

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK “MENABUH” (MENGENAL ANGGOTA TUBUH) PADA SISWA KELAS I DI SDN I WAUNG

Development of “MENABUH” (Knowing Body Parts) Comic Learning Media For Grade I Students at SDN I Waung

Hanna Yuliandari^{1*}

Norma Oktaviarini²

*^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI,
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Kabupaten Tulungagung

*email:
hannayuliandari92@gmail.com.

Abstrak

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian materi kepada siswa berupa suatu produk atau proyek yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Media dibedakan menjadi tiga yaitu media auditori, media visual, dan media audio. Salah satu media yang digunakan adalah media komik. Dari hasil observasi awal pada saat pembelajaran berlangsung dikelas guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media yang menarik saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran komik yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan siswa berkomunikasi atau belajar membaca sebagai dasar awal. Keterampilan membaca merupakan kemampuan yang diterapkan sejak dulu untuk memudahkan seseorang memahami isi teks bacaan secara efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa. Hasil penelitian untuk angket validasi media 80% dan angket validasi materi 84%, serta angket respon siswa terdapat dua tahap yaitu uji coba awal pada kelompok kecil 90% dan uji coba kedua pada kelompok besar 91%. Dari hasil penelitian tersebut mencapai kriteria sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam menerima materi pelajaran, selain itu guru juga mudah dalam penggunaan dan penyampaian materi pembelajaran.

Kata Kunci:
Media Pembelajaran Komik

Keywords:
Comic Learning Media

Abstract

Learning media is a means of delivering material to students in the form of a product or project that aims to facilitate students' understanding of learning. Media is divided into three namely auditory media, visual media, and audio media. One of the media used is comic media. From the results of initial observations when learning takes place in class the teacher still uses the lecture method and does not use interesting media during learning. The use of comic learning media aims to teach students communication skills or learn to read as a starting point. Reading skills are abilities that are applied from an early age to make it easier for someone to understand the contents of reading texts effectively. This research is a type of development research using the ADDIE research model. The data collection method uses a validation questionnaire for media experts and material experts, as well as a student response questionnaire. The results of the research for the media validation questionnaire were 80% and the material validation questionnaire was 84%, as well as the student response questionnaire, there were two stages, namely the initial trial in the small group 90% and the second trial in the large group 91%. From the results of this research reached very valid criteria. Thus the results of this study can be concluded that this comic learning media can be used in the learning process and can help students receive subject matter, besides that teachers are also easy to use and deliver learning material.

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang melibatkan usaha seseorang untuk memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Dalam Amaliyah (2022), “Media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan untuk memberikan materi pembelajaran agar dapat

meningkatkan minat belajarnya". Media dapat dibedakan menjadi tiga jenis menurut sifatnya, yaitu media auditori, media visual, dan media audio visual. Menurut peneliti media pembelajaran adalah suatu cara penyampaian materi kepada siswa berupa produk atau proyek yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajarannya, salah satunya adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam, salah satunya media komik. Waluyantoi dalam (Widyawati & Proidjoisantoisoi, 2015) "Media komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan penyampaian informasi secara populer dan lebih mudah dipahami karena terdiri dari gambar dan tulisan yang disusun dalam suatu alur cerita, sehingga mudah dipahami.". Menurut peneliti, komik adalah media yang digunakan untuk mengungkapkan ide dengan gambar, seringkali digabungkan dengan teks atau informasi visual lainnya. Terdapat kolaborasi antara gambar dan teks yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk alur cerita yang menarik. Penggunaan media ini dapat mengajarkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi atau belajar membaca sebagai dasar awal siswa dalam belajar di kelas bersama guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN I Waung diketahui bahwa selama proses belajar mengajar terlihat banyak siswa yang tidak tertarik dengan metode ceramah yang diberikan guru. Beberapa sikap yang ditunjukkan adalah ketidakpedulian, kegaduhan, dan berbicara dengan teman sebayanya. Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya minat baca siswa. Keterampilan membaca siswa harus dikembangkan sejak dini karena memudahkan siswa dalam mencari ilmu atau informasi yang berkaitan dengan apa yang mereka pelajari. Penggunaan media pembelajaran komik dapat dikatakan sangat layak dalam membantu melatih siswa

dalam aspek keterampilan membaca khususnya keterampilan bercerita. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik untuk melatih keterampilan membaca siswa dan mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menabuh (Mengenal Anggota Tubuh) Pada Siswa Kelas I di SDN I Waung".

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Menurut Mulyatiningsih dalam Puspasari & Suryaningsih, (2019) "Model ADDIE merupakan model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan model lainnya". Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu menganalisis permasalahan yang ada disekolah, membuat desain/perencanaan, peneliti mengembangkan produk yang dibuat, produk diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan pada produk yang dikembangkan agar dapat diuji coba kepada siswa, dan evaluasi produk/perbaikan produk bila masih terdapat kesalahan yang harus diperbaiki. Tahap pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran komik pada pembelajaran mengenal anggota tubuh di kelas I. Pemilihan produk yang dibuat berdasarkan analisis yang dilakukan sebelum mengembangkan sebuah produk, dari tahap analisis dilanjutkan pada tahap desain, setelah desain selesai dibuat, selanjutnya dilakukan proses pengembangan produk. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi seperti sofeware Adobe Illustrator (AI) untuk

mendesain media pembelajaran komik. Tahap setelah produk selesai dilakukan tahap uji, tahap uji coba dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukkan dari para ahli. Setelah ini media pembelajaran dapat digunakan secara layak dalam kegiatan pembelajaran mengenal anggota tubuh kelas I.

Uji produk dalam penelitian ini terdapat tiga tahap, yaitu validasi ahli media (dosen), validasi ahli materi (dosen) dan (guru kelas), dan angket respon siswa. Dari hasil uji produk oleh para ahli dan respon siswa didapatkan dari tingkat kevalidan dari pengembangan produk. Kevalidan produk media pembelajaran komik dilihat dari skor nilai angket yang sudah diisi oleh dosen ahli pada saat validasi. Hasil validasi menunjukkan preseintasei yang baik, hasil dari ahli media menunjukkan preseintasei 80%, hasil ahli materi menunjukkan preseintasei 84%, dan hasil angket respon siswa menunjukkan preseintasei 91%. Media pembelajaran komik ini dikatagorikan valid digunakan karena hasil validasi media, mateiri, dan angkeit respon siswa yang diperoleh dengan kategori sangat valid.

Hasil tersebut sepandapat dengan yang dikemukakan oleh Amaliyah (2022), "Media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan untuk memperbaiki materi pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajarnya". Dalam penggunaan media pembelajaran penting untuk mempertimbangkan kondisi dari kemampuan siswa. Jika media yang dikembangkan sesuai dengan syarat, media tersebut mempermudah proses pembelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap uji coba produk dengan hasil yang signifikan diliat dari hasil rata-rata angket respon siswa mengenai media pembelajaran komik yang sebelumnya pada saat proses pembelajaran tidak menggunakan media siswa merasa sangat bosan, setelah menggunakan media pembelajaran komik yang dibuat oleh peneliti membuat siswa menjadi tertarik dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Widyawati & Proidjoisantoisoi, 2015) "Media komik

dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa menjadi lebih aktif, tertarik dan termotivasi untuk memikirkan isi pelajaran". Komik merupakan salah satu bentuk media yang berpotensi untuk melatih siswa dalam belajar karena mampu dijadikan sebagai motivasi belajar yang sangat erat kaitannya prestasi belajar yang diciptakan oleh siswa. Komik memiliki peran positif dalam mengembangkan kebiasaan membaca. Dengan demikian, dari tahap uji coba media pembelajaran komik memiliki tingkat kegunaan yang baik dari 26 siswa yang dijadikan subjek dari proses uji coba rata-rata perolehan skor dari angket diperoleh preseintasei 91% dengan kategori sangat valid. Peneliti juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam membaca untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mengenal anggota tubuh. sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Solikhawati, 2019) "Penyampaian pembelajaran dengan menggunakan sarana memiliki pengertian yang luas sebagai media pembelajaran".

Oleh karena itu, penelitian ini dikembangkan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yaitu media pembelajaran komik, media pembelajaran ini akan memberikan materi yang lebih menarik karena dikemas dengan bentuk komik menambah minat belajar siswa sehingga pemahaman materi siswa bisa lebih baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan hasil yang baik dalam uji coba media yang sudah dikembangkan dapat dilihat dari hasil respon siswa terhadap materi pada media pembelajaran komik yang menunjang keaktifan dan minat belajar siswa.

IPA, 1(1), 24–35.

**Gambar 1. Media Pembelajaran Komik**

KESIMPULAN

Melalui beberapa tahapan verifikasi, dihasilkan media pembelajaran komik. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat valid sebesar 80%. Kevalidan media pembelajaran komik ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang menjawab angket respon siswa dengan persentase 91% yang termasuk dalam kategori atau standar sangat layak dan dapat dikatakan sangat valid. Media pembelajaran ini akan memberikan materi yang lebih menarik karena dikemas dengan bentuk komik menambah minat belajar siswa sehingga pemahaman materi siswa bisa lebih baik.

REFERENSI

- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie. *Journal Of Medives: Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Solikhawati, A. (2019). Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas 5 SD Negeri I Notorejo.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. *Jurnal Inovasi Pendidikan*