
Pengembangan Media Komik *Misugi Anaya* Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya

Husni Wakhyudin¹, Raden Roro Novita Permatasari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Korespondensi. E-mail: husni.wakhyu@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran tentang sumber energi dan kegunaannya pada kelas III SD Negeri Pandeanlamper 04 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan subjek penelitian siswa kelas III SD Negeri Pandeanlamper 04 Semarang semester II. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuesioner, observasi, dan wawancara yang sebelumnya dilakukan uji validasi terhadap seluruh instrumen. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Prosedur pengembangan media komik menggunakan model ADDIE yang dikelompokkan dalam lima tahap, yakni analisis, rancangan, pengembangan, implemetsi dan evaluasi. Pengembangan Media komik secara kuantitatif dan kualitatif layak diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penilaian oleh validator didapatkan penilaian oleh pakar media 1 diperoleh persentase 88%, hasil penelitian oleh pakar media 2 diperoleh persentase sebesar 83%, dari hasil penilaian ahli materia 1 diperoleh hasil 88%, bahan expert assessment 2 diperoleh 80%. Sementara itu, penilaian yang diberikan oleh siswa diperoleh 90,71% dan praktisi guru memperoleh persentase 87,15%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik "*Misugi Anaya*" mampu meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah siswa dalam belajar, dan mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, *Misugi Anaya*

Developing Comic Misugi Anaya for Science Learning in Third Grade in Energy and Its Purpose Material

Abstract

The purpose of this research is to develop media which is feasible for learning about energy source and its usefulness in class III SD Negeri Pandeanlamper 04 Semarang. This research uses research and development method. The subject of this research is the third grade students of SD Negeri Pandeanlamper 04 Semarang II. The data were collected by questionnaire, observation, and interview. The research instrument was tested using content validity. The technique of data analysis using descriptive quantitative and qualitative. Comic media developed refers to the development stage of ADDIE which is grouped in five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The comic media developed in both quantitative and qualitative ways is applicable in learning. The assessment of the material experts and media experts respectively is the assessment by media validation experts 1 obtained percentage 88%, the results of research by media experts 2 obtained a percentage of 83%, from the assessment of material expert 1 obtained 88% results, materials expert assessment 2 obtained 80%. Meanwhile, the assessment given by the students is 90.71% and the teacher's practitioners get the percentage of 87.15%. The comic media "Misugi Anaya" is able to attract students' attention to learn, ease student learning, and stimulate students to remember the material more easily.

Keywords: *Research and Development, Comic, Misugi Anaya*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif dan edukatif dapat dilakukan dengan membuat suasana pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara baik, terutama pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di sekolah dasar yang masih mengalami permasalahan pada siswa masih cenderung kurang aktif ketika diminta untuk menjelaskan kembali sesuai dengan pemahaman yang diterimanya. Dalam mempelajari IPA terdapat kegiatan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998: 18). IPA berkaitan dengan proses mencari tahu yang dilakukan secara sistematis. Penguasaan IPA tidak hanya penguasaan fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip, tetapi didalam IPA terdapat proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007: 39).

Dilihat dari tahap usia perkembangan siswa sekolah dasar, siswa masih membutuhkan benda kongkret untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Suprijono (2009:22-23), Jean Piaget menggambarkan kognitif anak usia Sekolah Dasar berada pada tahapanoperasional kongkret yaitu pada umur (8-11 tahun),pada tahapan ini siswa mulai mengembangkan kemampuan beranekaragam. Tahap ini siswa mulai mengembangkan keterampilan atas dasar pengalaman yang nyata namun belum dapat membayangkan. Jadi pada kemampuan ini siswa masih membutuhkan benda- benda yang kongkret untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Komik berasal dari kata bahasa Inggris Comic, artinya hal yang bersifat lucu. Komik merupakan media yang menggunakan visualisasi atau ilustrasi gambardalam menyampaikan materi. Komik dapat juga diartikan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk menggambarkan cerita agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Sebagai

media, komik dapat dimodifikasi secara menarik dengan berbagai macam bentuk gambar manusia, hewan atau benda lain sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru, namun tujuan dari media tersebut tetap sama yaitu digunakan sebagai alat peraga untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada penerima pesan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran yang dapat menjadi sarana menyampaikan suatu pesan dan informasi yang dapat diterima dengan baik oleh pembacanya.

Pada beberapa sekolah belum pernah menggunakan media komik, sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran komik. Komik dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dan mengasyikkan dalam proses belajar mengajar. Komik dapat membantu peserta didik menemukan konsep tanpa bantuan guru.

Ketertarikan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat penting bagi siswa. Dengan adanya media komik yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran IPA yang menarik, efektif dan mudah dipahami dalam penyampaian materi kepada siswa. Salah satu usaha guru untuk menarik minat baca dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar adalah dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik. Namun pada penerapannya media yang digunakan guru belum variasi dan bersifat konvensional.

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengembangan atau Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation (ADDIE) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membuat maupun mengembangkan perangkat dan infrastruktur pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung pelaksanaan pelatihan tersebut. Media pembelajaran yang

dikembangkan peneliti berupa komik bergambar yang bertujuan agar siswa menjadi mudah memahami dan meningkatkan minat belajar siswa pada materi sumber energi dan kegunaannya.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas III SD Negeri Pandeanlamper 04 Semarang, yang berada di Jalan Banteng Utara VI Pandeanlamper, Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas III media komik *Misugi Anaya* telah divalidasi oleh para pakar ahli, kemudian diuji cobakan kepada 28 siswa. Sesuai dengan tahapannya, maka dalam penelitian ini akan dilaksanakan tahapan pengambilan data.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket atau kuesioner, wawancara, dokumenter. Data penelitian dianalisis menggunakan dua teknik yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran serta ahli materi dan ahli bahasa, dan data hasil ujicoba keterampilan siswa dalam bercerita untuk selanjutnya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

Pada instrumen angket menggunakan Skala Likert yang digunakan pada angket pengujian media untuk ahli media

pembelajaran dan ahli materi, sedangkan skala Guttman digunakan untuk angket respon jawaban dari siswa untuk menjawab pertanyaan secara tegas. Dalam menjawab pertanyaan dapat dipilih jawaban “ Ya” atau “Tidak”.

Penilaian untuk angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

(Sumber: diadaptasi dari Riduwan, 2013)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan presentase:

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

Keterangan:

- P = persentase validitas
- f = jumlah skor yang diperoleh
- N = skor maksimal

Hasil presentase validitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validitas

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% - 80,00%	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid, dapat digunakan dengan banyak revisi
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, belum dapat digunakan, masih memerlukan revisi
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

(Sumber: diadaptasi dari Riduwan, 2012: 41)

Lembar observasi proses pembelajaran dan respon siswa terhadap media komik kemudian dikuantitatifkan dalam bentuk persentase.

Tabel 3. Pedoman pemberian skor respon siswa

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Persentase validitas dihitung menggunakan persamaan sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = presentase validitas

f = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Kriteria kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: diadaptasi dari Riduwan, 2012: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangannya, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik yang berbeda dengan media komik yang lainnya, materi yang digunakan disesuaikan pada mata IPA pada SK 4 “Memahami berbagai cara gerak, hubungannya dengan energi dan sumber energy” dengan KD. 4.3 “Mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya”, pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal tersebut ditujukan supaya media komik *Misugi Anaya* dapat membantu siswa dalam pembelajaran IPA.

perbedaan media komik *Misugi Anaya* dengan yang lain yaitu:

1. Media yang dilapangan;
 - a. Komik merupakan media yang sudah pernah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya dengan mata pelajaran sama IPA dan berbeda materi Gaya. Peneliti memodifikasi pada mata pelajaran IPA materi sumber energi dan kegunaannya.
 - b. Komik merupakan media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau gambar . Komik pada sebelumnya tidak tersedia SK, KD, Indikator dan ringkasan materi dibawah dialog.
2. Kelemahan media komik
 - a. Media komik sebelumnya tidak terdapat SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar), Indikator, dan ringkasan materi dibawah dialog.

- b. Media komik *Misugi Anaya* terdapat SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar), Indikator, dan ringkasan materi dibawah dialog.



Gambar 1. Kelemahan Media Komik

Sesuai dengan tahapannya, sebelum diujicobakan kepada siswa media pembelajaran perlu dilakukan uji validasi untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan pada, media komik *Misugi Anaya* sudah dapat dilihat pada kelayakan produk yang dikembangkan sudah layak atau harus dilakukan revisi produk untuk meminimalkan kekurangan pada media. Setelah dilakukan uji validasi dan melalui tahapan revisi media pembelajaran dapat diujicobakan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari pakar ahli.

Penelitian pada sintaks ini, ahli media 1 memberikan saran dan masukan yaitu, sesuaikan balonkata dengan dialog. Sebelumnya arah balonkata tidak sesuai dengan arah dialog yang sedang berdialog, setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli media 1 dilakukan revisi balonkata diarahkan kepada yang sedang berdialog, ini menunjukkan agar memudahkan siswa mengetahui siapa yang sedang berbicara. Sedangkan saran dan masukan dari pakar ahli media 2 tidak ada.



Gambar 2. Balon Kata Tidak Sesuai



Gambar 3. Balon Kata Sesuai

Pada sintaks ini ahli materi 1 memberikan nilai sebesar 88% yaitu pada mata pelajaran IPA mengenai materi sumber energi dan kegunaannya yang dikaitkan ke dalam sebuah media komik *Misugi Anaya* sesuai dengan SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar), Indikator dan materi ajar. Jadi dengan persentase 88% diperoleh bahwa media *Misugi Anaya* valid untuk digunakan.

Validasi dilakukan oleh 2 pakar ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi. Nilai kelayakan media pada media komik

Misugi Anaya memperoleh nilai ahli materi 1 dengan persentase sebesar 88% dan ahli materi 2 dengan persentase sebesar 80%. Rata-rata persentase validasi materi yaitu 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan. Nilai kelayakan media memperoleh nilai ahli media 1 dengan persentase sebesar 88% dan ahli media 2 dengan persentase sebesar 83%. Rata-rata persentase validasi media yaitu 85,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik *Misugi Anaya* sangat layak digunakan karena tergolong kategori sangat valid.

Penilaian praktisi dalam menerapkan media komik *Misugi Anaya*, dari segi kepraktisan diperoleh persentase kelayakan sebesar 87,15% termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang termuat pada media komik *Misugi Anaya* mudah dipahami dan dikuasai oleh guru.

Dilihat dari segi kepraktisan berdasarkan tanggapan siswa, pembelajaran dengan menggunakan media komik *Misugi Anaya* didapatkan persentase kelayakan sebesar 90,71% termasuk kategori sangat praktis. Dapat dikatakan media komik *Misugi Anaya* dapat memotivasi siswa dan menciptakan perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran IPA, menjadikan materi sumber energi dan kegunaannya dalam komik tidak sulit dipahami. Hal ini sesuai pernyataan Sudjana dkk., (2010: 69) bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat, keterampilan membaca, serta memperluas minat baca. Berdasarkan hal ini maka media komik *Misugi Anaya* dinyatakan layak dari segi kepraktisan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian yaitu melalui proses pengembangan media komik *Misugi Anaya* (komik sumber energi dan kegunaannya) pada pembelajaran IPA kelas III membuat semangat belajar dan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE dihasilkan media komik *Misugi Anaya* yang valid dengan perolehan penilaian sebesar 88% oleh ahli media 1, penilaian oleh ahli media 2 diperoleh sebesar 83%, ahli materi mendapatkan presentase sebesar 88% dan penilaian oleh ahli materi 2 mendapatkan presentase 80%. Dilihat dari kepraktisan terhadap media komik *Misugi Anaya* yang ditunjukkan dengan penilaian menggunakan angket respon siswa, diperoleh penilaian sebesar 90,71%, dan dilihat dari kepraktisan guru terhadap media dan materi terhadap media komik *Misugi Anaya* sebesar 87,15%. Dapat disimpulkan dari hasil kepraktisan guru dan respon siswa diperoleh media komik *Misugi Anaya* praktis digunakan.

Saran yang diberikan melalui penelitian ini yaitu: (1) Media komik *Misugi Anaya* dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA; (2) Guru dapat menggunakan media komik *Misugi Anaya* dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa; dan (3) Guru diharapkan dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran yang baru dari media komik *Misugi Anaya*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Eko Yuli Supriyanta. (2015). Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo. (Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2016)
- Listiyani, Indriana M. & Widayati, Ani. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2016
- Marianthi. (2009) "from dignitised comic books to digital hypermedia comic books: their use in education" Jurnal nirwana vol 1 No. 1 , 2.
- Noel Tri Darmanasto. (2015). Pengembangan Komik Jaka Tingkir Sebagai Media Pembelajaran Membaca Cerita Siswa Kelas III Di Kabupaten Boyolali. Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2016
- HB Saputro, Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2016
- Riduwan. (2012). Dasar-Dasar Statistika. Cetakan kesepuluh. Bogor: Alfabeta
- S Hadi. (2013). Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran Pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik. Diunduh pada tanggal 20 November 2016
- Tatalovic. (2008). Science comics as tools for science education and communicatio: a brief, exploratory study. 1, (1), 1-2(<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385/pdf>)