

Pengembangan Media Komik sebagai Alternatif Bahan Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Sambas

Development of Comic Media as an Alternative of Teaching Science of Social Knowledge Teaching to Improve Student Learning Interest in Sambas District

Salahuddin^{1*}, Vanie Wijaya², dan Sriwahyuni³

^{1,2}Politeknik Negeri Sambas/Teknik Multimedia

³ Politeknik Negeri Sambas/Manajemen Informatika

*E-mail : salahuddin@poltesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to yield teaching materials product such as social science comic for third grades students in primary school in helping to implement fun learning methods. The method used is research and development methods. The subject of the study was the third grade students of SDN 6 Sambas Regency. In this study, explained in detail about the steps taken in making comics, starting from pre-production, production, to post-production. Making comic media refers to the stages of Borg and Gell development consisting of preliminary study, development, field testing, and product dissemination and socialization stages. This product has an output that is formed in printed comic, which is made with clip studio paint ex ver.1.7.3 and coreldraw x7. The feasibility of comic media for learning is reviewed based on the assessment of media experts is 4.10 (suitability of the curriculum, correctness of the content and method of presentation of material including good criteria), expert material is 3.90 (considerations of production, visual design, and technical quality including good criteria) and assessment of students at the field test stage of 4.10 (including good criteria), wider field test 4.25 (including very good criteria), and operational tests 4.13 (including good criteria). This the comic learning products from the development of textbooks are worth using because based on the stipulation that media products are said to be feasible if the results of the assessment are minimal on good criteria

Keywords : *Comic of Social Sciences, Learning Media, Class III Elementary School*

Disubmit : 03-09-2018; **Diterima :** 19-09-2018; **Disetujui :** 04-10-2018;

PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan kembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan, pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang memiliki suasana pembelajaran yang asik dikelas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting nyaman dikelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi suasana belajar yang menyenangkan.

Disebagian sekolah, pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas III sekolah dasar (SD) di Kab Sambas masih konvensional. Kurangnya minat belajar siswa dan media pembelajaran yang diterapkan guru belum mampu memotivasi siswa dalam belajar. Penyajian materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Hampir semua peserta didik kelas III SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Peserta didik akan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka lihat. Secara empirik peserta didik cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun, hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selanjutnya komik memiliki kelebihan yakni penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, dan ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional untuk memahami jalan ceritanya.

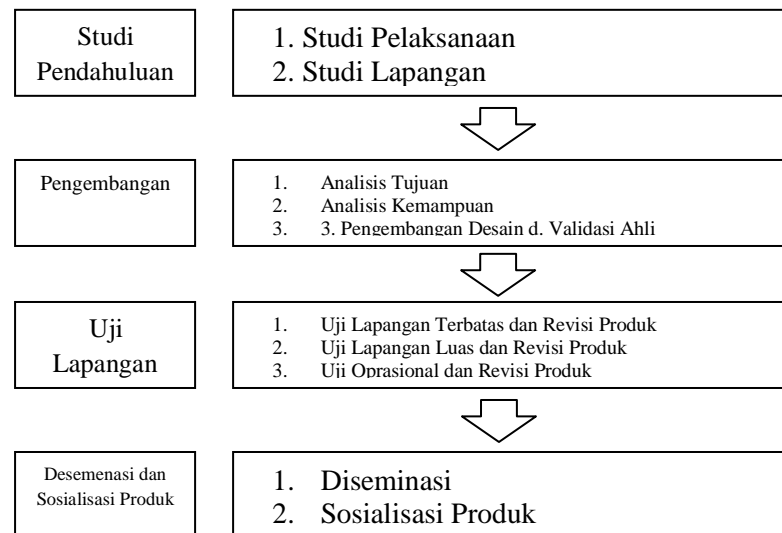
Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah Apakah media komik pembelajaran IPS Kelas III SD layak digunakan sebagai bahan ajar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat objek penelitian SD kelas III di Kabupaten Sambas yaitu di SD 11 Segarau Kabupaten Sambas. Metode yang di gunakan dalam penelitian adalah pengembangan (Research and Development). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam hal ini adalah mengembangkan produk buku ajar yang merupakan buku utama mata pelajaran IPS kelas III SD karangan Sunarso dan Anis Kusuma yang diterbitkan oleh pusat pembukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik untuk mata pelajaran IPS pada kelas III SD semester I.

Prosedur pengembangan produk dikelompokkan menjadi empat tahap pengembangan yang terdiri dari tahap pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk (Gambar 1).

Pembuatan komik ini yakni hanya menyesuaikan dengan isi buku ajar mata pelajaran IPS kelas III SD karangan Sunarso dan Anis Kusuma yang diterbitkan oleh pusat pembukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008. Buku komik ini adalah buku pendamping untuk menarik minat siswa dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas. Materi tersebut disajikan dengan menggunakan ilustrasi gambar kartun. Bentuk komik disajikan dalam bentuk buku cetak. Dalam bagian awal buku dijabarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Rencana tahap berikutnya adalah mengukur apakah buku komik IPS kelas III SD layak di jadikan bahan ajar. Sebelum produk diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak diujicobakan terhadap siswa. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.



Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan Rancangan Borg & Gall

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan Data tahap 1 bertemu dengan siswa SD dan guru dengan melakukan pengajaran dikelas tentang pengetahuan komik dan dilakukan tanya jawab kepada siswa kelas III SD tentang kesukaan dalam mata pelajaran IPS. Sebagian besar siswa mengatakan tidak suka dengan mata pelajaran IPS karena terlalu banyaknya tulisan yang sulit mereka baca dan cenderung membosankan sehingga motivasi minat belajar siswa kurang. Penyajian materi dalam buku paket mata pelajaran IPS kelas III SD karangan Sunarso dan Anis Kusuma yang diterbitkan oleh pusat pembukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 sebagai buku utama dinilai masih belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menggunakan bahasa tulisan yang panjang kurang disukai siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas III juga mengungkapkan bahwa nilai yang diraih siswa masih belum baik. Materi IPS menjadi materi yang dinilai paling sulit oleh siswa. Siswa menganggap materi ini banyak mengandung unsur hafalan, sementara materi yang harus dipelajari cukup banyak.

Masalah-masalah dalam pembelajaran untuk materi IPS dapat diatasi apabila materi disajikan dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan. Dengan penyajian materi yang menyenangkan dapat menimbulkan perasaan senang dalam diri siswa untuk belajar sehingga materi dapat tersampaikan. Kondisi belajar yang menyenangkan ini salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran. Kepopuleran komik yang banyak dibaca oleh anak-anak. Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk komik dapat menjadikan penyajian materi tersebut lebih menarik dan disukai siswa. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam tahap pengembangan ini menggunakan prosedur analisis tujuan, analisis kemampuan, pengembangan desain dan validasi ahli. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah menghasilkan media komik yang layak untuk mata pelajaran IPS kelas III SD di Kabupaten Sambas. Media komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan membantu belajar siswa. Pengembangan dilakukan dari buku pegangan guru untuk siswa sebagai utama yaitu buku ajar buku paket mata pelajaran IPS kelas III SD karangan Sunarso dan Anis Kusuma yang diterbitkan oleh pusat pembukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 menjadi buku komik sebagai bahan pendukung dari buku utama artinya bersifat buku pendamping (Gambar 2).



Gambar 2. Buku Rujukan yang dipakai untuk pembuatan komik

Adapun bentuk visual dari komik IPS kelas III SD ini dibuat bentuk persegi panjang, dengan tujuan agar lebih mudah dalam proses pengilustrasian (Gambar 3).



Gambar 3. Komik Hasil Pengembangan

Berikut spesifikasi dan struktur dalam buku komik IPS kelas III SD (Tabel 1).

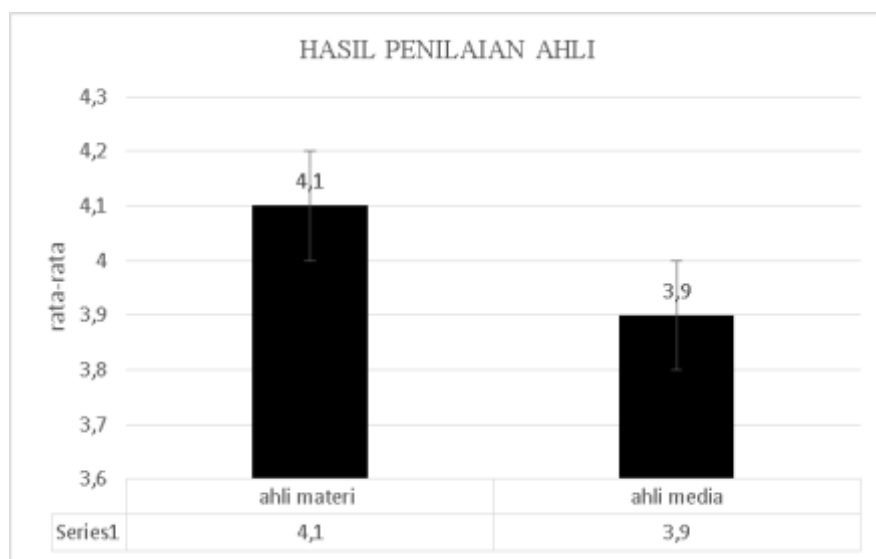
Tabel 1. Spesifikasi dan Struktur Buku Komik IPS kelas III SD

a. Spesifikasi		
1	Jenis buku	: Buku komik
2	Dimensi buku	: :24,5 cm x 17 cm (landscape)
3	Jumlah halaman	: :106 halaman
4	Gramatur isi buku	: :150 gr
5	Gramatur cover	: :210 gr dengan laminasi doff

b. Struktur buku komik

- 1 Cover depan
- 2 Halaman pengantar
- 3 Halaman copyright
- 4 Daftar isi
- 5 Halaman isi
- 6 Cover belakang

Sebelum produk diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak diujicobakan terhadap siswa. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan. Hasil Validasi ahli materi dan ahli media (Gambar 4).



Gambar 4. Grafik hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

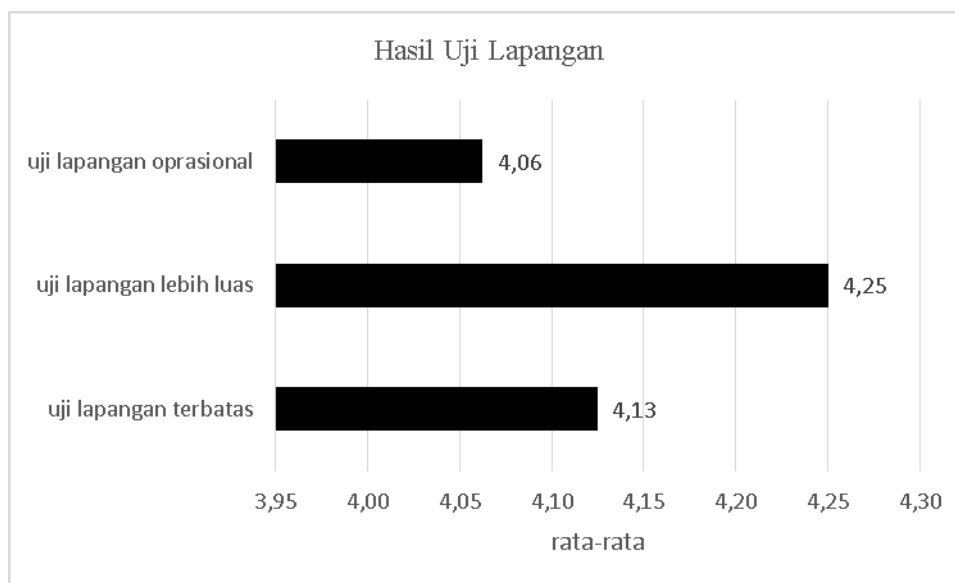
Dalam proses validasi diberikan penilai oleh ahli materi dan ahli media, masing- masing para ahli memberikan penilaian untuk ahli materi rata-rata 4,1 dan nilai untuk ahli media rata-rata 3,9. Dalam tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam interval $>3,4 - 4,2$ sehingga termasuk dalam kategori “baik” (Tabel 2). Berdasarkan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila minimal termasuk dalam kategori baik, maka produk media telah layak dari segi pertimbangan media. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan.

Tabel 2. Pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif

Skala	Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
5	$X > X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$> 4,2$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
3	$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times s_{bi}$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
2	$X_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times s_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber : Eko Putro Widyoko, 2009

Pengujian lapangan berhak dilakukan karna berdasarkan validasi ahli materi dan media masuk dalam kategori layak di ujicobakan, maka produk komik berhak di ujicobakan kepada siswa. Uji lapangan terhadap media komik dilakukan pada siswa Kelas III SD 11 Segarau Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yakni uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional. Adapun hasil uji lapangan (Gambar 4) adalah sebagai berikut.



Gambar 4. uji lapangan

Gambar 4 menunjukkan bahwa hasil penilain uji lapangan menggunakan teknik sampling yang dipakai dalam tahap ini adalah purposive sampling (teknik sampling bertujuan). Purposive sampling adalah cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2012: 221). Sebagai subjek uji lapangan terbatas, sampel dalam tahap ini diambil tiga orang siswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah khususnya dalam pada pelajaran IPS. Subjek uji lapangan lebih luas sampel dalam tahap ini diambil enam orang siswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah. Subjek uji lapangan oprasional, sampel dalam tahap ini diambil satu kelas khususnya dalam pada pelajaran IPS Kelas III SDN 11 Segarau Kab. Sambas. Masing – masing hasil dari uji lapangan terbatas adalah 4,06, hasil dari uji lapangan lebih luas adalah 4,25, hasil dari uji lapangan oprasional adalah 4,13. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif perolehan rata-rata berada pada interval $>3,4 - 4,2$ sehingga termasuk kriteria “baik”.

Dengan demikian produk komik pembelajaran hasil pengembangan dari buku ajar layak di gunakan karna berdasarkan ketetapan bahwa produk media dikatakan layak apabila hasil penilaian minimal pada kriteria baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media ajar dalam bentuk komik dapat dibuat bedasarkan buku ajar /buku utama sebagai buku pendamping mata pelajaran IPS SD Kelas III. Komik mata pelajaran IPS SD Kelas III dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran yang sifatnya sebagai buku pendamping / alternatif dirasakan mampu menumbuhkan minat belajar siswa SDN 11 Segarau Kabupaten Sambas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Penelitian ini. Penelitian ini disusun dalam rangka Program Penelitian Dosen Pemula demi mewujudkan tridarma perguruan tinggi agar menjadi referensi penelitian yang akan datang.

Peneliti menyadari tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan penelitian ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terkait dan ucapan terima kasih kepada Kementerian Ristek Dikti Politeknik Negeri Sambas, Politeknik Negeri Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha.Y, dkk.2016. Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. Jurnal Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi. ISSN : 2302-7339 Vol. 13 No. 1 2016
- Hendratman, H. Computer Of Graphic Design. Jakarta: Informatika.2017
- Mulyani, T. 2009. Efektivitas Penggunaan Media Komik Strip Pada Pembelajaran Materi Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem Di Smp Negeri 1 Kaliwungu Kudus (Skripsi). Jurusan Biologi. UNS. Semarang.
- Sulfiah. U dan Sulisworo. D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Komik Fisika Untuk Peserta Didik Smp/Mts Kelas Vii Pada Pokok Bahasan Kalor. Jurnal berkala Fisika Indonesia Vol 8 Nomor 2.
- Sunarso dan Anis Kusuma Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI Kelas III. Jakarta : pusat pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2008
- Supriyanta, E.Y. 2015. Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihanwates Kulon Progo (Skripsi). Jurusan Prasekolah dan Sekolah Dasar. UNY. Yogyakarta.