

# Development of IPS Comic Learning Media to Improve Learning Outcomes of Class IV Students

## Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPS untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

Oleh:

Sifa'un Nazilah

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023



# Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses dimana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam pembelajaran ini sangat memerlukan adanya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran (Iskandar, 2019). Penggunaan media pembelajaran ini salah satu cara untuk mengembangkan bakat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara kritis bagi dirinya sendiri dan mereka jauh lebih mengetahui dari pada gurunya. Jika penggunaan media pembelajaran ini efektif dalam proses pembelajaran (Veronika Rosari, 2021). Tujuan media pembelajaran ini yaitu untuk terciptanya lingkungan yang mendukung dalam proses belajar mengajar (Eva et al., 2020). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti komik dalam bentuk cetak, dengan adanya komik dalam bentuk cetak ini diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk membaca buku (Lamadang, 2022).

Komik yaitu suatu bentuk berupa kartun yang menceritakan karakter atau tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita tersebut kartun ini dihubungkan dengan gambar yang sangat menarik (Wardana, 2018). Menurut teori Edgar Dale kerucut pengalaman ini dijadikan sebagai acuan dalam landasan teori media. Media komik ini mempunyai nilai tingkatan, peserta didik membaca buku komik dengan presentase 10% dan dengan melihat gambar atau keterlibatan presentase 30% oleh karena itu diharapkan media komik ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pengembangan media komik materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur, dengan adanya media cetak berbentuk komik ini diharapkan peserta didik tertarik untuk membacanya dan dapat membantu dalam mempermudah pembelajaran, materi yang diambil terdapat pada tema 8 subtema 6 tentang Indonesia kaya budaya menggunakan kurikulum merdeka (Iryanto, 2021).

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah sudah terdapat media pembelajaran komik yang sesuai dengan kurikulum dan materi pada mata pelajaran IPS kelas IV?

# Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research of Development (R&D) dikatakan sebagai penelitian pengembangan karena dapat menghasilkan produk baru, yang diikuti oleh produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari dari sebuah produk tersebut. Pengembangan juga dapat dikatakan sebagai usaha mengembangkan serta memvalidasi produk untuk pembelajaran (Tegeh & Kirna, 2013). Tahapan pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu:

1) Tahap Analisis (*Analysis*) Pada kegiatan analisis ini dilakukan tanggal 28 november 2022, peneliti Tahap Analisis (*Analysis*). Pada kegiatan analisis ini dilakukan tanggal 28 november 2022, peneliti Melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Simo angin- angin, serta menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media komik. 2) Tahap Merancang Produk (*Design*). Pada tahap ini peneliti melakukan inventarasi tugas, menyusun produk yang berupa media pembelajaran komik, dan menghasilkan strategi dari pengujian. 3) Tahap Pengembangan (*Develop*). Pada tahap ini peneliti menghasilkan dan memvalidasi pengajaran. 4) Tahap implementasi (*implement*). Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik yaitu dengan menguji cobakan media komik di kelas. 5) Tahap Evaluasi (*evaluation*). Menilai kualitas intruksional produk dan proses, baik sebelum maupun sesudah Implementasi.

# Hasil

## Hasil validasi materi dan media

No	Validasi	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Materi	4	88%	Layak
2.	Media	4	96%	Layak

## Hasil Tes Siswa

Nomor	Skor
1	100/100
2	95/100
3	95/100
4	95/100
5	95/100
6	95/100
7	95/100
8	100
9	95/100
10	100/100
11	90/100
12	100/100
13	90/100
14	100/100
15	100/100
16	100/100
17	75/100
18	70/100
19	70/100
20	80/100
21	85/100
22	95/100
jumlah	2020
rerata	92

# Hasil

## Hasil keterlaksanaan komik

No	Pertanyaan	Skor
<b>Media Komik untuk Siswa</b>		
<b>Sebagai pengamat, saya yakin bahwa Komik ini:</b>		
1.	Dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa selama proses pembelajaran	4
2.	Dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa untuk mempelajari dan memahami materi IPS tentang Keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur	4
3.	Memudahkan siswa memahami materi IPS tentang Keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur	3
4.	Uraian materi yang terdapat dalam Komik jelas	4
5.	Uraian materi yang terdapat dalam komik sesuai dengan capaian pembelajaran	4
6.	Media komik dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri	4
<b>Media Komik untuk Guru</b>		
<b>Sebagai pengamat, saya yakin bahwa Komik ini:</b>		
7.	Membantu memudahkan guru dalam penggunaan media pembelajaran Komik	4
8.	Memudahkan guru dalam mengatasi permasalahan belajar siswa	4
9.	Dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru selama proses pembelajaran	4
10.	Dapat memberikan saran-saran yang berguna untuk membantu siswa selama kegiatan pembelajaran	3
11.	Memudahkan guru dalam memahami masalah/kegiatan/istilah yang ada pada media pembelajaran	4
12.	Memudahkan guru dalam memahami alternatif penyelesaian masalah pada materi IPS tentang Keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur yg ada pada media pembelajaran Komik	4
<b>Jumlah</b>		46
<b>Rata-rata</b>		4
<b>Presentase</b>		96%

## Hasil respon peserta didik

No	Indikator	Jumlah	Nilai Rata-rata	Kategori
1.	Komik yang dikembangkan berguna dalam pembelajaran peserta didik	80	3.6	Sangat layak
2.	Komik yang dikembangkan dapat memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri	84	3.8	Sangat layak
3.	Komik yang dikembangkan merupakan inovasi baru dalam pembelajaran IPS	77	3.5	Sangat layak
4.	Komik yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam pembelajaran IPS	87	4.0	Sangat layak
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik ini sederhana dan mudah dipahami	83	3.8	Sangat layak
6.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	77	3.5	Sangat layak
7.	Kombinasi tulisan dan gambar sesuai dengan pemikiran peserta didik	79	3.6	Sangat layak
8.	Penyajian gambar dalam komik ini jelas dan menarik	76	3.5	Sangat layak
9.	Media pembelajaran komik ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar IPS materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur	77	3.5	Sangat layak
10.	Penggunaan media pembelajaran komik ini dapat membuat belajar IPS tidak membosankan	85	3.9	Sangat layak
11.	Media pembelajaran komik ini mendukung saya untuk menguasai pembelajaran IPS, Khususnya materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur	77	3.5	Sangat layak
12.	Secara umum media pembelajaran komik ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar	87	4.0	Sangat layak
13.	Media pembelajaran komik ini tepat untuk mengatasi permasalahan belajar	77	3.5	Sangat layak
14.	Komik yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran	80	3.6	Sangat layak
15.	komik yang dikembangkan efisien digunakan dalam pembelajaran	79	3.6	Sangat layak

# Pembahasan

Media pembelajaran komik pada materi IPS tentang keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur telah diuji cobakan dan dikembangkan oleh peneliti, hasil validasi dilakukan oleh ahli untuk menentukan kelayakan materi komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri Simo Angin-Angin, skor rata-rata yang diperoleh yaitu 88% sehingga termasuk kategori media pembelajaran yang sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperoleh rata-rata 96% sehingga media pembelajaran komik ini masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil presentase kelayakan 96% dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik ini layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran komik ini, efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran seperti komik ini, karena dengan bacaan teks yang singkat peserta didik tidak mudah bosan dalam membacanya serta gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang ada, hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui keefektifan komik. Bagi peserta didik media pembelajaran ini dapat mempermudah mereka dalam memahami materi, gambar dan teks yang menarik membuat peserta didik tidak mudah jenuh dalam membacanya, hal ini dibuktikan dengan adanya angket dan hasil uji coba menjawab soal-soal latihan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran komik ini.

