



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KODYA (KOMIK DIGITAL KEBERAGAMAN BUDAYA) TEMA 6 SUBTEMA 1 PADA MASA COVID-19 DI KELAS IV SDN 100310 PARGUMBANGAN

May Syarah
Universitas Negeri Medan
maysyarah0521@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya); mengetahui kepraktisan media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya); dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya). Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu define, design, development, dan disseminate. Tahap pertama yaitu pendefinisian (define) dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan. Tahap kedua yaitu perancangan (design) dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap ketiga yaitu pengembangan (development) dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan, selanjutnya dilakukan uji pengembangan. Tahap keempat yaitu penyebaran (dissaminate) dilakukan uji validasi dan penyebaran. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini setelah melakukan validasi dan uji coba mendapat kategori "Sangat Layak" dengan rincian Validator Ahli Media diperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan "Sangat Layak", dari Validator Ahli Materi diperoleh skor sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak". Kepraktisan media pembelajaran dinilai oleh guru atau praktisi pendidikan diperoleh skor sebesar 92% dengan kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan sebagai media pembelajaran begitu juga dari respon siswa yang mengatakan bahwa media pembelajaran tersebut sangat mudah digunakan dan menyenangkan. Kemudian hasil pretest dan posttest diperoleh keefektifan penggunaan media KODYA melalui peningkatan hasil belajar siswa dari 30% menjadi 90%.

Key word: Pengembangan, Media Pembelajaran, KODYA

ABSTRACT

This study aims to: determine the feasibility of developing KODYA learning media (Digital Comics for Cultural Diversity); knowing the practicality of KODYA learning media (Digital Comic of Cultural Diversity); and to determine the effectiveness of using KODYA (Digital Comics for Cultural Diversity) learning media. The type of research used is using a 4D model which consists of four stages, namely define, design, development, and disseminate. The first stage is defining needs analysis, student analysis, task analysis, concept analysis and goal specification. The second stage, namely the design, carried out the preparation of tests, media selection, format selection, and initial design. The third stage is development, an assessment of the feasibility of learning media is carried out by media experts, material experts and education practitioners, then a development test is carried out. The fourth stage, namely the dissemination (dissaminate), validation and dissemination tests were carried out. The results obtained in this study after validating and testing got the "Very Eligible" category with details of the Media Expert Validator a score of 92% was obtained which was categorized as "Very Eligible", from the Material Expert Validator a score of 90% was obtained with the "Very Eligible" category " The practicality of learning media was assessed by teachers or education practitioners, a score of 92% was obtained with the category "Very Practical" to be used as learning media as well as from student responses who said that the learning media was very easy to use and fun. Then the results of the pretest and posttest obtained the effectiveness of using KODYA media through increasing student learning outcomes from 30% to 90%.

Keywords: Development, Learning Media, KODYA



PENDAHULUAN

Wabah COVID-19 telah menyebar diberbagai negara, termasuk Indonesia. COVID-19 merupakan singkatan dari *Coronavirus Disesase 2019*, virus ini adalah salah satu penyakit yang kematian. Untuk mengurangi penyebaran virus tersebut, pemerintah Indonesia memutuskan untuk melakukan *lockdown* yaitu dengan mengurangi aktivitas diluar dan tetap tinggal dirumah. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan pemerintah untuk membatasi penyebaran virus COVID-19 berdampak dalam berbagai bidang, terkhusus pada bidang pendidikan. Pada bulan Maret 2020 Presiden Indonesia menyebarkan surat edaran dari Kemendikbud Nomor 4 tahun 20 yang berisikan agar siswa belajar dari rumah akibat COVID-19. Pembelajaran yang seharusnya tatap muka beralih menjadi pembelajaran *online*. Pembelajaran *online*, daring atau pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru sehingga pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar dan penyampaian informasi berupa pesan dari materi yang diajarkan pada saat itu (Sukiman, 2011, h. 41). Media grafis sebagai salah satu dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran- pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dengan gambar. Salah satu media grafis yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah komik. Menurut Daryanto (2017, h. 127) komik merupakan bentuk kartun atau gambar yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk komik juga dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik. Uraian tersebut melatar belakangi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran grafis berbasis teknologi, yaitu pengembangan media pembelajaran komik digital atau *E-Comic (Electronic Comic)*.

Komik digital atau *E-Comic* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa. Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar siswa, materi pembelajaran jadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, serta melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi keberagaman budaya. Materi mengenai keberagaman budaya ini sangat penting untuk dipahami dengan benar oleh siswa, karena dengan mengajarkan siswa mengenai pentingnya keberagaman budaya maka siswa akan mudah bersosialisasi dengan teman dari latar belakang berbeda. Dengan mengajarkan siswa menghargai perbedaan yang ada seperti perbedaan



budaya, warna kulit, hingga kepercayaan, maka siswa akan lebih toleran terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN 100310 Pargumbangan T.A 2020/2021 bahwa masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran yaitu, tidak adanya penggunaan media pembelajaran baik dalam pembelajaran langsung maupun pembelajaran tidak langsung, dikarenakan kurangnya kemahiran menggunakan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti proyektor dan tablet yang telah disediakan oleh sekolah. Masalah selanjutnya yaitu kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena menggunakan metode pembelajaran yang sama secara terus menerus. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran ceramah disertai tanpa adanya media pembelajaran yang membuat siswa tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran. Siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan proses belajar, jarang sekali terlihat interaksi seperti tanya jawab antara guru dengan siswa, siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru serta pemberian tugas setelah selesai kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran komik digital ini cocok untuk digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran tersebut. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Adapun kelebihan komik yaitu dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang menarik, komik bersifat permanen, komik juga dapat membangkitkan minat baca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Metode penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model, model yang dipakai pada penelitian ini yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Dalam penelitian ini yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa komik digital pada materi mengenai keberagaman budaya.

Penelitian dilaksanakan di SDN 100310 Pargumbangan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 bulan Januari sampai Juni 2021 di Kelas IV SDN 100310 Pargumbangan. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari hingga April 2021. Pada kegiatan penelitian ini data yang akan diperoleh adalah : 1) Berupa tanggapan dan saran perbaikan dari dosen terhadap media pembelajaran KODYA, 2) Hasil uji coba media pembelajaran KODIKYA yang digunakan siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket uji kelayakan media pembelajaran, materi dan praktisi untuk para ahli, serta tes berupa soal untuk siswa, tujuannya untuk mengetahui keefektifitasan media. Skor tes hasil belajar siswa diperoleh setelah siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Media dikatakan efektif apabila



rata-rata tes hasil belajar memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Di SDN 100310 Pargumbangan KKM nya sebesar 75. Sebelum uji coba terbatas dilakukan kepada siswa, peneliti terlebih dahulu mengujikan tes tersebut, guna mengetahui validitas isi dan reliabilitas tes. Agar tes yang digunakan sesuai dengan standar, tes tersebut diuji cobakan terlebih dahulu di kelas V SDN 100310 Pargumbangan untuk mengetahui soal yang valid dan reliabel. Analisis data instrumen validasi untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan skala *likert*.

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan, Selanjutnya skor akhir yang diperoleh diinterpretasikan dalam kriteria tabel 2. berikut (Arikunto, 2009, h. 35):

Tabel 1. Presentasi Ketercapaian Media

Kriteria	Range Presentasi
0%-20%	Sangat Kurang Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

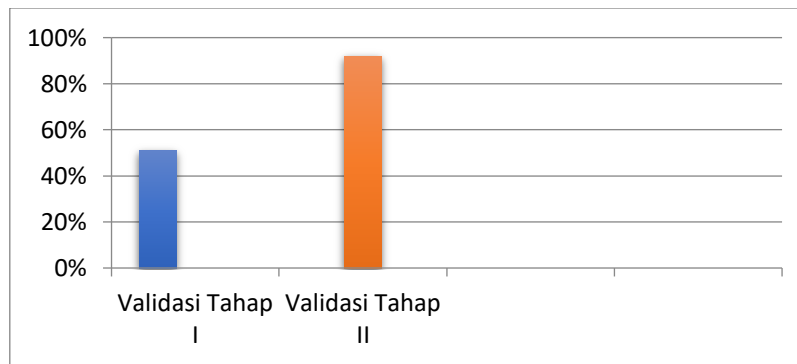
Menentukan praktis atau tidaknya media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) yang dikembangkan yaitu menggunakan angket respon guru kelas IV SDN 100310 Pargumbangan. Adapun analisis dilakukan dari tabulasi data pada angket respon guru. Media pembelajaran yang digunakan praktis tanpa revisi ketika kriteria praktis dengan pencapaian interval 61%-80%. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari *pretest* dan *posttest*, dihitung dengan menggunakan rumus (Ngalim Purwanto, 2011, h. 112):

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 100310 Pargumbangan dapat ditemukan beberapa permasalahan dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar seperti tidak adanya penggunaan media pembelajaran pada masa COVID-19, hal ini berdampak terhadap kurangnya antusias serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 4 khususnya pada materi keberagaman budaya. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dengan melakukan validasi media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator praktisi (guru). Validator media melakukan validasi terhadap aspek media KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya), validator materi melakukan validasi terhadap materi yang disajikan pada media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) dan validator praktisi melakukan validasi terhadap segala aspek media baik dari media maupun materi yang terdapat pada KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya). Hasil penilaian dari validasi tahap kedua skor yang diperoleh



adalah 111 dengan persentase hasil kelayakan 92% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan tanpa revisi. Setiap tahap validasi menunjukkan peningkatan terhadap media yang dikembangkan, dapat dilihat dari presentasi grafik dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) yang di validasi oleh Ibu Dra. Eva Betty Simanjuntak, M.Pd. diperoleh hasil pada tahap satu validasi yaitu “Cukup Layak” dan setelah dilakukan revisi diperoleh validasi pada tahap kedua yaitu “Sangat Layak”.

Pengembangan media pembelajaran KODYA dimulai dari tahap pendefinisian dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas 4 SDN 100310 Pargumbangan. Hasil yang diperoleh pada tahap ini bahwa dalam kegiatan belajar mengajar belum menggunakan media sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Karakteristik siswa di SD menggunakan media pembelajaran yang konkrit. Kemudian dapat dilihat materi serta KD dan KI untuk menentukan indikator serta tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu perancangan desain media pembelajaran KODYA, setelah dilakukan analisis yang terdapat pada tahap pendefinisian maka dilakukan pemilihan media yang sesuai dengan analisis tersebut, peneliti memilih media pembelajaran komik digital karena sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya memilih format yang akan dikembangkan dalam komik ini yaitu menggunakan karakter yang sesuai dengan siswa, pemilihan warna yang menarik, penggambaran tokoh yang unik dan cerita serta bahasa yang mudah dipahami. Langkah berikutnya yaitu melakukan rancangan awal seperti pembuatan *storyboard*, pembuatan komik, pewarnaan, dan pengemasan dalam bentuk pdf. dan flipbook.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini media sudah selesai dibuat dan akan dilakukan validasi kepada ahli materi dan media. Pada validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 92% yang dikategorikan “sangat layak” setelah melakukan revisi yang diberikan. Hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 90% yang dikategorikan “sangat layak” setelah melakukan beberapa revisi. Kemudian untuk kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh praktisi pendidikan diperoleh persentase sebesar 92% yang termasuk kedalam kategori “sangat praktis” karena mudah untuk digunakan. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media KODYA dalam pembelajaran, peneliti melakukan uji tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil dari uji



tersebut diketahui ketuntasan belajar siswa meningkat, dari 30% menjadi 90%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran KODYA efektif dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir yaitu penyebaran, pada tahap ini dilakukan pengemasan dan penyebaran. Pada tahap penyebaran media pembelajaran KODYA sudah dinyatakan sangat layak untuk disebarluaskan tetapi karena adanya pandemic COVID-19, media pembelajaran hanya bisa disebar dan diberikan kepada pihak sekolah agar dapat digunakan guru pada pembelajaran tahun ajaran baru.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran KODYA memperoleh skor kelayakan sebesar 92% untuk validasi media dan 90% untuk validasi materi yang dikategorikan sangat layak. Pada kepraktisan penggunaan media pembelajaran diperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan sangat layak, dan pada keefektifan penggunaan media pembelajaran KODYA diperoleh skor sebesar 90% yang menunjukkan penggunaan media tersebut efektif untuk digunakan. Jadi, penelitian pengembangan media pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) dikatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran menggunakan komik dapat meningkatkan motivasi, antusias, prestasi dan kemampuan belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran KODYA juga dapat meningkatkan kemampuan belajar, motivasi serta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 4 khususnya pada materi PPKn di kelas IV SDN 100310 Pargumbangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian menggunakan metode penelitian 4D yang terdiri dari langkah yaitu: tahap pendefinisian (*define*) tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, analisis karakteristik siswa yang menyukai sesuatu yang menarik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*) pada tahap ini dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan sesuai dari hasil analisis pada tahap pertama seperti melakukan penyusunan tes, pemilihan media yang sesuai yaitu KODYA, pemilihan format, rancangan awal dan pembuatan media KODYA. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) pada tahap ini peneliti melakukan validasi baik validasi instrumen yang digunakan dan validasi media yang dilakukan oleh para ahli dari segi media, materi dan praktisi. Selain itu pada tahap ini juga melakukan validasi tes. Tahap terakhir yaitu penyebaran (*dissaminate*) yaitu melakukan penyebarluasan media pembelajaran KODYA yang telah valid untuk digunakan. Validasi media pembelajaran KODYA tergolong sangat valid, dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh validator untuk aspek media memperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan sangat layak, kemudian aspek materi memperoleh skor sebesar 90%, yang dikategorikan kedalam sangat layak. Kemudian untuk kepraktisan penggunaan media dari angket respon praktisi pendidikan diperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan sangat praktis dan mudah untuk digunakan. Dan hasil ujicoba



pada siswa menggunakan *pretest dan posttest* diperoleh persentasi dari 30% menjadi 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran KODYA efektif karna meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

BIODATA PENULIS

May Syarah, lahir di Padangsidimouan, 21 Mei 2000. Meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dari Universitas Negeri Medan pada tahun 2021 dengan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Kemudian melanjutkan Program Pascasarjana Magister Pendidikan di Universitas Negeri Medan dengan jurusan Pendidikan Dasar. Saat ini penulis menjabat sebagai salah satu guru di SDS Al-Wasliyah 15 Medan Timur (2021-sekarang). Peneliti telah menciptakan tiga buah komik pembelajaran. Penulis dapat dihubungi melalui email: maysyarah0521@gmail.com.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarayani & Airlanda, Gamaliel Septian, *Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, Salatiga, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi., vol. 3, no. 1, pp. 19-28, 2017.
- Arikunto, Suharsimi & Safrudin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kanti, Fitra Yurisna. Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember*, Jember, Jurnal Pendidikan Ekonomi, vol. 12, no. 1, pp. 135-141, 2018.
- Nasution, S. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhayati, dkk. *Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar*. Makassar, Jurnal Imajinasi, vol. 2, no. 2, pp. 26-34, 2018.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purwanto, Ngalmi. 2011. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada