

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SD**

Zane Arista<sup>1\*</sup>, Ifa Seftia Rakhma<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: zaneartista0597@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik edukasi berbasis multimedia dan mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran komik edukasi berbasis multimedia subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV SD. Prosedur penelitian & pengembangan ini menggunakan model *Four-D*. Model ini terdapat 4 tahapan kegiatan yang harus dilaksanakan secara runtut yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dikarenakan adanya pandemi *covid 19*, sehingga tidak dapat diuji coba di lapangan. Tahap pengembangan media ini dilakukan proses validasi oleh 3 dosen ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi ahli media pada aspek kegrafikan memperoleh rata-rata skor 100% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli bahasa pada aspek kebahasaan memperoleh skor rata-rata 93,75 % dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli materi pada aspek kesesuaian isi atau materi memperoleh skor rata-rata 90,6% dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi berbasis multimedia yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, komik edukasi, multimedia.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter untuk mewujudkan generasi cerdas yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Pendidikan adalah suatu hal yang mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan nasional, sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas [1].

Banyak sekali unsur dalam sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Pemerintah melakukan perubahan kurikulum, yang sebelumnya menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) beralih ke Kurikulum 2013. Dalam rangka penerapan Kurikulum 2013 ini, hal pokok yang mengalami perubahan adalah model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang berubah menjadi model tematik.

Pendekatan tematik adalah salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan tema melalui penciptaan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Dikatakan bermakna karena peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep. Pada pembelajaran tematik, belum ada penggunaan media yang menarik dan interaktif sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran [2].

Peneliti berinisiatif mengembangkan media komik edukasi yang menarik sehingga siswa bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran harus diterapkan dalam proses pembelajaran agar dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yakni dengan menggunakan Microsoft powerpoint. Penggunaan Microsoft powerpoint dapat

digunakan sebagai alat bantu proses belajar semakin terasa saat ini dalam menunjang proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran Microsoft powerpoint akan lebih menarik dimana perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

Media pembelajaran komik edukasi berbasis multimedia untuk tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku, penting dilaksanakan karena media pembelajaran yang diproduksi diharapkan dapat menambah sumber belajar bagi siswa untuk belajar mandiri. Media pembelajaran merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar mandiri dan individu pada siswa.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model *Four-D*, yang terdiri dari empat tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) [3]. Pengembangan media ini tidak dilakukan tahap uji coba dikarenakan adanya pandemi *covid 19* di Indonesia, maka peneliti hanya mengerjakan penelitian pengembangan ini pada tahap validasi sehingga tidak ada subjek penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Lembar validasi ini digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran serta untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan metode presentase. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan dan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil validasi. Untuk menghitung persentase jawaban masing-masing ahli validasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$  = jumlah total jawaban respon dalam 1 item

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstanta

(sumber : Aji,dkk.[1])

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Hasil Penskoran (%)	Tingkat Kelayakan
76 – 100	Sangat layak
51 – 75	Layak
26 – 50	Kurang layak, perlu revisi
0 – 25	Tidak layak, revisis total

(Sumber: Syahrir,dkk.[2])

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil nilai validasi media komik edukasi oleh ahli media menunjukkan angka persentase 100% dengan kriteria “sangat layak” sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan validasi media oleh ahli bahasa memperoleh nilai yang menunjukkan angka persentase 93,75 % dengan kriteria “sangat layak” sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 90,6% dengan kriteria “sangat layak” sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

### KESIMPULAN

Media komik edukasi berbasis multimedia pada subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV SD yang telah dihasilkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan perhitungan lembar validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Nilai validasi dari ahli media yaitu 100%, nilai validasi dari ahli bahasa yaitu 93,75 %, dan nilai validasi dari ahli materi yaitu 90,6%.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aji, S, D., Hudha, N, M & Rismawati, A, Y. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Science Education Journal*. 1(1), 36-51.
  
- [2] Syahrir., Susilawati. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Mandala*. 1(2), 166
  
- [3] Sutarti, T., Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Sleman: CV Budi Utama.