

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PEMBELAJARAN IPAS PADA MATERI ANCAMAN KRISIS ENERGI KELAS V SD**

(Nabila Miranda¹),(Tika Dwi Nopriyanti²),(Puji Ayurachmawati³)

(¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang)
(nabilamiranda09@gmail.com)

ABSTRACT

Comic media development research to determine the validity and practicality of the comic media developed. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE method consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Comic media is a fun and affective method to convey in science learning. By using interesting images and text, comics can make fifth grade students easier to understand the material through more relaxed and simple dialogue, so that students feel entertained and not bored while learning. The results of the research from the development of comic media are stated to be valid and practical as seen through expert validation questionnaire data with an average value of 90.1% it is said that the comic media that has been developed can be categorized as very valid. very practical through student response questionnaires with an average value of 96,8% at the one to one stage, an average percentage value of 90.2% at the Small Group stage, and an average percentage value of 90.6% at the field test stage with very practical criteria.

Keywords: Development, Learning media, Comics

ABSTRAK

pengembangan media komik untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media komik yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE yang terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Media komik merupakan metode yang menyenangkan dan afektif untuk menyampaikan pada pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan gambar yang menarik dan teks, komik dapat membuat siswa kelas V lebih mudah memahami materi melalui dialog yang lebih santai dan sederhana, sehingga membuat siswa merasa terhibur dan tidak bosan selama belajar. Hasil penelitian dari pengembangan media komik dinyatakan valid dan praktis dapat dilihat melalui data angket validasi ahli nilai rata-rata 90,1% dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid. sangat praktis melalui angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 96,8% pada tahap one to one ,nilai rata-rata persentase sebesar 90,2% pada tahap Small Group, dan nilai rata-rata presentase sebesar 90,6% pada tahap field test dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu pembelajaran yang membahas mengenai makhluk dan adaptasinya dengan lingkungan alam dan sosial. IPAS merupakan pembelajaran yang membahas mengenai makhluk hayati dan non hayati mencakup kegiatan yang dilakukan olehnya dan memahami tentang manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungan yang dekat (Bihavsilian et al., 2024).

Media pembelajaran adalah salah satu bentuk alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam peningkatan peserta didik salah satu peran dari media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar dengan penggunaan media peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan berimajinasi dan melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antar pengajar dan peserta didik (Aji Silmi & Hamid, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu

media komik merupakan metode yang menyenangkan dan afektif untuk menyampaikan pada pembelajaran IPAS. Dengan menggunakan gambar yang menarik dan teks, komik dapat membuat siswa kelas V lebih mudah memahami materi melalui dialog yang lebih santai dan sederhana, sehingga membuat siswa merasa terhibur dan tidak bosan selama belajar. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran dan teknologi yang ditanamkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik keterampilan memecahkan masalah dan minat dalam bidang sains (Suhelayanti, 2023, p.31).

Terkait dengan pengembangan media komik, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ayu & Putra, 2022) hasil penelitian pada pembelajaran IPA kelas IV bahwa komik ini dapat meningkatkan belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fardiana (2022) yang menunjukkan hasil

pengembangan tersebut dapat meningkatkan motivasi terhadap hasil belajar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi ajar dan meningkatkan prestasi belajar dalam berpikir kritis pada saat pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk komik yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA dan memberikan dampak terhadap proses pembelajaran siswa.

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal pada materi ancaman krisis energi pada siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid,praktis dan efektif.

Manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan sebuah ajaran yang berguna dan sebagai referensi peserta didik agar bisa mengikuti pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan ajar dan pengetahuan dan dapat

memudahkan peran guru untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik khususnya dalam tingkat sekolah dasar.

3. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu masukan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang bermutu disekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Melalui penelitian ini,peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dan diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, ada lima tahap proses pengembangan ADDIE yaitu analisis, perancangan pengembangan,mengembangkan, mengimplementasikan, dan melakukan evaluasi. Penelitian dan pengembangan *Research and Development* merupakan model penelitian yang digunakan untuk memvalidasi memvalidasi atau mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan dan menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisa, desain, developmen, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan model pengembangan ADDIE adalah memahami kebutuhan model pembelajaran yang rasional dan lengkap untuk mengembangkan produk yang dinamis (Setiawan, 2023).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap analisis dilakukan untuk melakukan tahap pengembangan dan mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di bulan oktober 2024 di SD Negeri 62 Palembang, peneliti mengamati proses pembelajaran IPAS Materi Energi. Berdasarkan hasil observasi peneliti menganalisis media yang digunakan peserta didik kurang bervariasi dalam proses belajar sistemnya yang masih menggunakan metode ceramah dan tugas yang membuat siswa merasa bosan dan tidak menyimak pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media komik untuk membantu proses pembelajaran di SD Negeri 62 Palembang supaya lebih efektif dalam proses belajar dan mengajar.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memilih dan menetapkan secara sistematis materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Data ini juga diperoleh dari analisis materi ancaman krisis energi listrik kelas V Pembelajaran IPAS.

Berdasarkan analisis materi yang dilakukan digunakan tujuan menentukan materi yang sesuai untuk digunakan dengan produk yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan materi dalam pengembangan yaitu krisis energi listrik. Materi ini memudahkan peserta didik untuk menganalisis proses materi energi listrik yang akan memahami dan mudah untuk peneliti mneyajikan dalam media komik pada materi krisis energi listrik dengan membuat alur cerita yang menarik dan disertai gambar maka peserta didik lebih mudah untuk memahami proses pembelajaran yang akan disampaikan.

c. Analisis Peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan pada 2 peserta didik di kelas V bahwa peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran materi energi. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan tidak menggunakan media lain, sehingga minat dan motivasi peserta didik kurang dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

a. Komik

Media komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut (Nabunome et al., 2020) kelebihan media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.
- b. Komik dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran
- c. Komik dapat mengembangkan minat siswa dalam membaca dan salah satu bidang studi yang lain.
- d. Seluruh alur cerita pada komik ternilai pada kebaikan.

Sedangkan kekurangan media komik menurut (Nur Haqiqi & Benny

Angga Permadi, 2022) yakni sebagai berikut:

- a. Kebiasaan peserta didik membaca komik yang mudah membuat peserta didik kurang tertarik pada buku-buku yang tidak bergambar.
- b. Penyampaian materi pembelajaran komik terlalu sederhana
- c. Penggunaan media komik hanya efektif diberikan kepada peserta didik dengan gaya visual.
- b. Kearifan Lokal

Kearifan lokal sebagai pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas dan dilakukan oleh masyarakat lokal untuk menjawab berbagai masalah untuk memenuhi kebutuhan mereka. Berbagai strategi yang dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjaga kebudayaan. Kearifan lokal tidak sekedar sebagai acuan tingkah laku seseorang atau kolektif, tetapi lebih jauh yaitu mampu mendinamisasi kehidupan masyarakat yang penuh keadaban. Kemunculan kearifan lokal dalam masyarakat merupakan hasil proses yang panjang dari berbagai macam pengetahuan empiris maupun non-empiris. Hasil

pemikiran itu mencerminkan iptek asli masyarakat tersebut yang sering disebut dengan budaya lokal (kearifan lokal), seperti kearifan lokal dalam bidang pertanian, kesehatan, penyediaan makanan, pendidikan, pengolahan SDA, dan macam-macam kegiatan lainnya (Husna et al., 2022).

Kota Palembang memiliki berbagai kearifan lokal yang memiliki kekayaan sejarah dan budayanya yang menarik. Masyarakat Palembang memiliki adat istiadat, makanan, suku, budaya, bahasa, agama dan kesenian. Pendidikan tentang kearifan lokal diberikan sejak dini kepada generasi muda supaya mereka dapat melestarikan warisan budaya.

Tahap Design

Pada tahap *design* yang dilakukan peneliti pada bulan oktober 2024 peneliti merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran. Peneliti merancang produk menggunakan aplikasi canva yang sesuai dengan Garis Besar Isi Media (GBIM), media komik terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran,

petunjuk penggunaan komik, pengenalan tokoh komik, isi cerita komik dan cover belakang.



Tahap Development

Pada tahap pengembangan mendesain awal atau produk awal yang akan divalidasi oleh hasil penelitian dari *prototype* 1, peneliti melakukan validasi *Prototype* 1 kepada validator sebagai ahli.

Tabel 1.2 Hasil Angket Validasi Ahli

No	Validator	Rata-rata
1	SLS	83%
2	NSS	95,3%
3	WCK	92%
Jumlah		270,3%
Rata-rata		90,1%

Berdasarkan penilaian dari validator I, II dan III pada media komik, peneliti mengetahui kevalidan media yaitu 90,1% yang dapat dikatakan sangat valid untuk diuji cobakan.

Selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba *one to one* yang diuji cobakan kepada 3 peserta didik. Berikut tabel hasil uji coba *one to one*.

Tabel 1.3 Hasil Angket Ujicoba *One to one*

No	Nama Siswa	Rata-rata
1	SRH	94,6%
2	RSY	96%
3	FRL	100%
Rata-rata		96,8%

Komentar dan Saran Siswa *One To One*

Nama Siswa	Komentar
SRH	Komiknya bagus mudah dibaca dan jelas tidak buram, komiknya sangat menarik dan menambah semangat belajar.
RSY	Gambarnya bagus berwarna dan tokoh yang berimajinasi yang tampak keren.
FRL	Buku komiknya keren dan saya tertarik untuk membaca komiknya.

Setelah melakukan ujicoba *One to one* akan mendapatkan komentar/saran dari peserta didik kelas V SD Negeri 62 Palembang. Berdasarkan hasil angket yang diberikan peneliti kepada peserta didik melalui tahap *one to one* yaitu aspek keterampilan diperoleh dengan rata-rata 96,8%.

Tahap *Implementation*

Pada tahap ini yaitu penerapan media komik yang sudah melewati tahap beberapa revisi oleh para ahli materi, media dan bahasa, peneliti akan menggunakan media komik untuk mengetahui kepraktisan dari media komik yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 8 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 20 peserta didik. Berikut adalah nilai kepraktisan dari hasil angket peserta didik:

Tabel 1.4 Hasil Angket Ujicoba *Small Group*

No	Responden	Skor	Nilai
1	KHY	72	90%
2	RNO	67	83,7%
3	AFR	75	93,7%
4	NBL	73	91,2%
5	LTF	70	87,5%
6.	KLV	75	93,7%
7.	CHK	74	92,5%
8.	NDA	76	95%
Total			90,2%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan peneliti kepada peserta didik melalui tahap ujicoba kelompok kecil yang berjumlah 8 peserta didik telah mencapai nilai kepraktisan yaitu 90,2%, maka, media komik dikatakan sangat praktis digunakan.

Tahap *Evaluation*

Pada tahap evaluasi sudah dilakukan tahap desain sampai dengan implementasi dari *prototype* yang direvisi oleh peneliti *prototype* sudah dihasilkan sesuai arahan dan saran dari para ahli dengan pengisian angket validasi, untuk menghasilkan produk yang baik dari media komik yang dikembangkan. Media komik dilakukan secara revisi dari validator dan pengisian lembar angket.

Berdasarkan penilaian isi, konstruk dan Bahasa media komik yang dikembangkan untuk validator mengisi angket validasi maka hasil analisis data validasi media yang dikembangkan yaitu dari validator I mendapatkan nilai 87,5%, sedangkan validator II mendapatkan 87,5%, dan validator III mendapatkan 98,6% dan rata-rata keseluruhan 91,2%, dan dapat disimpulkan media komik dikatakan valid dan praktis, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah maupun secara umum.

Setelah menggunakan media komik, siswa mengisi angket untuk menilai media komik yang dikembangkan oleh peneliti. Angket respon siswa memperoleh hasil nilai

88,8% dan dapat disimpulkan media komik dikategorikan valid dan praktis.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pembelajaran IPAS Pada Materi Ancaman Krisis Energi Kelas V SD “dapat disimpulkan bahwa Melalui data angket validasi ahli nilai rata-rata 90,1% dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid. Hasil pengembangan media komik peserta didik kelas V disekolah dinyatakan sangat praktis melalui angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 96,8% pada tahap *one to one*, nilai rata-rata persentase sebesar 90,2% pada tahap *Small Group*, dan nilai rata-rata presentase sebesar 90,6% pada tahap field test dengan kriteria sangat praktis.

Bagi peserta didik kelas V SD untuk menjadikan media komik ini sebuah bahan ajar tambahan agar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar.

Bagi guru, diharapkan untuk media yang dikembangkan ini bisa dipakai dan bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran. Bagi siswa, dapat memanfaatkan media untuk belajar dan menambah motivasi semangat belajar. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan media buku komik yang lebih dari ini dan materi yang berbeda, selanjutnya peneliti diharapkan untuk mengembangkan media komik digital ataupun audio visual sehingga dapat memanfaatkan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Ayu, W. N. M. P., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(8), 460–469.
- Bihavsilian, S., Asrin, & Hidayati, Vivi, R. (2024). Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Sandubaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Desi, P. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Desia, A. (2024). *Pencegahan Perundungan Melalui Komik* (M. adnan Pramono (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ekawarna, E., Salam, M., & Anra, Y. (2021). Memilih Masalah Untuk Penelitian Tindakan Kelas: Bahan kajian untuk pelatihan Guru menyusun Laporan hasil PTK. *Jurnal Karya Abdi* 5(1), 52–62. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/13805>
- Fauziah, H., Winahyu, S. E., & Untari, E. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Etnosains Materi Usaha dan Pelestarian Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 88. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p88-103>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*,

- 7(1), 220.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Husna, H., Indriani, M., Mukarromah, M., & Khaliq, R. (2022). Nilai Nilai Kearifan Lokal Generasi Millennial di Kota Banjarmasin. *Al-Hiwar : Jurnal Ilmu Dan Teknik Dakwah*, 10(1), 29.
<https://doi.org/10.18592/al-hiwar.v10i1.6935>
- Jumriani, J., Asriawal, A., Basrah, A. F., & Pariati, P. (2022). Penggunaan Media Penyuluhan Audio Visual Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar Kelas V SD Negeri Maccini 2 Kota Makassar. *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar*, 21(1), 54–66.
- Kartono, K. (2020). Respon Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Hasil Pengembangan Soal Online Menggunakan Google Form Sebagai Implementasi BelajarDariRumah. *Visipena*, 11(2), 393–403.
<https://doi.org/10.46244/visipna.v11i2.1261>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>