

PECAHAN SENILAI: DESAIN MEDIA KOMIK “BELAJAR BERSAMA ALIA”

Frella Anggun Silvia¹, Muhardila Fauziah²
PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta)
frellaanggun@gmail.com, mfauziah88@upy.ac.id,

ABSTRACT

Learning media is an important aspect of the teaching and learning process in the classroom. The development of comic media has become one of the options for improving students' learning achievements. This research aims to determine the feasibility level of the comic media used in mathematics learning on the topic of fractions. The research method uses the 4D development model, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Dissemination. The eligibility level is determined by measuring validity using a questionnaire distributed to one media expert and two content experts. The media validity results show a score of 4.9 with a percentage of 97.6%. Meanwhile, the validation from the two content experts shows a score of 4.3 with a percentage of 87.5%. Therefore, it can be concluded that the comic media "Learning Together with Alia" for teaching mathematics on the topic of fractions is suitable for trial with fourth-grade elementary school students.

Keywords: Comics, Eligibility, Learning Media.

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah satu hal penting dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Pengembangan media komik menjadi salah satu pilihan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media komik yang digunakan pada pembelajaran matematika dalam materi pecahan. Metode penelitian menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dessemination* (Persebaran). Tingkat kelayakan diketahui dengan mengukur validitas menggunakan angket yang disebar kepada satu ahli media dan dua ahli materi. Hasil validitas media menunjukkan nilai 4,9 dengan presentase 97,6%. Sedangkan untuk validasi dua ahli materi menunjukkan nilai 4,3 dengan presentase 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik Belajar Bersama Alia pada pembelajar matematika materi pecahan sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik, Kelayakan, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Media adalah sarana yang dapat digunakan untuk membantu memperjelas materi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada

peserta didik (Jadidiah, 2023).

Sehingga guru sebagai komunikator dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sebagai komunikasi atau penerima

informasi. Agar informasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Maka guru harus memilih media pembelajaran yang cermat sehingga dapat digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik untuk peserta didik adalah media yang bisa membuat peserta didik merasa tertarik untuk membacanya. Anak-anak pada jenjang sekolah dasar lebih mudah terstimulasi dengan media pembelajaran yang memiliki gambar dan warna menarik. Hal ini terbukti bahwa anak-anak pada tingkat dasar lebih senang dengan buku cerita yang memiliki banyak gambar (Yunita Sari, 2021:178). Tetapi yang ada saat ini buku peserta didik yang beredar masih sedikit penggunaan ilustrasi gambar dan kebanyakan masih minim akan warna pada buku peserta didik terutama pada buku matematika.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Amelia Putri Wulandari, dkk, 2023:3930). Kebanyakan media pembelajaran yang ada saat ini masih kurang bervariasi, kreativitas guru dalam mengembangkan media yang

menarik bagi peserta didik sangat diperlukan untuk menghadapi masalah-masalah yang ada dalam kelas. Misalnya, redahnya prestasi peserta didik, sehingga dibutuhkan media yang bervariasi dan menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Salah satu media yang dirasa cocok dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam pembelajaran matematika adalah media komik.

Komik merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran, Vanessa Enrica Christy (2023:1650) menyatakan bahwa komik adalah penyampaian pesan atau informasi berupa cerita bergambar dengan beberapa tokoh yang memainkan alur cerita, terdapat susunan gambar yang berurutan dan dilengkapi dengan teks sebagai ekspresi tokoh, sehingga pembaca dapat tertarik dan terhibur dalam membaca komik. Komik juga akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, karena pada dasarnya mereka menyukai komik. Kesukaan anak-anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator dalam pemilihan dalam pengembangan media pembelajaran komik yang edukatif dan bermanfaat dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019:30) menjelaskan penelitian dan pengembangan satuan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan dan penelitian ini menggunakan pendekatan 4D. Menurut Thiagarajan (Sugiyono, 2019:37) 4D merupakan kependekan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dessemination* (Persebaran).

Data hasil validasi media dan materi yang diperoleh, disajikan dengan menggunakan skala Linkert. Cara mendapatkan kriteria tersebut dengan menggunakan langkah berikut:

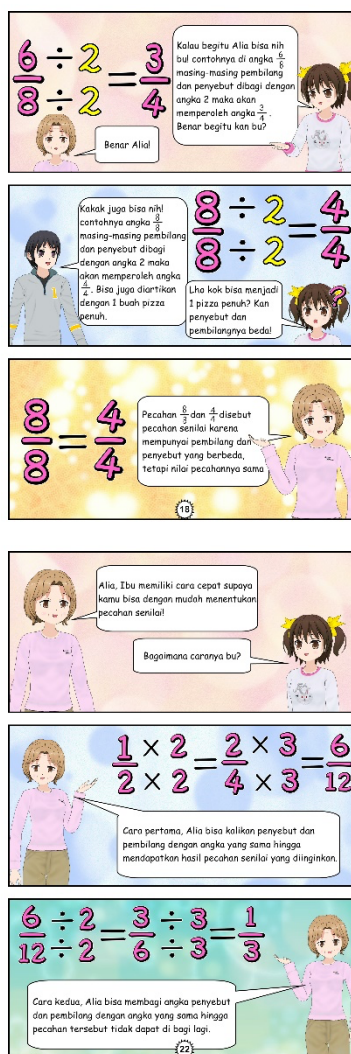
- Rentang sekor mulai dari 1-5
- Kriteria terbagi atas 5 tingkat, yaitu sangat layak, layak, cukup, kurang layak, dan tidak layak
- Rentang skor dibagi menjadi empat kelas interval.

Penetapan tingkat validitas ditentukan menurut kriteria pada tabel 1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik dengan materi pecahan dalam pembelajaran matematika. Komik ini dibuat menggunakan bantuan aplikasi *ComiPo!* yang kemudian divalidasi oleh 1 ahli media dan 2 ahli materi.





Media komik ini mencakup materi pecahan seperti membahas tentang pecahan dasar dan pecahan senilai. Warna yang digunakan pada media juga cukup menarik dan jelas untuk digunakan. Media komik ini berbentuk cetak sehingga mudah dibawa kemana saja.

Sebelum diuji kepada peserta didik kelas IV, media komik telah divalidasi terlebih dahulu oleh satu validator ahli media dan dua validator ahli materi. Ahli media divalidasi oleh dosen Universitas PGRI Yogyakarta yakni

Mahilda Dea Komalasari, M.Pd. Ahli materi divalidasi oleh dosen Universitas PGRI Yogyakarta yakni Dr. Budiharti, S.Si, M.Pd dan guru kelas IV SD Negeri 2 Kadipiro yakni Aprilia Putri Wening, S.Pd. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui Tingkat kelayakan media pembelajaran berupa komik yang dikembangkan.

Tabel 1 Kriteria Penetapan Tingkat Validitas

Nilai Validasi	Kriteria
4.20 – 5.00	Sangat Layak
3.40 – 4.19	Layak
2.60 – 3.39	Cukup
1.80 – 2.59	Kurang Layak
1.00 – 1.79	Tidak Layak

Tabel 2 Hasil Validasi Media

Aspek	Presentase	Kriteria
Kondisi fisik	93%	Sangat layak
Desain grafis	100%	Sangat layak
Isi buku	100%	Sangat layak
Rata-rata Presentase	97,6%	Sangat layak

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Kurikulum	85%	Sangat layak
Kebenaran materi	86,5%	Sangat layak
Penggunaan Bahasa	79,5%	Layak
Cara penyajian menggunakan sintaks	88%	Sangat layak

<i>kontekstual learning</i>		
Alokasi waktu	100%	Sangat layak
Rata-rata presentase	87,5%	Sangat layak

Validasi yang dilakukan oleh ahli mencakup validasi media dan validasi materi yang memiliki beberapa aspek. Hasil validasi untuk media dapat dilihat pada Tabel 2. Terdapat 3 aspek dalam validasi media, yaitu kondisi fisik, desain grafis dan isi buku. Berdasarkan hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa rata-rata presentase kelayakan media komik pada setiap aspek yaitu sebesar 97,6% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media komik ini layak diujicobakan kepada peserta didik melalui saran dan revisi terlebih dahulu dari validator ahli.

Hasil validasi dari segi materi, terdapat 5 aspek penilaian yaitu kurikulum, kebenaran Bahasa, penggunaan Bahasa, cara penyajian menggunakan sintaks *kontekstual learning*, dan alokasi waktu. Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa hasil rata-rata presentase kelayakan materi pada media komik dari setiap aspek yaitu sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media komik ini

layak diujicobakan kepada peserta didik melalui saran dan revisi terlebih dahulu dari validator ahli.

D. Kesimpulan

Media komik Belajar Bersama Aila pada pembelajaran matematika telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi guna mengetahui Tingkat kelayakan media. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai 4,9 dengan presentase 97,6%. Sedangkan untuk validasi dua ahli materi menunjukkan nilai 4,3 dengan presentase 87,5%. Dengan demikian media komik Belajar Bersama Alia pada pembelajar matematika materi pecahan sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Jadidah, I. T., Sania Awalia, E., Abdillah, A., Ananta, S., Darmawan, N., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN CALON GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN. In *SIGNIFICANT: Journal of Research And Multidisciplinary* (Vol. 01).

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

Christy, V. E., Meyliana, Z., Iryani, W. S., Yoshie, K., Afriliani, A. R., & Marini, A. (2023). PEMANFAATAN MEDIA KOMIK DIGITAL DENGAN MODEL ROLE PLAYING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1649-1656.

Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175-185.