
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA
UNTUK SISWA KELAS V SD**

Oleh

Khairul Azemi¹⁾, Hidayat²⁾

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: [1\)khairulazemi4@gmail.com](mailto:khairulazemi4@gmail.com), [2\)hidayat@umnaw.ac.id](mailto:hidayat@umnaw.ac.id)

Abstract

This development research aims to develop comic media on the theme of our friend's environment that is suitable for learning. This research is a type of research and development using a 4D model. In this study, researchers carried out a 4D development model only up to the development stage. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire. Questionnaires are used to obtain study data from material experts, media experts and practicality data from the product to be developed in the form of teacher responses to the practicality of Comic Learning Media on the Environmental Theme of our friends. From the validation carried out by the media expert review, the percentage was 94.6% and from the material review validation, the percentage was 84%. From this percentage, it can be said that the comic media on the theme of our friend's environment which was developed "Very Valid" is used in the learning process.

Keywords: Development, Comic Media, Our Friend Environment.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini berkembang begitu pesat, pengetahuan dan keterampilan manusia akan terus menerus berkembang dengan mengikuti zaman. Perkembangan ilmu dan teknologi di abad ke 21 ini menuntut bidang pendidikan agar mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi persaingan di era global. Menurut (Hidayat, dkk: 2021: 1) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar.

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020: 288) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pembelajaran tematik-integratif bertujuan mengembangkan potensi setiap siswa

agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual. Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Permasalahan pelaksanaan pembelajaran tematik sering terjadi di sekolah dasar. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi pada pembelajaran tematik. Menurut (Hidayat dan Khayroiayah: 2018: 16) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi pada saat magang III, Proses pembelajaran di kelas V belum menggunakan media yang berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran tematik. Guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional di mana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan

sehingga materi yang diajarkan kadang membosankan. Aktifitas pembelajaran masih didominasi guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Materi manusia dan lingkungan, perubahan lingkungan dan usaha pelestarian lingkungan merupakan salah satu topik yang wajib dalam pembelajaran tematik kelas V di sekolah dasar. Secara tidak langsung, siswa sebenarnya telah melaksanakan aktifitas sehari-hari yang berhubungan langsung kegiatan pelestarian lingkungan. Peristiwa gotong royong, menanam tumbuhan dilingkungan tempat tinggal dan membuang sampah pada tempatnya adalah hal yang tidak asing lagi sebenarnya, akan tetapi siswa belum menyadari apa arti dan hubungan dari ketiga hal tersebut. Sebagai akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Pembelajaran di Sekolah Dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru saat sedang mengajar. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan dari berbagai saluran yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong dan terciptanya proses belajar yang membuat siswa dapat menambah informasi terbaru sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid dkk, 2020).

Menurut Arsyad (2011: 84) Media berbasis visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan melalui

hubungan isi materi melalui gambar yang dibuat seperti nyata. Salah satu media berbasis visual yaitu komik. Komik merupakan komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi melalui gambar berwarna bukan hanya di gemari oleh anak-anak saja akan tetapi orang dewasa juga karena ketertarikan sebuah teks yang dipadu dengan sebuah gambar berwarna membuat menarik, dan tidak membosankan sehingga anak dapat memahami teks bacaan lebih mudah. Menurut Tresnawati dkk (2016), Komik merupakan media visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan, yang dituangkan ke dalam gambar yang dibuat semenarik mungkin untuk dapat dipahami.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media komik pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media komik pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media komik pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD.

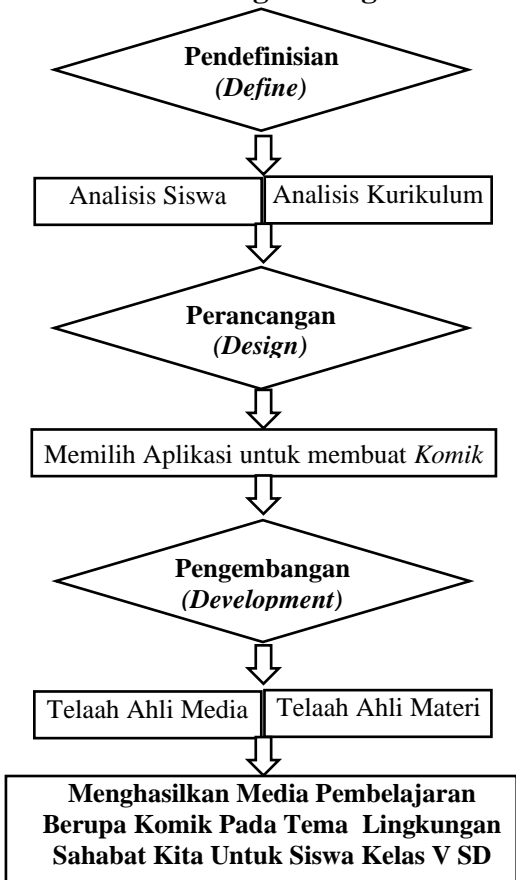
METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan media komik ini, peneliti akan menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, yang merupakan perluasan dari (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran). Akan tetapi, peneliti tidak melakukan keempat tahapan tersebut. Peneliti melakukan penelitian sampai pada tahap ketiga yaitu pengembangan.



Gambar 1

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan



Gambar 2

Prosedur Penelitian Pengembangan Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dimodifikasi oleh peneliti menjadi 3D

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket digunakan untuk memperoleh data telaah ahli materi, ahli media dan data kepraktisan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon guru terhadap kepraktisan Media Pembelajaran *Komik* Pada Tema Lingkungan sahabat kita. Berdasarkan telaah dari ahli media dan ahli materi, maka akan dihasilkan produk akhir.

Tabel 1
Kriteria Lembar Telaah

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid

2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : Riduwan, 2010: 89)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Telaah berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase Telaah dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid Bahan ajar tersebut digunakan.

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan tema 8 lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V SD yang terbagi menjadi 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA yang dikemas dalam bentuk media komik.

1. Tahap Pendefinisian (Define)

a. Analisis siswa (Learner Analysis)

Mata pelajaran di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap terlalu banyak materinya sehingga membuat siswa bosan, penyediaan buku paket saja tidak cukup sehingga membuat siswa tidak paham akan materi, hal ini berdampak pada perilaku siswa yang terlihat cepat merasa bosan, tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa tidak semangat dalam belajar, siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya tersedia buku paket saja, belum adanya pengembangan media pembelajaran lain yang digunakan guru. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Maka diperlukan fasilitas media yang mendukung untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

b. Analisis materi (*Material Analysis*)

Dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan melalui media Komik, perlu adanya pemilihan materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas V Tema 8 Sub Tema 1 semester 2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Cuaca, Pecahan dan Sbdp berdasarkan K13, KI dan KD untuk siswa Sekolah Dasar.

2. Tahap perancangan (*design*)

a. Pemilihan Media

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kurikulum, karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media komik didasarkan atas ketertarikan peneliti pada media komik karena komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dan dapat mengembangkan minat baca anak.

1. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

- Media yang dikembangkan adalah komik pada muatan pembelajaran tematik materi Manusia dan Lingkungan.
- Komik memuat materi Manusia dan Lingkungan yang terbagi menjadi 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA.
- Komik berisi buku yang memiliki unsur 3 dimensi dengan cerita yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.
- Komik dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca.
- Komik digital diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis dan mudah diakses.

2. Rancangan Awal

- Menentukan gambar untuk materi
Menentukan gambar-gambar berdasarkan materi tema 8 yaitu lingkungan sahabat kita, subtema 1 yaitu manusia dan lingkungan. Penulis mencari gambar-gambar yang perlu disesuaikan dengan materi, setelah itu dilakukan proses editing menggunakan aplikasi canva agar bisa sesuai dengan komik yang diinginkan.

b. Menentukan Template

Mulai dengan halaman kosong atau pilih salah satu template siap pakai dari Canva. Telusuri template komik untuk setiap tema, gaya, dan layout. Setelah menemukan template terbaik, cukup klik untuk mulai membuat komik.



Gambar 3

Media Komik Digital Yang Dikembangkan
3. Tahap pengembangan (*development*)

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya yakni melakukan telaah oleh dosen ahli media dan ahli materi.

a. Telaah Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan M.Si selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Telaah dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada 26 Agustus 2022. Hasil telaah tahap pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Hasil Telaah Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain sampul komik dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.					√
2.	Penyajian komik dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna sehingga menarik pengelihatian siswa dan tidak membosankan					√
3.	Komik dilengkapi dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai					√
4.	Konsep tokoh dalam komik sesuai dengan pokok materi manusia dan lingkungan				√	
5.	Desain komik secara keseluruhan mampu menarik siswa untuk membaca dan memahami materi yang dijelaskan					√
6.	Ukuran komik 800px X 1280px sehingga sesuai dengan bacaan untuk anak SD					√
7.	Alur cerita komik pada tiap episode disusun secara berurutan sesuai subtema pembelajaran dan diakhir episode diberikan soal quiz dan kesimpulan sehingga menguatkan pemahaman siswa					√
8.	Tata letak teks dialog diselaraskan dengan penempatan animasi gambar sehingga membentuk alur cerita yang jelas dan utuh serta tidak membingungkan siswa ketika membaca				√	
9.	Komposisi warna, tampilan gambar, pemilihan karakter dan teks percakapan tokoh disesuaikan karakteristik siswa SD					√
10.	Ukuran gambar pada komik dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan siswa dengan melakukan zoom in dan zoom out pada gambar					√
11.	Animasi komik yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan					√
12.	Materi yang disajikan dalam bentuk komik mampu menambah wawasan dan pemahaman siswa serta dapat digunakan secara berulang-ulang kapanpun dan di manapun					√
13.	Siswa dapat dengan mudah mengaplikasikan komik pada smartphone atau perangkat komputer				√	
14.	Bahasa yang digunakan dalam komik disesuaikan dengan tingkat pemikiran dan pemahaman siswa kelas V					√

15	Ukuran huruf yang digunakan dalam komik disesuaikan dengan ketersediaan tempat pada panel gambar dan tingkat perkembangan membaca siswa					√	
----	---	--	--	--	--	---	--

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{71}{75} \times 100\%$$

Hasil telaah media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 94,6%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD tema 8 lingkungan sahabat kita, subtema 1 manusia dan lingkungan.

b. Telaah Ahli Materi

Telaah materi dilakukan oleh seorang Dosen Universitas Muslim Nusantara yaitu ibu Sutarini, M.Pd. Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Hasil Telaah tahap pertamadapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Telaah Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi tema lingkungan sahabat kita pada komik digital sesuai dengan kompetensi pencapaian siswa				√	
2.	Penyajian materi tema lingkungan sahabat kita pada komik digital disesuaikan dengan karakteristik siswa					√
3.	Substansi materi pada komik sudah lengkap				√	
4.	Materi yang disajikan pada komik dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa				√	
5.	Materi yang disajikan pada komik berasal dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan				√	
6.	Pemilihan materi disesuaikan dengan tingkat belajar siswa				√	
7.	Penyajian materi manusia dan lingkungan pada komik disesuaikan dengan fenomena kehidupan sehari-hari siswa				√	
8.	Tujuan pembelajaran pada materi komik sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai siswa				√	
9.	Penyajian materi dalam komik sesuai dengan pokok bahasan pembelajaran				√	
10.	Materi yang disajikan dalam komik sesuai dengan alur pikir				√	

	sederhana ke alur yang lebih kompleks					
11	Pemberian stimulus pada komik sudah sesuai dan merangsang pikiran siswa untuk aktif dalam pembelajaran					√
12	Materi yang disajikan dalam komik lengkap yang terdiri materi pembelajaran dan soal quiz					√
13	Bahasa yang digunakan dalam komik disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia SD kelas V				√	
14	Informasi yang disampaikan dalam komik jelas dan mudah dipahami siswa				√	
15	Penggunaan bahasa baku pada balon teks disesuaikan dengan tingkat perkembangan membaca dan pemahaman siswa				√	

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{63}{75} \times 100\%$$

Hasil telaah materi kedua menunjukkan bahwarata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 84%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD tema 8 lingkungan sahabat kita, subtema 1 manusia dan lingkungan.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita Subtema 1 manusia dan lingkungan. Menurut Mudlofir (2016:133) "Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung".

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media Komik pada pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan kelas V SD dengan menggunakan model 4D dengan langkah-langkah (1) *Define*

(Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Develop* (Pengembangan).

Hasil penelitian telaah oleh ahli media tahap pertama menghasilkan media yang perlu diperbaiki/direvisi. Telaah oleh ahli media tahap kedua menghasilkan media penilaian yang sangat valid (layak) untuk siswa kelas V SD.

Telaah oleh ahli media tahap pertama menghasilkan media yang perlu diperbaiki/direvisi. Hasil penelitian ahli materi tahap kedua memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. Adanya revisi media komik dalam dua tahap menghasilkan media berupa komik digital yang sangat valid (layak) untuk siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA (REFERENSI)

- [1] Hamid, M. A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- [2] Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. Link: https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=GPwQR08AAAAJ&citation_for_view=GPwQR08AAAAJ:d1gkVwhDplOC
- [3] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, p. e14910312823, hal. 1-6. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- [4] Mudlofir, Ali., & Rusdiyah, Efi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social*

-
- Science, Education and Humanities Research*, volume 536, 288-292.
- [7] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. Doi: <https://doi.org/10.32696/jmn.v4i1.118>
- [8] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202-207. DOI: <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- [9] Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. Vol. XIII (1).

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN