

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK *POP UP* PADA TEMA 7 SUB TEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV SD

Laila Nuril Maulidia^{1*}, Mega Puspita Sari²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Email :lailanurilm@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Komik *Pop Up* pada tema 7 subtema 1 pada kelas IV SD. Agar siswa dapat memahami materi dengan baik, maka diperlukan media yang mendukung. Dalam hal ini media merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, dan keefektifitasan pengembangan media pembelajaran Komik *Pop Up*. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2015:408) mengatakan terdapat 10 langkah dalam menghasilkan suatu produk yakni sebagai berikut : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk. Namun dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya sampai dengan revisi media Komik *Pop Up* saja, sehingga tidak dilanjutkan sampai ke tahap uji coba produk, di karenakan situasi dan kondisi yang masih dalam Pandemi *Covid-19*. Berdasarkan penilaian dari para ahli pada tahap I diperoleh rata-rata skor keseluruhan 3.16 dengan klasifikasi cukup yang terletak pada rentang $2.61 < X \leq 3.40$, sehingga peneliti melakukan revisi untuk mendapatkan klasifikasi sangat layak. Pada penilaian dari para ahli pada tahap II diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4.44 yang terletak pada rentang $X > 4.20$ sehingga masuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Komik *Pop Up* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas IV tema 7 subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, dilihat dari penilaian para ahli.

Kata kunci : Media pembelajaran, Komik Pop Up

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif, dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Pendidikan sebagai dasar untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam proses pengajaran dan pelatihan juga tidak lepas dari proses belajar [1].

Belajar merupakan kegiatan terencana yang dapat merubah perilaku peserta didik dalam jangka waktu yang berkelanjutan secara sadar. UU sistem Pendidikan nasional nomor 20 pada pasal 1 tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”[2]

Di era modern saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan berjalan dengan sangat pesat, salah satunya adalah kurikulum pendidikan. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa [3].

Kontribusi media pembelajaran terhadap proses pembelajaran sangat membantu peran guru supaya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan juga menarik. Dengan adanya media pembelajaran sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi lebih antusias. Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik mengingat lebih mudah

materi yang sedang diajarkan. Tanpa adanya media, komunikasi antara guru dan peserta didik tidak akan berjalan optimal.

Pada kesempatan ini peneliti melakukan pengamatan terhadap kelas IV SD Karang No. 51 Tuban. Pada kelas IV saat ini sedang belajar tema 7 subtema 1. Pada subtema ini materi difokuskan pada keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia. Terdapat 3 mata pelajaran yang saling berhubungan yaitu bahasa Indonesia, IPS dan PKn. Pada tema ini, pembelajaran terasa sangat monoton dikarenakan pembelajaran terfokus pada guru dan kurangnya sarana pembelajaran yaitu buku dan media yang digunakan sehingga siswa mudah merasa bosan dalam melakukan pembelajaran. Dengan kondisi tersebut hasil belajar siswa masih kurang atau dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Maka diperlukan media yang sesuai yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, yaitu yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan mempermudah peserta didik memahami materi serta menjadikan pembelajaran kondusif dan aktif. Media yang diperlukan tersebut berupa media yang nyata atau konkret yaitu media yang dapat memberikan gambaran atau contoh bentuk yang sebenarnya kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan, serta media yang cocok digunakan yaitu media dengan penyampaian materi yang jelas dan sesuai serta dengan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat dikarenakan peserta didik ini sangat menyukai serta antusias saat menggunakan media-media yang ada gambar, warna yang menarik serta materi dan kata-kata yang tidak terlalu rumit.

Oleh sebab itu, peneliti mengem bangkan suatu media pembelajaran berbentuk komik *pop up* yang berpusat pada pembelajaran tema 7 di kelas IV sebagai media pendukung pembelajaran bagi peserta didik. Komik *pop up* adalah media komik berbentuk 3D dan memiliki gambar timbul jika halaman di buka. Komik *pop up* di desain dengan kombinasi antara visual gambar manusia dan teks percakapan berbentuk *pop up* yang berisi interaksi antar tokoh yang ringan serta gambar yang memikat minat baca siswa. Media komik *pop up* ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik, semangat, dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Media ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan media tersebut, serta

pembelajaran yang sedang dilakukan akan lebih menyenangkan. Selain itu peserta didik juga akan lebih mandiri dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono [4] mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek uji coba ahli untuk mengembangkan media komik *pop up* dilakukan oleh para ahli, diantaranya yaitu ahli media, ahli bahasa dan guru kelas IV SD sebagai ahli materi. Dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* maka tidak dilakukan uji coba pada siswakeselas IV SD.

Jenis data yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Melalui analisa data deskriptif kualitatif, peneliti memperoleh data dari saran para ahli. Hasil analisis data digunakan sebagai upaya memperbaiki produk media pembelajaran “Komik *Pop Up*” yang dikembangkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, data kuantitatif diperoleh pada saat tahap validasi desain Pada penelitian ini, jawaban dari angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala likert yang digunakan oleh peneliti terdiri dari lima kategori yang disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Nilai 5	Sangat setuju/ sangat sesuai/ sangat layak/ sangat tertarik/ sangat memotivasi
2.	Nilai 4	Setuju/sesuai/layak/tertarik/memotivasi
3.	Nilai 3	Cukup setuju/ cukup sesuai/ cukup layak/ cukup tertarik/ cukup memotivasi
4.	Nilai 2	Tidak setuju/ tidak sesuai/ tidak layak/ tidak tertarik/tidak memotivasi
5.	Nilai 1	Tidak setuju/ tidak sesuai/ tidak layak/ tidak tertarik/ tidak memotivasi

(Sumber : Sugiyono, [4])

Pada penelitian ini, uji angket validitas ahli pada media komik *pop up* dengan membandingkan antara jumlah nilai yang

diberikan validator dengan keseluruhan jumlah di dalam angket. Rumus yang digunakan :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X : rerata skor tiap komponen

$\sum x$: jumlah skor

N : jumlah indikator yang dinilai

Rata – rata skor yang diperoleh diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut :

Skor	Klasifikasi	Kategori
5	SangatBaik	$X > Xi + 1,80 SBi$
4	Baik	$Xi + 0,60 SBi < X \leq Xi + 1,80 SBi$
3	Cukup	$Xi - 0,60 SBi < X \leq Xi + 0,60 SBi$
2	Kurang	$Xi - 1,80 SBi < X \leq Xi - 0,60 SBi$
1	SangatKurang	$X \leq Xi - 1,80 SBi$

(Sumber : Witantyo, [5])

Keterangan :

X = Skor actual (skor yang diperoleh)

Xi = (Rerata Ideal)

$= \frac{1}{2}(\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$

SBi = $\frac{2}{6}$ (Simpangan baku ideal)

Tabel 3. Pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 < X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$1,81 < X \leq 2,60$	D	KurangLayak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Witantyo [5])

Berdasarkan tabel tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran komik *pop up* dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut :

a. Kelayakan media komik *pop up* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak

apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada nilai lebih dari 4,20.

- b. Kelayakan media komik *pop up* yang dikembangkan dinyatakan layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan media komik *pop up* yang dikembangkan dinyatakan cukup layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- d. Kelayakan media komik *pop up* yang dikembangkan dinyatakan kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- e. Kelayakan media komik *pop up* yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Komik *Pop Up* pada tema 7 sub tema Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku. Data yang didapat dari penelitian ini merupakan data nilai kelayakan media Komik *Pop Up* oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli media

Hasil penilaian media oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel 4.1 berikutini :

Tabel 4. HasilValidasiAhliMateriTahap I

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian media komik <i>pop up</i> dengan KI-KD dan indikator keberhasilan	3
2	Kejelasan materi yang disajikan	3
3	Mendorong rasa keingintahuan siswa	4
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3
5	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3
Jumlah Skor		16
Rerata Skor		3,2
Nilai		C
Klasifikasi		Cu kup

Sumber: olah data penelitian

Mencari skor X dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{16}{5}$$

$$= 3,2$$

Setelah revisi hasil validasi ahli materi tahap I dengan kriteria “cukup”, kemudian produk divalidasi kembali pada tahap II hingga produk dapat dikatakan “sangat layak” untuk diberikan pada siswa. Hasil penilaian media oleh ahli materi tahap II dapat dilihat dalam tabel 5 berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian media komik <i>pop up</i> dengan KI-KD dan indikator keberhasilan	4
2	Kejelasan materi yang disajikan	4
3	Mendorong rasa keingintahuan siswa	5
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5
5	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
Jumlah Skor		22
Rerata Skor		4,4
Nilai		A
Klasifikasi		Cukup

Sumber: olah data penelitian
Mencari skor X dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{22}{5}$$

$$= 4.4$$

Hasil penilaian media oleh ahli bahasa tahap I dapat dilihat dalam tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Struktur kalimat pada media komik <i>pop up</i> mudah	3

dipahami

- | | | |
|----|--|---|
| 2. | Kalimat yang digunakan dalam media komik <i>pop up</i> sesuai dengan kaedah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 3 |
| 3. | Bahasa yang digunakan dalam komik <i>pop up</i> komunikatif | 3 |
| 4. | Pemilihan tata bahasa pada media komik <i>pop up</i> sesuai dengan tingkat intelektual siswa | 3 |

Jumlah Skor	12
Rerata Skor	3
Nilai	C
Klasifikasi	Cukup

Sumber : olah data penelitian

Mencari skor X dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{12}{4}$$

$$= 3$$

Setelah revisi hasil validasi ahli bahasa tahap I dengan kriteria “cukup”, kemudian produk divalidasi kembali pada tahap II hingga produk dapat dikatakan “sangat layak” untuk diberikan pada siswa. Hasil penilaian media oleh ahli materi tahap II dapat dilihat dalam tabel 7 berikut ini :

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada media komik <i>pop up</i> mudah dipahami	5
2	Kalimat yang digunakan dalam media komik <i>pop up</i> sesuai dengan kaedah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3	Bahasa yang digunakan dalam komik <i>pop up</i> komunikatif	5
4	Pemilihan tata bahasa pada media komik <i>pop up</i> sesuai dengan tingkat intelektual siswa	4

Jumlah Skor	18
Rerata Skor	4,5
Nilai	A
Klasifikasi	Sangat Layak

Sumber : olah data penelitian

Mencari skor X dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{18}{4}$$

$$= 4.5$$

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek komponen kegrafikan. Hasil penilaian media oleh ahli media pembelajaran tahap I dapat dilihat dalam tabel 8 berikut ini:

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka pada media komik <i>pop up</i>	4
2	Kemenarikan dalam desain pada media komik <i>pop up</i>	4
3	Proporsionalitas tata letak teks dan gambar dalam media komik <i>pop up</i>	3
4	Kemenarikan pemilihan gambar pada media komik <i>pop up</i>	3
5	Komposisi warna pada komik <i>pop up</i>	3
6	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna serta layout	3
7	Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3
Jumlah Skor		23
Rerata Skor		3.28
Nilai		C
Klasifikasi		Cukup

Sumber: olah data penelitian

Mencari skor X dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{23}{7}$$

$$= 3.28$$

Setelah revisi hasil validasi ahli media tahap I dengan kriteria “cukup”, kemudian produk divalidasi kembali pada tahap II hingga produk dapat dikatakan “sangat layak” untuk diberikan pada siswa. Hasil penilaian media oleh ahli materi tahap II dapat dilihat dalam tabel 9 berikut ini :

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka pada media komik <i>pop up</i>	4
2.	Kemenarikan dalam desain pada media komik <i>pop up</i>	5
3.	Proporsionalitas tata letak teks dan gambar dalam media komik <i>pop up</i>	4
4.	Kemenarikan pemilihan gambar pada media komik <i>pop up</i>	5
5.	Komposisi warna pada komik <i>pop up</i>	4
6.	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna serta layout	4
7.	Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5
Jumlah Skor		31
Rerata Skor		4.42
Nilai		A
Klasifikasi		Sangat Layak

Sumber: olah data penelitian

Mencari skor X dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{31}{7}$$


$$= 4.42$$

Sebelum media Komik *Pop Up* ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran kelas IV pada tema 7 subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, media hasil pengembangan ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dan mendapatkan saran dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas media sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, sehingga produk akhir media ini dapat dinyatakan layak dan berkualitas sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran. Adapun saran dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media sebagai berikut :

1. Hasil Revisi Validator Ahli Materi

Tabel 10. Hasil Revisi Validator Ahli Materi

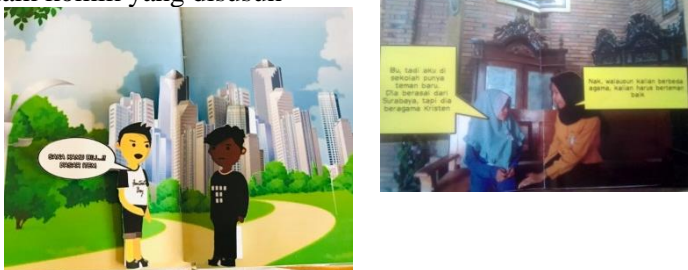
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Perlu adanya pengantar sebelum percakapan komik, sehingga tidak tiba-tiba komik	Memberikan pengantar sebelum komik



2. Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa

Tabel 11. Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
Perlu adanya perbaikan kalimat yang sesuai EYD dalam komik yang disusun	Memperbaiki kalimat sesuai EYD dalam komik



3. Hasil Revisi Validator Media

Tabel 12. Hasil Revisi Validator Ahli Media

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
------------------	------------------

Gunakan gambar asli/nyata Menggunakan gambar asli/nyata



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik *Pop Up* Pada Tema 7 Sub Tema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD” memiliki kelebihan yaitu materi yang disajikan lebih ringkas dan bentuk Komik *pop up* nya menarik perhatian siswa. Sedangkan kekurangan dari Komik *Pop Up* ini adalah proses pembuatan media ini rumit dan rawan kerusakan. Berdasarkan penilaian dari para ahli pada tahap I diperoleh rata-rata skor keseluruhan 3.16 dengan klasifikasi cukup yang terletak pada rentang $2.61 < X \leq 3.40$, sehingga peneliti melakukan revisi untuk mendapatkan klasifikasi sangat layak. Pada penilaian dari para ahli pada tahap II diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4.44 yang terletak pada rentang $X > 4.20$ sehingga masuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”. Dengan adanya kelebihan dan kekurangan tersebut maka perlu adanya saran yaitu Perlu adanya pengembangan lebih lanjut media komik *pop up* sehingga materi tidak hanya terbatas pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan, tetapi hingga mencakup semua kompetensi dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmaningrum, Mema. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Card Sort Siswa Kelas V*, (Online), edisi 9 tahun ke-5.
- [2] Nariswari, Rahajeng Sita. 2018. *Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Keterampilan*

Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Klaten, (Online).

- [3] Purwaningrum,Putri Retno.2018. *Pengembangan Mepozle (Media Pop Up Puzzle) Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Kelas 4 SD, (Online).*
- [4] Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*Bandung:Alfabeta
- [5] Witantyo, Maulana. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 Smk Ypkk 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017, (Online),*