Plomp development model consisting of 4 stages preliminary investigation, design, realization/construction and test, evaluation, revision. The data collection technique is the distribution of questionnaires. Data analysis technique namely validity test and feasibility test. In this study, it was concluded that the social media material e-comic media get the results of the teacher's response questionnaire score of 94.4% with a decent category, then the results of the student response questionnaire scores worth 84.5% with a fairly decent category.

Kata Kunci:

Media pembelajaran,
E-comic,
Materi IPS.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan kelayakan Pengembangan Media E-Comic Pada Materi IPS kelas 5 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan yakni pengembangan atau research and development, sampel yang digunakan dari populasi SDN Kedungsukodani yakni seluruh siswa kelas 5 berjumlah 26 siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Plomp terdiri dari 4 tahap investigasi awal, desain, realisasi/ konstruksi dan tes, evaluasi, revisi. Teknik pengumpulan data yakni penyebaran angket. Teknik analisis data yakni uji kevalidan dan uji kelayakan. Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa media e-comic materi IPS memperoleh hasil skor angket respon guru senilai 94,4% dengan kategori layak, lalu hasil skor angket respon siswa senilai 84,5% dengan kategori cukup layak.

Article History:

Received: 20-07-2021

Online : 16-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



----- ◆ -----

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar mengajar secara tatap muka sempat dihentikan karena Covid 19 sejak surat Nomor 4 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 terkait larangan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran online menjadi pilihan namun tidak sepenuhnya efektif bagi siswa maupun guru (Mastura & Rustan, 2020). Pembelajaran online dirumah selama pandemi Covid-19 membuat anak stress dan menyebabkan learning loss. Berdasarkan pendapat Menteri Pendidikan kebudayaan, riset dan teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Makarim bahwa traumatik dan rasa kesepian siswa memiliki potensi resiko yang sama ditakuti banyak pihak yakni learning loss (Iam & Ain, 2021). Learning loss dapat disebut dengan menurunnya kemampuan akademis siswa baik dalam segi pengetahuan maupun keterampilan (Donnelly & Patrinos, 2021).

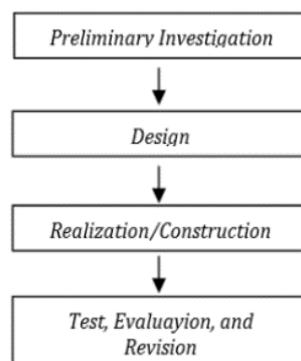
Pandemi mengajari kita untuk beradaptasi dengan teknologi salah satunya perkembangan alat komunikasi, informasi yang mempengaruhi kebutuhan dan gaya hidup masyarakat terutama di dunia pendidikan (Munir, 2017).

Standar Nasional Pendidikan bahwasanya seharusnya kegiatan belajar mengajar dalam Lembaga Pendidikan dilaksanakan secara menyenangkan, interaktif dan inspiratif, memotivasi, menantang demi membantu siswa-siswi aktif dalam berpartisipasi yang memberi kebebasan siswa dalam berkreaitivitas, mandiri dan percaya diri dalam mengembangkan fisik, psikologi, bakat dan minat mereka. Proses pembelajaran yang bersifat memotivasi, menyenangkan, dan interaktif ada dalam muatan dan tujuan pembelajaran IPS. Perlu adanya inovasi baru untuk mendukung pembelajaran dan mengatasi *learning loss*.

Media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Sebagai tenaga profesional guru harus terampil dalam membuat skenario pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, penggunaan pendekatan pembelajaran dan pandai dalam bervariasi media pembelajaran terkait atau berbasis TIK. Media pembelajaran yang peneliti ingin kembangkan yakni komik, peneliti mengembangkannya menjadi komik digital yang dapat diakses dengan mudah melalui penyimpanan digital *google drive*. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi berbasis komik digital atau *e-comic* melalui link *google drive* yang telah dibagikan dan dapat dengan mudah didownload untuk dibaca secara offline atau dapat disimpan secara digital dalam penyimpanan *google drive* pribadi dengan *email* orang tua. Memanfaatkan teknologi modern berbasis digital dari *mobile game* sampai *mobile gadget* yang diminati oleh kalangan remaja khususnya komik digital interaktif dapat disesuaikan dengan cara penyampaian pesan dan informasi terkait materi contohnya terkait pemilu yang disesuaikan dengan selera remaja. Media komik digital mampu menjadi hiburan dengan penyampaian lebih baik dan terbuka (Nur & Zpalanzani, 2012).

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan yakni pengembangan atau *research and development* dengan model pengembangan (Plomp et al., 2013). Penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk menciptakan produk baru, serta menguji efektivitas dari produk tersebut (Sudaryono, 2016). Teknik analisis data yakni uji kevalidan dan kelayakan sampel yang digunakan 26 siswa kelas 5 SD dari populasi SDN Kedungsukodani kecamatan Balongbendo. Model pengembangan Plomp terdiri 4 tahap yakni *preliminary investigation, design, realization/construction, dan test, evaluation and revision*.



Gambar 1. Model Plomp

Peneliti menganggap bahwa model ini lebih luwes dan fleksibel serta mampu disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya sejalan dengan pendapat (Rochmad, 2012). Berikut penjelasan tahapannya. Tahap investigasi awal (*preliminary investigation*) yakni analisis kebutuhan mulai dari potensi, masalah serta kendala dalam kegiatan belajar mengajar, berfokus pada ketercapaian tujuan pembelajaran serta apa yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dengan muatan IPS. Tahap kedua, yakni desain/*design* disini peneliti memulai merancang dan mendesain produk yang akan dikembangkan. Tahap tiga yakni fase realisasi/konstruksi seperti pemeriksaan tanda baca dalam dialog dan warna pada tokoh karakter komik agar komik semakin menarik untuk dibaca, *e-comic* dibuat sebanyak 15 halaman dibuat dengan aplikasi *canva*. Tahap keempat yakni *test, evaluation* dan *revision* itu perlu uji validasi dari ahli sebagai uji kelayakan saat media komik digital telah selesai dibuat guna menilai valid tidaknya media yang telah dibuat sebelum diuji dan diedarkan ke peserta didik. Validasi yang dilakukan yakni: validasi media dan validasi materi tahap penerapan media *e-comic* secara langsung ke peserta didik materi IPS dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran ke 3. Lalu, revisi awal untuk validasi ahli dilanjutkan dengan uji kelayakan terbatas ke siswa. Kemudian dilakukan revisi uji kelayakan terbatas oleh siswa. *Evaluation/evaluasi* berfungsi untuk pemberian nilai media pembelajaran (*e-comic*) materi IPS terdiri dari evaluasi materi dan evaluasi produk kemudian dilanjutkan uji kelayakan secara luas oleh siswa dilanjutkan revisi apabila *e-comic* kurang sempurna.

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi IPS yakni siswa-siswi kelas V SDN Kedungsukodani.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah orang yang berkompeten dibidangnya yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media dalam hal ini adalah dosen/pakar Teknologi Pendidikan yang biasa menangani dalam hal tentang media pembelajaran. Sedangkan ahli materi merupakan dosen PGSD untuk mengetahui kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran.

3. Teknik analisis data

Teknik analisis yang digunakan yakni untuk mendapatkan data angka untuk kelayakan. Data kelayakan diperoleh dari penilaian ahli melalui skala likert 1-4 saat menilai media sesuai pertanyaan yang telah diberikan, berikut kriteriannya 4= sangat baik, 3= baik, 2= cukup, 1= kurang, selanjutnya menghitung presentase jumlah rata-rata nilai dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

f = Skor penilaian ahli

n = Skor maksimal penilaian

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Skor	Kategori
86%-100%	Layak
66%-85%	Cukup layak
56%-65%	Kurang layak
0%-55%	Tidak layak

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Preliminary Investigation (Investigasi Awal)*

Berdasarkan investigasi diperoleh hasil angket peserta didik dalam analisis segi materi ditemukan bahwa dari 25 peserta didik kelas 5 SD yakni 76% siswa setuju pembahasan materi IPS dalam media *e-comic*, dikarenakan mereka jarang menemui komik berbasis ilmu pengetahuan sosial kebanyakan komik diluaran berbasis sains/IPA, matematika, agama serta bahasa Inggris/Arab. Dalam segi masalah sebanyak 92% siswa tidak mengagap IPS itu membosankan namun sulit dipahami, serta sebanyak 76% peserta didik belum merasakan pembelajaran *e-comic* selama pembelajaran. Peserta didik tidak keberatan apabila ada sumber baca tambahan di luar kelas sebanyak 84%, dalam segi kebutuhan siswa sebanyak setuju menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran sebanyak 19 anak dari 25 siswa atau 76%, siswa setuju banyaknya halaman *e-comic* yakni 15 lembar sebanyak 21 siswa atau 84% peserta didik. Tentunya komik memiliki kemudahan untuk digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Irwadani & Juariah, 2016).

Hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Kedungsukodani bernama ibu Ira Dwi Kustiyaningsih S.Pd SD. Hasil wawancara dan observasi peneliti menemukan bahwa siswa disana masih kurang konsentrasi selama pembelajaran berlangsung, kurangnya inovasi metode pembelajaran karena pembelajaran cenderung guru mendominasi kelas daripada siswa, penggunaan media yang kurang bervariasi, hal ini berakibat kurangnya interaksi siswa dan berkurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran ke 3 kelas 5 SD khususnya materi IPS (interaksi manusia) sangat diperlukan dalam pembelajaran di SD Negeri Kedungsukodani.

2. *Design (Desain)*

Proses pembuatan desain *e-comic* diawali dengan judul komik digital yang ditentukan yakni "Aku Berinteraksi" diambil dari tema pembahasan berupa interaksi manusia dengan judul tersebut diharapkan peserta didik dapat lebih dekat dengan materi pelajaran. Kemudian dibuat alur cerita sesuai sub materi yang akan dibahas, setelah alur cerita telah dipastikan dilanjutkan dengan pemilihan tokoh, warna latar serta gambar yang mendukung suasana cerita semakin hidup dan menarik bagi pembaca.

3. *Realization/Construction (Tahap Realisasi/ Konstruksi)*

Tahap realisasi /konstruksi dilakukan peneliti selama 2 bulan,, hasil dari tahap ini terbagi menjadi 5 bagian halaman *cover*, daftar isi, tujuan pembelajaran dan sub materi, halaman inti serta glosarium. *E-comic* atau komik digital yang dibuat terdiri dari 22 lembar dengan catatan teori ahli yang mendukung materi dalam alur cerita. Bagian inti *e-comic* memiliki 18 halaman dan merupakan bagian paling penting dalam komik digital, karena dibagian inilah yang berisi cerita dengan materi kontekstual seputar IPS. Bagian inti ini memiliki 9 sub materi dimana persub materi terdiri dari 2 lembar cerita yang saling berkesinambungan.



Gambar 2. Prototype 1

4. Test, Evaluation and Revision (Tes, Evaluasi dan Revisi)

Tahap dimulai dengan uji validasi dari ahli sebagai uji kelayakan saat media komik digital telah selesai dibuat perlu uji validasi dari ahli sebagai uji kelayakan saat media komik digital telah selesai dibuat guna menilai valid tidaknya media yang telah dibuat sebelum diuji dan diedarkan ke peserta didik. Validasi yang dilakukan yakni: validasi media dan validasi materi tahap penerapan media *e-comic* secara langsung ke peserta didik materi IPS dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran ke 3. Lalu, revisi awal untuk validasi ahli dilanjutkan dengan uji kelayakan terbatas ke siswa. Kemudian dilakukan revisi uji kelayakan terbatas oleh siswa. *Evaluation/evaluasi* berfungsi untuk pemberian nilai media pembelajaran *e-comic* materi IPS terdiri dari evaluasi materi dan evaluasi produk kemudian dilanjutkan uji kelayakan secara luas oleh siswa dilanjutkan revisi apabila *e-comic* kurang sempurna.

Didapatkan skor hasil validasi media oleh Dr. Rahmania Sri Untari S.Pd, M.Pd sebanyak 90% sebagai kategori layak digunakan dengan perbaikan. Validasi materi dilakukan oleh ibu Vanda Rezania M.Pd diperoleh hasil skor 92.5% dengan kategori layak digunakan dengan perbaikan. Validasi materi 2 dilakukan oleh guru kelas 5 SD ibu Ira Dwi Kustiyaningsih dengan skor 100% layak digunakan. Validasi angket respon guru dilakukan oleh ibu Vanda Rezania M.Pd diperoleh skor 78.8% dengan kategori cukup layak dengan perbaikan. Validasi angket respon siswa dengan skor 92.5% dengan kategori layak. Kemudian dilakukan uji kelayakan guru dengan angket respon guru dan siswa. Angket respon guru diisi oleh ibu Ira Dwi Kustiyaningsih S.Pd, SD dengan skor 94.4% kategori layak. Angket respon siswa dari 26 siswa hanya 23 siswa saja yang mengisi diperoleh skor 84.5% dengan kategori layak. Media pembelajaran *e-comic* atau komik digital dapat dikembangkan dalam pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran ke 1 khususnya pada materi IPS yakni interaksi manusia kelas V SD. Media *e-comic* atau komik digital dipilih agar pembelajaran disekolah tidak monoton dan menarik (Ratnasari & Ginanjar, 2019)



Gambar 3. Prototype 2

D. SIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan di SDN Kedungsukodani pada kelas V SD kecamatan Balongbendo dan hasil uraian pembahasan terkait media *e-comic* dapat disimpulkan sebagai berikut. Proses pengembangan media *e-comic* dengan metode penelitian *Plomp* terdiri dari 4 tahap; tahap investigasi awal, tahap desain, tahap realisasi/ konstruksi serta tahap uji, evaluasi dan revisi. Telah diperoleh hasil validasi oleh beberapa ahli yakni validasi media, materi, angket respon guru dan angket respon siswa terkait media pembelajaran *e-comic* yang sedang dikembangkan memperoleh skor perhitungan yang valid dengan kategori layak dan cukup layak digunakan. Data kelayakan media *e-comic* materi IPS dapat dilihat dari hasil skor angket respon guru senilai 94,4% dengan kategori layak, lalu hasil skor angket respon siswa senilai 84,5% dengan kategori cukup layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama ucapan terimakasih saya ucapkan pada orangtua tercinta. Tidak lupa saya sampaikan pada dosen, pegawai dan rekan-rekan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, yang telah membantuu dan mendukung penyelesaian penelitian ini. Kepala sekolah SD Negeri Kedungsukodani kecamatan Balongbendo yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian serta guru pengajar kelas 5 di SD Negeri Kedungsukodani yang telah mendukung penelitian.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (cetakan 14). Rineka Cipta.
- Iam, & Ain. (2021). *Nadiem: Pandemi Bikin Anak Stres dan Berakibat Learning Loss*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210928135704-20-700474/nadiem-pandemi-bikin-anak-stres-dan-berakibat-learning-loss>
- Irwadani, & Juariah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 05(1), 33–42. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Mastura, & Rustan, S. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.293>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV. Alfabeta
- Nur, M., & Zpalanzani, A. (2012). Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu : CoronatioN. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa Dan Desain*, 1(1).
- Plomp, T., Akker, J. Van Den, Bannan, B., Kelly, A. E., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research Part A: An Introduction*. In Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan Komik Digital sebagai Media EdukasI. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana