JUDIKDAS JURNAL ILMU PENDIDIKAN DASAR INDONESIA
DOI : https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248
Volume 1 No. 2 (2022) pp 99-106

Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Received:
21/12/2021

Accepted:
02/01/2022

Published:
01/03/2022

[1]Rizky Purwatresna Senjaya, [2]Indri Indriani, [3]Nonik Mahdarani, [4]Agus Muharam, [5]Wina Mustikaati
[1,2,4,5] Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia
[3] Universitas Pendidikan Indonesia, Cirebon, Indonesia

[1] *rizkypurwa99@upi.edu*

Abstract

This research was conducted by looking at the educational situation, especially in elementary schools because of the lack of variety in teaching in terms of the use of digital learning media. The lack of variety of learning media makes students less enthusiastic in participating in learning activities. The purpose of this digital comic development research is to develop a variety of teaching through digital comic media so that it can increase students' motivation and enthusiasm in teaching. The development of this digital comic research uses Research and Development (R&D) as well as a 4D development model which includes the stages, namely Define, Design, Development and Dissemination. The subjects in the study consisted of the principal and class V teacher of Purwamekar State as experts and students as trial subjects for digital comic products. Types of data collection is done by doing observations, interviews, and questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The research results are as follows. The expert test was the principal and grade 5 teacher of SD Negeri Purwamekar with a percentage of 88% test results and product trials on students with a very good percentage. Thus the results of the study, it was concluded that the learning media of digital comics in learning science for vertebrates and invertebrates in elementary schools can foster enthusiasm and be effective in learning.

Keywords: *Digital comic media; Variation of learning media; Vertebrates and Invertebrate Animal Learning*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan melihat situasi pendidikan terutama di Sekolah Dasar karena minimnya variasi mengajar dalam segi pemanfaatan media pembelajaran digital. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan komik digital ini yaitu untuk pengembangan variasi mengajar melalui media komik digital sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam menggajar. Pengembangan penelitian komik digital ini menggunakan Research and Development (R&D) serta model pengembangan 4D yang meliputi tahap yaitu Define, Design, Development and Dissemination. Adapun Subjek dalam penelitian terdiri dari kepala sekolah dan guru kelas V Negeri Purwamekar selaku ahli dan peserta didik sebagai subjek uji coba produk komik digital. Jenis Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan angket. Adapun data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dengan Hasil penelitian adalah sebagai berikut. Uji ahli yang dilakukan pada kepala sekolah dan guru kelas 5 SD Negeri Purwamekar

This is an open access article under the CC BY-SA 4.0
All rights reserved

dengan persentase hasil uji 88% dan uji coba produk terhadap peserta didik dengan persentase sangat baik. Dengan demikian hasil penelitian, disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPA materi vertebrata dan avertebrata di sekolah dasar dapat menumbuhkan semangat dan efektif dalam pembelajaran.
Kata kunci: *Media komik digital; Variasi media pembelajaran; Pembelajaran Hewan Vertebrata dan Avertebrata.*

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran. Hanafy (2014) menyatakan komponen-komponen pembelajaran yaitu diantaranya tujuan, materi, metode, media, sumber, evaluasi, peserta didik, guru dan lingkungan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, komponen-komponen tersebut disesuaikan kembali dengan situasi dan kondisi, seperti pada saat wabah COVID-19 melanda dunia, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran dilaksanakan secara online. Pembelajaran online yang dilakukan pada saat itu menimbulkan dampak terhadap pembelajaran tatap muka terbatas saat ini (Arwan Wiratman et al., 2021). Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring/online belum efektif, hal ini sebagaimana yang di uraikan dalam penelitian Baety & Muandar (2021) yang meyatakan bahwa 63% dari 118 responden mengaku bahwa pembelajaran daring di instansi pendidikan mereka masih belum efektif (Baety & Munandar, 2021). Untuk itu Guru sebagai pendidik harus mengejar ketertinggalan pemahaman peserta didik yang terjadi karena belum terkuasainya materi sebelumnya, khususnya dalam pembelajaran IPA. Untuk itu Proses pembelajaran siswa di SD khususnya dalam Materi IPA perlu dilaksanakan dengan pembelajaran yang bervariasi (A. Wiratman et al., 2019).

Melalui kajian Bahri (2010) variasi mengajar yang dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan memanfaatkan variasi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, mulai dari media elektronik sampai media cetak (Arif & Iskandar, 2018; Siregar, 2021). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatan motivasi belajar siswa, sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Hidayah, 2019; Jainuddin et al., 2021).

Pada penelitian melalui observasi dan wawancara yang sudah dilakukan terhadap guru kelas V di SD Negeri Purwamekar, diketahui bahwa variasi media pembelajaran IPA materi hewan vertebrata dan avertebrata masih kurang, sehingga masih ada siswa yang mengalami kejenuhan dan kesulitan mengonstruksi konsep materi. Berdasarkan kajian tersebut, solusi yang diberikan yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran komik digital. Komik digital dapat menjadi media yang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, hal ini sebagaimana yang di jelaskan Wawan dalam (Riwanto, 2019).

Komik digital yang akan dibuat memanfaatkan berbagai aplikasi serta website yang sudah tersedia yang kemudian dikemas menjadi komik digital yang dapat menyajikan materi dan latihan-latihan soal yang beragam. Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar (Sukmanasa et al., 2017). Hasil penelitian ini selaras dengan yang diuraikan dalam penelitian (Kurniawati & Koeswanti, 2021) yang menyatakan Pengembangan komik digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil beajar siswa melalui pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran di SD. Dengan adanya komik digital ini diharapakan dapat memberikan manfaat kepada siswa terutama dalam mata pelajaran vertebrata dan avertebrata, sehingga dapat menyajikan media yang tidak monoton serta dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan mudah dipahami (Ayu et al., 2021).

Metode Penelitian

Penelitian artikel ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013) , penelitian dan pengembangan tidak hanya dipakai pada ilmu alam saja, tetapi juga berkaitan dengan teknologi. Peneliti berupaya mengembang komik digital melalui tahap uji coba. Penelitian pengembangan komik digital ini menggunakan model 4D terdiri empat tahap yaitu (1) define (pendefinisian), (2) design (perancangan), (3) develop (pengembangan), (4) disseminate (penyebaran) yang dikembangkan Thiagarajan dan Semmel (1974) (Astutik et al., 2021). Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan media komik digital ini adalah guru kelas V SD Negeri Purwamekar serta siswa kelas V SD Negeri Purwamekar yang terdiri atas (berapa orang siswa) Metode penelitian ini menggunakan pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan survei. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif sehingga teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif ialah metode analisis dengan cara pengolahan data yang diilakukan melalui penyusunan secara sistematis dalam bentuk persentase tentang objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014). Penggunaan Analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengklasifikasikan informasi dari data kualitatif yang dihasilkan dari hasil angket dan wawancara yang digunakan untuk memaknai data berupa kriteria kualifikasi seperti sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

Tabel 1 *Konversi Tingkat Pencapaian*

Tingkat pencapaian %	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
75 – 89	Baik
65 – 74	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Sangat kurang

Hasil

Pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan model penelitian 4D. Pada tahap pertama penelitian ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, lalu analisis karakteristik siswa dan analisis mata pelajaran dengan menggunakan instrumen wawancara dan observasi. Pada tahap analisis

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

kebutuhan dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri Purwamekar dan didapatkan informasi bahwa guru kekurangan media pembelajaran untuk belajar daring, dan kurang nya pemahaman anak mengenai materi vertebrata dan avertebrata selama pandemi untuk itu perlu dilakukan pengembangan dalam media pembelajarannya. Selanjutnya pada analisis karakter siswa dilakukan melalui kegiatan wawancara untuk mengetahui kesenangan murid dalam pembelajaran daring, setelah dilakukan wawancara terhadap murid di kelas V SD Negeri Purwamekar di dapat 90% berpendapat bahwa mereka mengalami kejenuhan dan lebih menyukai pembelajaran tatap muka, hal ini menjadi tantangan guru untuk membuat variasi mengajar dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik di masa pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas ini dilakukan analisis mata pelajaran untuk mendapatkan cakupan materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA, Sehingga di dapat materi yang berpeluang untuk dikembangankan melalui media komik digital.

Muatan IPA dilakukan analisis untuk mengetahui cakupan materi, dengan demikian dapat dikembangkan media komik digital. Analisis kebutuhan dari media pembelajaran komik digital yang akan dikembangkan, yaitu komik dapat memberikan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah di pahami peserta didik. Dalam komik digital tersebut terdapat evaluasi pencapaian peserta didik yang beragam dan menyenangkan.

1. Analisis kebutuhan
   Pengguna dapat menggunakannya dengan mudah
   Pengguna dapat menggunakannya dengan gratis
   Pengguna dapat belajar dengan menyenangkan
2. Analisis kebutuhan komik digital.
   Dapat menyediakan tampilan komik yang menarik
   Dapat menyajikan materi ajar dengan baik dan mudah dipahami
   Dapat menghadirkan latihan/evaluasian yang menyenangkan dan mengukur kompetensi yang hendak dicapai (Nur et al., 2021).

Tahap kedua, yakni tahap perancangan, pada tahap ini akan dirancang desain komik digital. Yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan materi pembelajaran dengan menganalisis setiap materi IPA di SD, Menganalisis serta mencoba berbagai macam media pembelajaran digital seperti animaker, padlet, wordwall, learning apps dan lain sebagainya, Selanjutnya membuat kerangka komik dengan cara membuat storyboard melalui canva, setelah itu membuat bahan untuk media belajar di dalam komik, dan terakhir disusun dalam template yang sudah dibuat di canva. Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan pada tahap ini komik digital dikembangkan dengan berbagai gambar atau tambahan animasi yang menarik. Seperti disusun dengan semenarik mungkin di sebuah tempalate lalu ditambahkan berbagai fitur emoji yang terdapat bitmoji.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

Gambar 1 Menu Utama Komik Digital

Gambar diatas merupakan tampilan utama dari komik digital. Dalam komik digital tersebut terdapat petunjuk yang akan mengarahkan pengguna. Untuk penggunaan komik digital sebelum nya harus mengakses link (https://bit.ly/komikrizkypurwa) agar bisa masuk ke menu utama yang di tandai dengan adanya platform-platform tampilan komik yang bervariasi setelah itu ikon platform yang terdapat petunjuk di klik maka platform tersebut akan langsung bisa menayangkan kegiatan pembelajaran. Siswa dapat menggunakan komik digital ini dengan mengikuti setiap petunjuk yang di berikan dengan menggunakan angka atau anak panah. Tahap keempat, yakni tahap implementasi, pada tahap ini fokus kegiatan mengimplementasikan produk yang sudah selesai dibuat dan sudah melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap ini dilaksanakan uji coba produk meliputi: Siswa kelas V SD Purwamekar, Guru SD kelas V SD Negeri Purwamekar dan Kepala sekolah SD Negeri Purwamekar. Dan kemudian dilakukan evaluasi untuk memvalidasi produk yang sudah dibuat melalaui uji ahli produk (uji desain pembelajaran, uji media pembelajaran) dan uji coba produk (uji coba kelompok kecil dan prorangan). Uji validasi produk bertujuan menguji tingkat seberapa layak dan bagus produk yang sudah dikembangkan.

Tabel 2 Uji Validitas

Subjek uji coba	**Hasil validitas**	**Kualifikasi persentase**
Uji Desain Pembelajaran	88%	Baik
Uji Media Pembelajaran	88%	Baik
Uji coba kelompok kecil	80%	Baik
Uji perorangan	100%	Sangat Baik

Uji ahli yang meliputi uji desain pembelajaran dan uji media pembelajaran dilakukan terhadap Kepala Sekolah dan Guru kelas V sekolah SD Negeri Purwamekar. Berdasarkan hasil penilaian, Komik Digital mendapatan persentase yang baik sebesar (88%). Uji coba produk dilakukan terhadap 20 siswa yang di kelompokan

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

menjadi kelompok kecil, berdasarkan hasil survei melalui angket, siswa menyenangi belajar melalui komik digital sebesar (100%) dan hasil pemahaman materi yang baik sebesar (80%).

Diskusi

Berdasarkan hasil analisis data pengembangan media komik digital terhadap siswa SD kelas V SD Negeri Purwamekar hasil belajar mengenai materi hewan vertebrata dan avertebrata sebelum di kembangkan nya komik digital tersebut peserta didik mengalami kejenuhan serta kurang bisa memahami materi diakibatkan media pembelajaran yang kurang bervariasi hal itu dibuktikan dengan persentase yang di dapat yaitu sebesar 90% para siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil dapat diketahui bahwa komik digital berbasis pendekatan saintifik layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian (Sri Ayu Cahya Pinatih, 2021) uji yang menunjukkan bahwa media komik tersebut sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa dan memiliki desain yang menarik, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa pada muatan IPA khususnya materi vertebrata dan avertebrata. Dibuktikan dengan memiliki persentase baik. Jadi dengan adanya komik digital ini dapat berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa seperti pembelajaran vertebrata dan avertebrata yang semula pembelajaran dikemas dengan media yang kurang bervariasi namun dengan adanya komik digital siswa dapat kembali bersemangat serta dapat memahami materi vertebrata dan avertebrat dengan perasaan yang menyenangkan serta mudah dipahami.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil sebelum diterapkan nya media pembelajaran komik digital dalam materi hewan vertebrata dan avertebrata peserta didik memiliki tingkat kejenuhan sebesar 90% berada dalam kategori yang sangat tinggi. Dengan dikembangkan nya media pembelajaran komik digital maka diperoleh persentase yang signifikan, hal ini dibuktikan oleh hasil penerapan di kelas V SD Negeri Purwamekar dengan melalui angket sehingga memperoleh hasil 100% dalam hal siswa merasa bersemangat karena tampilan komik yang menarik, dan materi dapat dipahami hal ini di pengaruh dari animasi, audio, dan video sehingga mendukung penguasaan materi. Dengan demikian agar proses belajar mengajar menjadi lebih maju dan berhasil untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajarannya, diharapkan peran pendidik dapat meningkatkan kembali variasi penggunaan media pembelajarannya dengan cara menggunakan media komik digital agar peserta didik dapat kembali merasa bersemangat ketika belajar serta pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Makassar, 2022).

Referensi

Arif, T. A., & Iskandar, I. (2018). TEKNIK PENYUSUNAN BAHAN AJAR BAHASA

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

INDONESIA BAGI GURU DI SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *1*(1). https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2802

Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, *9*(3), 543–554.

Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. *5*(1), 115–121.

Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 880–989.

Hidayah, K. M. N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak. *Tidak Diterbitkan*, 9.

Jainuddin, J., Mubarik, M., & Bahri, S. (2021). PENGARUH METODE PAKEM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 124 BATUASANG. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, *21*(1), 186–193. https://doi.org/10.35965/ECO.V21I1.1058

Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1046–1052. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843

Makassar, U. M. (2022). *Pengaruh Model Conseptual Understanding Procedures Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar*. *1*(1), 1–14.

Nur, R., Putri, K., Rianti, A., & Pangestu, A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Our Book Berbasis Website untuk Menyimpan File Materi*. *01*(01), 1–6.

Riwanto, M. (2019). Analisis Keterampilan Pengembangan Media Komik Digital Calon Guru SD Dalam Menjawab Tantangan Kemajuan Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *3*(1), 254–257.

Siregar, A. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital. *Jurnal Sistem Informasi*, *2*(1), 114–126.

Wiratman, A., Mustaji, M., & Widodo, W. (2019). The effect of activity sheet based on outdoor learning on student's science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, *1157*(2), 022007. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007

Wiratman, A., Widiyanto, B., & Fadli, M. (2021). Analisis Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah pada Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 185-197.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

--- Halaman ini sengaja dikosongkan ---

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749