

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA TEMA 7
SUBTEMA 4 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI
PEMBELAJARAN 2**

Fitri Damayanti¹, Deddy Sofyan², Fitri Siti Sundari³

¹PGSD Universitas Pakuan; PPG Prajabatan Universitas Pakuan²,

PPG Prajabatan Universitas Pakuan³

¹fitridam89@gmail.com, ²deddysofyan1968@gmail.com

³fitri.siti.sundari@unpak.ac.id

ABSTRACT

Learning media is a tool that connects teachers and students in the learning process. Therefore, it is necessary to develop learning media. This study aims to develop digital comic media on theme 7 sub-themes 4 development of learning transportation technology 2. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was carried out in SDN Bantarkemang 2, then digital comic media was tested for validation by media experts, linguists, and material experts and implemented on a limited basis to third-grade students totaling 37 students. The results of the study show that the developed digital comic learning media has a very feasible category. This is based on the percentage of media experts at 94%, language experts at 100%, material experts at 88%, and student responses with an average acquisition of 93%. Based on the results of this study it can be concluded that the digital comic learning media developed is very feasible to be used as a learning aid.

Keywords: Learning media, digital comic media, development of transportation technology

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam menghubungkan pembelajaran antara guru dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bantarkemang 2 kemudian media komik digital dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan dilaksanakan implementasi secara terbatas kepada peserta didik kelas III berjumlah 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini didasarkan pada persentase ahli media sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi 88% dan respon peserta didik dengan perolehan rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu belajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, media komik digital, perkembangan teknologi transportasi

A. Pendahuluan

Perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dirancang untuk membantu guru dalam mengajar, serta diharapkan guru mampu mengembangkan potensi dalam membuat model dan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi yang ada. Menurut Susilo (2020) pemanfaatan media pembelajaran sangat penting agar guru dapat memutar roda pembelajaran melalui keberadaan media belajar yang sangat penting karena dapat membantu guru mengenalkan konsep pembelajaran yang sebenarnya di dalam kelas.

Pembelajaran harus dirancang secara menarik dan harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran tersebut merupakan suatu inovasi media pembelajaran yang memiliki kebaruan di dalam dunia pendidikan yaitu sebagai salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi proses kelancaran dalam proses pembelajaran. Widhinata & Ganing (2022) tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk merangsang minat, motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti

pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, penggunaan media massa sangat diperlukan, terutama dalam memilih media belajar, aspek harus diperhatikan yaitu karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2, pada proses pembelajaran dirasa kurang optimal karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dan kurang tertarik dalam belajar yaitu sebanyak 40% akibat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran pada kelas III tersebut sebesar 45% sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku guru dan buku siswa menggunakan media konkrit atau benda nyata. Dengan demikian pembelajaran yang disampaikan kurang mengeksplor keterampilan peserta didik.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut membuat peserta didik malas untuk belajar karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat

memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran seperti media pembelajaran berbentuk komik digital.

Media pembelajaran komik digital sangat efektif untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriyandani dan Kowiyah (2021) tentang penggunaan media pembelajaran komik digital sebagai salah satu solusi permasalahan guru di dalam kelas VI sekolah dasar, hasil uji media komik pada penelitian tersebut termasuk kepada kategori layak dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Puspita dkk (2022) pada saat ini media pembelajaran yang inovatif dan edukatif berbasis digitalisasi sangat cocok digunakan oleh peserta didik salah satunya yaitu media komik digital. Media komik merupakan media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi disertai cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut (Eva dkk 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis berupaya melakukan penelitian untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran

yang menarik yaitu dengan menggunakan komik digital pada kelas III tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) menggunakan model pendekatan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu komik digital pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 2.

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai guru kelas III untuk mengetahui kondisi di sekolah. Adanya permasalahan terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas sehingga dibutuhkannya media pembelajaran. Media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku guru dan buku siswa menggunakan media konkrit atau benda nyata.

Tahap desain pada media pembelajaran komik digital yang akan dibuat menggunakan *storyboard that*

dengan dominasi gambar dan warna yang menarik.

Tahap pengembangan yaitu untuk merealisasikan sebuah konsep rancangan produk komik digital yang telah didesain kemudian kegiatan membuat komik digital seperti materi, pembuatan gambar ilustrasi dan pengaturan tampilan media pembelajaran. Setelah pembuatan komik digital selesai maka tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap validasi produk yang terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan validasi ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media komik digital yang dikembangkan serta memberikan masukan berupa kritik dan saran terhadap media komik digital tersebut.

Tahap implementasi yaitu produk akan di uji cobakan pada peserta didik kelas III SDN Bantarkemang 2, media komik digitaln digunakan di kelas kemudian peserta didik diberikan angket respon mengenai penggunaan komik digital tersebut untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital yang digunakan.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peserta didik diberikan angket untuk mengetahui

tanggapan peserta didik terhadap media komik digital yang telah digunakan. Hasil dari angket berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran kedepannya serta sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media komik digital ini dirancang dengan menggunakan prosedur pengembangan *Reserch and Development* (R&D). Berdasarkan analisis yang dilakukan permasalahan yang terdapat di sekolah yaitu media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku guru dan buku siswa, guru kurang memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran yang disampaikan kurang mengeskplor keterampilan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Tahap kedua, melakukan perancangan awal dalam pembuatan komik dengan penyesuaian materi berdasarkan kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai pada peserta didik kelas

III. Tahap awal desain pada produk komik digital ini terdiri dan pendahuluan (cover), isi dan penutup.

Tahap ketiga, melakukan perancangan dengan media yang telah dikembangkan diperlukan validasi dan revisi Amini dan Damayanti, (2021). Setelah dilakukannya revisi, keseluruhan desain slide pada komik digital ini sebanyak 13 lembar terdiri dari cover identitas kornik digital, pemaparan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, kalimat instruksi, isi komik dan daftar pustaka.

Setelah selesai membuat pruduk komik digital maka dilakukan uji validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan skor yang mengalami peningkatan sebelum revisi dan setelah revisi dan produk komik digital telah dinyatakan layak untuk dimplementasikan kepada peserta didik. Ahli media pada hasil skor rata-rata (RTV) tahap pertama memperoleh 88% lalu dilakukan revisi kembali dan pada tahap kedua mengalami peningkatan dengan hasil skor rata-rata (RTV) memperoleh 94% dan telah dinyatakan layak. Ahli bahasa pada hasil skor rata-rata (RTV) tahap pertama memperoleh 92% lalu dilakukan revisi kembali dan

tahap kedua mengalami peningkatan dengan hasil skor rata-rata (RTV) memperoleh 100% dan telah dinyatakan layak. Ahli materi pada hasil skor rata-rata (RTV) tahap pertama memperoleh 82% lalu dilakukan revisi kembali dan pada tahap kedua mengalami peningkatan dengan hasil skor rata-rata (RTV) memperoleh 88% dan telah dinyatakan layak.

Tabel 1 Hasil Validasi Pertama Para Ahli

Validator	RTV	Ket
Ahli Media	88%	Sangat layak
Ahli Bahasa	92%	Sangat layak
Ahli Materi	82%	Sangat layak

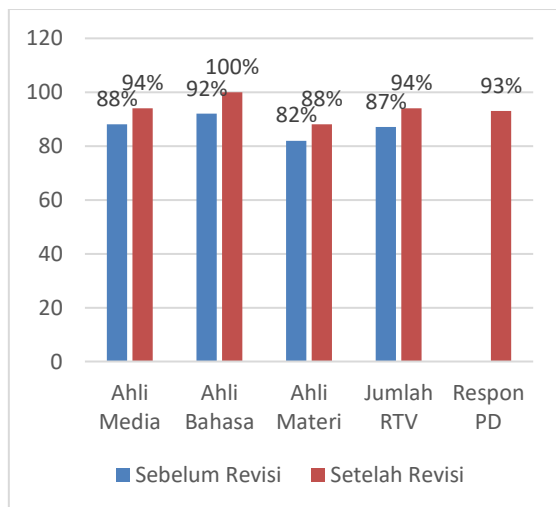
Tabel 2 Hasil Validasi Kedua Para Ahli

Validator	RTV	Ket
Ahli Media	94%	Sangat layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat layak
Ahli Materi	88%	Sangat layak

Tahap keempat implementasi atau penerapan media komik digital kepada peserta didik kelas III lalu sambil melakukan pengamatan untuk mengetahui reaksi yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektivan, kemenarikan, dan antusias peserta didik (Amini dan Damayanti 2021).

Tahap kelima melakukan evaluasi terhadap produk media komik digital dengan memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan komik digital selama

proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket dari respon peserta didik yang berisi 10 pernyataan dengan skor penilaian 5 kategori dan jumlah siswa kelas III sebanyak 37 orang memperoleh hasil sebanyak 93% dengan kategori sangat layak menjadi media pembelajaran yang variatif, inovatif, interaktif dan menyenangkan.



Grafik 1 Bagan hasil analisis data perkembangan komik digital

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan serta hasil uji coba terbatas media pembelajaran komik digital tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 pada kelas III SDN Bantarkemang 2 pada proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk

melalui uji validitas dari para ahli yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang telah diperoleh, yakni ahli media memperoleh 94% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa memperoleh 100% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh 88% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas III yang berjumlah 37 orang dan memperoleh hasil persentase 93% dengan kategori “sangat layak”. Maka dari itu media komik digital tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2014). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 2670–2684.
- Febriyandani, R. (2021). *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(2), 323–330.
- Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar*.

Susilo, S. V. (2020). *Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.

Puspita, W., Karimah, A. F., Ayu, R., Arum, S., Khairunnisa, H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. 4(3), 3612–3623.

Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD*. (JPDK), 4 (3), 18-25.