

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA TOPIK KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA BERBANTU POWERPOINT DI SD NEGERI 101921 BERINGIN

Vira Cantika Sari^{*1}, Dara Fitrah Dwi²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

Corresponding Author: viracantikasari@umnaw.ac.id

<p>Info Article</p> <p>Received : 05 Juli 2024</p> <p>Revised : 01 Agustus 2024</p> <p>Accepted : 02 September 2024</p> <p>Publication : 30 September 2024</p>	<p>Abstract: <i>This research aims to develop comic media assisted by powerpoint on the material of Indonesiaku Kaya Budaya, the topic of cultural wealth that is suitable for use in the learning process in grade IV of elementary school. This research is a type of development research using the ADDIE development model up to the evaluation stage. The instrument data is a questionnaire or questionnaire given to several material expert validators, language expert validators, media expert validators, and teacher response validators. Based on the validation results from the material expert validator, a score of 76 was obtained with the criteria of "Good". From the validation results of the language expert, a score of 80 was obtained with the criteria of "Good". From the validation results of the media expert, a score of 95 was obtained with the criteria of "Very Good". From the validation results of the teacher's response, a score of 97 was obtained with the criteria of "Very Good". The average assessment score from the four expert validators obtained a score of 87. According to the assessment score criteria, it can be said that the comic media assisted by powerpoint on the learning of social studies material of Indonesiaku kaya budaya, the topic of Indonesian cultural wealth that was developed is "Very Suitable" for use in the learning process.</i></p>
<p>Keywords: <i>Development, Comic Media, Assisted By Powerpoint, IPAS, Indonesia Is Rich In Culture</i></p> <p>Kata Kunci : Pengembangan, Media Komik, Berbantuan Powerpoint, IPAS, Indonesiaku Kaya Budaya</p>	<p>Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbantuan <i>powerpoint</i> pada materi Indonesiaku Kaya Budaya topic kekayaan budaya yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembang an ADDIE sampai pada tahap evaluasi (<i>evaluation</i>). Instrumen data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa ahli validator ahli materi, validator ahli Bahasa, validator ahli media, dan validator respon guru. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi didapatkan skor sebesar 76 dengan kriteria “Baik”. Dari hasil validasi ahli Bahasa didapatkan skor sebesar 80 dengan kriteria ”Baik”. Dari hasil validai ahli media didapatkan skor sebesar 95 dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari hasil validasi respon guru didapatkan skor sebesar 97 dengan kriteria “Sangat Baik”. Rerata skor penilaian dari keempat validator ahli yang didapatkan skor sebesar 87. Menurut kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa media komik berbantuan <i>powerpoint</i> pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya topik kekayaan budaya Indonesia yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

INTRODUCTION

Dunia pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan suatu proses penting yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Banyak sekali unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan satu unsur yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menjelaskan bahwa untuk melaksanakan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Pemerintah telah melakukan perubahan kurikulum, yang sebelumnya menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) beralih ke Kurikulum 2013 hingga percobaan penerapan Kurikulum Merdeka saat ini. Dalam rangka penerapan Kurikulum 2013 ini, hal pokok yang mengalami perubahan adalah model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang berubah model tematik menjadi kurikulum Merdeka. Pada saat ini tantangan zaman dari cepatnya arus globalisasi dan teknologi semakin menantang.

Komik adalah bentuk seni dan media yang menggabungkan gambar dan teks untuk menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan gagasan. Biasanya, komik terdiri dari serangkaian panel yang menampilkan ilustrasi dan dialog, dan bisa beragam dalam genre, mulai dari humor, aksi, petualangan, hingga drama. Komik bisa dipublikasikan dalam bentuk buku, strip harian, atau format digital, dan seringkali menarik bagi berbagai usia. Selain itu, komik juga bisa menjadi sarana untuk menyampaikan pesan sosial atau budaya. Apa ada jenis komik tertentu yang kamu sukai?

Menurut Scott McCloud (1993:9) - Dalam bukunya "Understanding Comics: The Invisible Art," McCloud mendefinisikan komik sebagai "sequential art" (seni berurutan) yang menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan informasi dan ide. Will Eisner (1985:4) - Dalam bukunya "Comics and Sequential Art," Eisner menyatakan bahwa komik adalah "sebuah seni grafis yang menggabungkan gambar dan kata-kata untuk menceritakan cerita. Pendidikan memiliki peran penting dalam menjawab dan menyiapkan generasi saat ini dan generasi berikutnya. Melalui pengembangan kurikulum yang terus dilakukan merupakan salah satu jawaban memenuhi kompetensi yang dibutuhkan. Perbaikan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka adalah langkah cermat dalam menyikapi hal tersebut. Kurikulum merdeka belajar didesain khusus untuk memberi hak belajar secara merdeka. Disamping itu, pendidikan juga

merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

METHOD

Penelitian ini dalam pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada Materi indonesiaku kaya budaya, menggunakan metode penelitian *R&D (Research & Developement)* dengan model *ADDIE (Analysis-design-development-implement-evaluate)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah – langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan temuan tersebut. Melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang dimana produk tersebut akan dipakai. Dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Secara singkat penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang divalidasi oleh beberapa tim ahli yang selanjutnya akan diujicobakan dilapangan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa media komik berbantu multimedia *powerpoint* pada materi indonesiaku kaya budaya di kelas VI sekolah dasar.

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Tahap Analisis (*Analysis*).

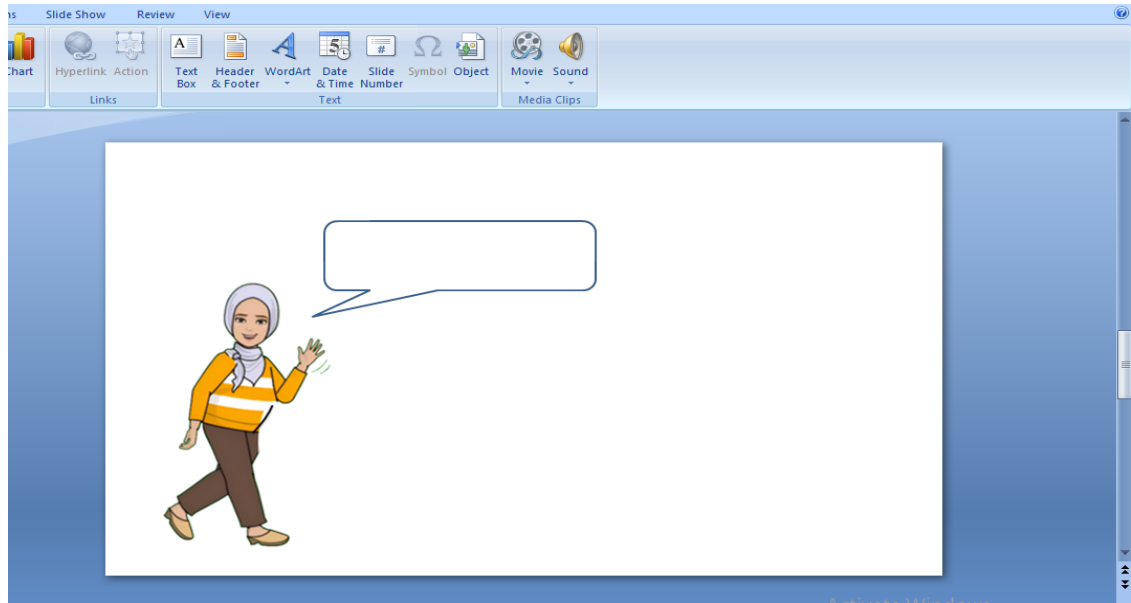
Tahap analisis atau perencanaan merupakan kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan. Tahap analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik dan mewawancarai guru kelas IV SD 101921 Beringin. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tersebut, bahwa kesulitan guru yang sering dialami dalam proses pembelajaran yaitu disebabkan karena keterbatasannya media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku teks dan media kertas bergambar ketika membahas materi pembelajaran khususnya materi kekayaan budaya Indonesia

Perancangan (*Design*)

Tahap desain yaitu tahap merancang konsep produk pada media pembelajaran. Dimana pada tahap ini teks, background, dan gambar. Gambar *powerpoint* dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Gambar 3.1 Pemilihan Teks



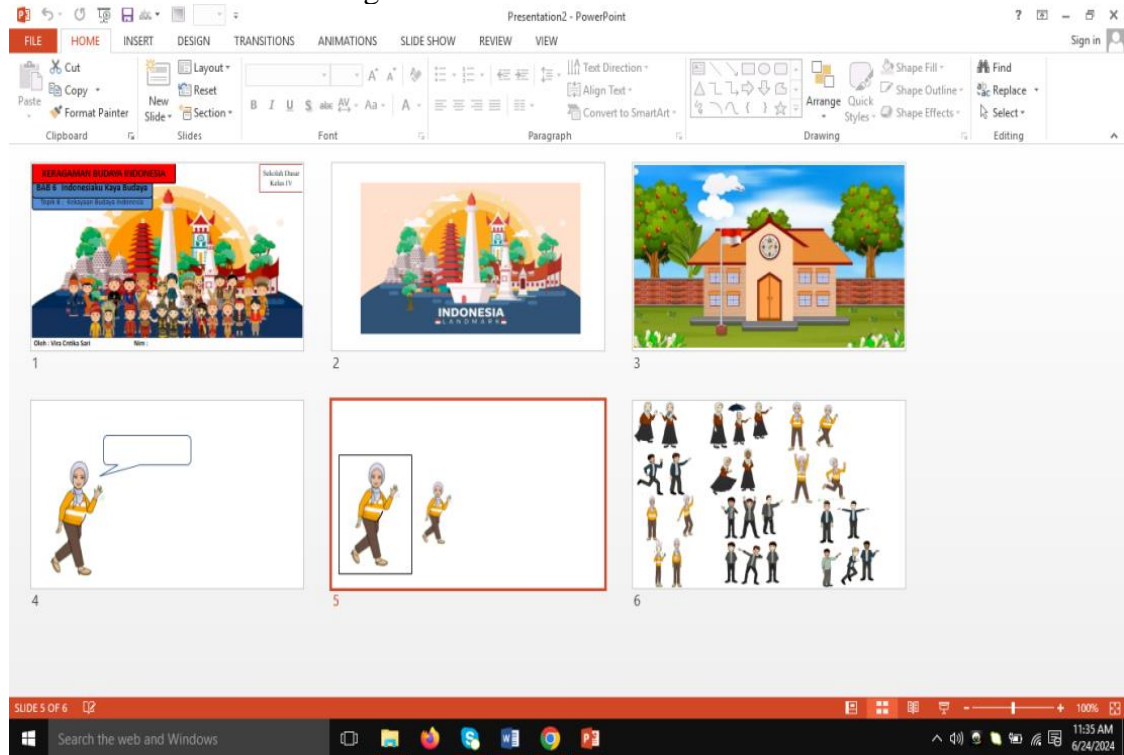
Sumber : Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah 2024

Gambar 3.2 Pemilihan Gambar



Sumber : Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah 2024

Gambar 3.3. Pemilihan Backgound



Sumber : Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah 2024

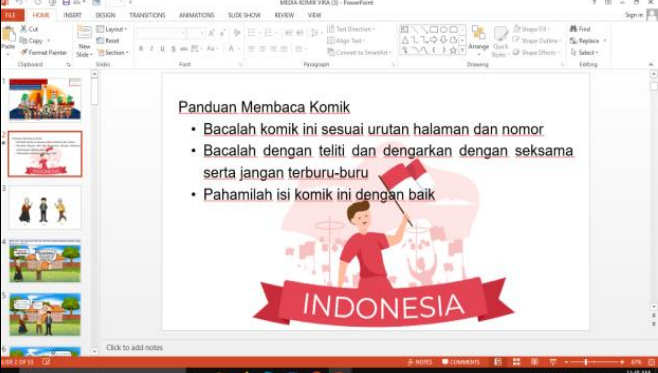
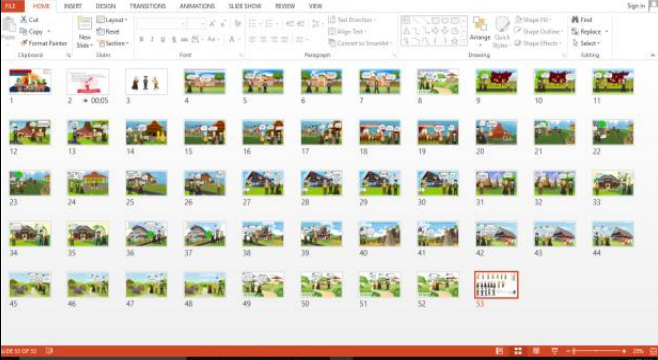
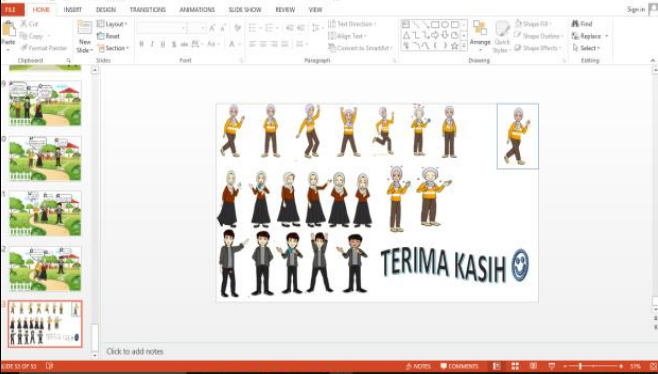
Tahap Pengembangan (*Development*)

Selesai tahap desain, tahap selanjutnya yaitu tahap development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan media komik berbantuan *powerpoint*. Yang akan peneliti kembangkan yaitu dengan menciptakan media komik berbantuan *powerpoint* berdasarkan hasil rancangan sebelumnya. Kemudian media komik tersebut divalidasi oleh ahli Bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas IV SD Negeri 101921 Beringin.

Berikut adalah media komik berbantuan *powerpoint* pada materi Indonesiaku kaya budaya yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Media Komik Berbantuan *Powerpoint* Yang dikembangkan.

No	Kegiatan	Keterangan
1		Pembukaan Pembelajaran

<p>2</p> 	<p>Petunjuk Pembacaan Komik</p>
<p>3</p> 	<p>Penyampaian materi dan pembacaan komik</p>
<p>4</p> 	<p>Penutup</p>

Implimentasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, dilakukan dengan menyebarkan angket dan memperlihatkan produk media video pembelajaran berbasis canva kepada guru kelas IV SD Negeri 101921 Beringin. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk. Peneliti melakukan tahap ini dengan membagikan angket kepada guru untuk mengetahui respon guru.

Penilaian produk oleh guru dilakukan dengan meminta guru untuk mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Penilaian angket terdiri dari 3 Indikator yaitu Aspek Motivasi Belajar, Fungsi Motivasi Belajar dan Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. Hasil dari penilaian menunjukkan kualitas produk yang dikembangkan. Dari uji coba

diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan menurut respon guru termasuk dalam kriteria menarik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji pendidik di SD Negeri 101931 Perbaungan, dapat diketahui bahwa hasil uji coba guru memperoleh jawaban “sangat baik” seluruhnya. Dengan demikian media komik berbantuan *Powerpoint* layak digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap selanjutnya, tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan disetiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan dapat dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Evaluasi terhadap media juga dapat dilakukan dengan melihat respon guru terhadap media yang telah dikembangkan.

CONCLUSION

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap pengemabnagan evaluasi (*Evaluation*) peneliti menyimpulkan beberapa hal, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media komik berbantuan *powerpoint* pada materi Indonesia Kaya Budaya layak digunakan pada pembelajaran IPAS.
2. Kelayakan media komik dapat dilihat berdasarkan hasil validator ahli materi, ahli Bahasa, ahli media dan ahli pembelajaran. Dimana hasil dari ahli materi diperoleh sebesar 76, dari ahli Bahasa sebesar 80, dari ahli media sebesar 95, dan ahli pembelajaran sebesar 97, maka total dari keseluruhan yaitu 87 dengan kriteria “Sangat Baik”, maka dinyatakan media komik berbantuan *Powerpoint* materi Indonesiaku Kaya Budaya topik kekayaan budaya Indonesia layak digunakan.

REFERENCES

- Ajrriah, N, & Dwi, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTU POWERPINT PADA PEMBELAJARAN PKN DENGAN

- PENDEKATAN SAINTIFIK. Homepage. 3(3), <https://pusdikarapublishing.com/index.php/jrss>
- Aqib, Z. (2013). MODEL-MODEL, MEDIA DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (INOVATIF). Bandung: Yrama Widya.
- Asnawati. (2019). UPAYA PENGINGKATAN KEMAMPUAN GURU UNTUK MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN MELALUI PENGAWASAN AKADEMIK KEPALA SEKOLAH SD NEGERI 63 PEKANBARU. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan* , 10 (1), 44-58. HYPERLINK "[https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3098](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3098)"
- Daryanto. (2013). MEDIA PEMBELAJARAN. Bandung: Satu Nusa.
- Girimarto. (2021). MENGENAL MICROSOFT POWEWRPOINT 2007. Diakses dari HYPERLINK.<http://smpn2girimarto.sch.id/read/34/mengenal-microsoft-powepoint-2007>.
- Gumelar. (2011). COMIC MAKING. Jakarta: Indeks.
- Haryono. (2013). PEMBELAJARAN IPA YANG MENARIK DAN MENGASYIKAN. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hasan, M. d. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). PEMBELAJARAN TEMATIK. Jakarta: Grafindo Persada.
- Musdalifah. (2019). PENGEMBANGAN MEDIDA KOMIK DIGITAL PADA PENGEMBANGAN MATEMATIKA MATERI PENGOLAHAN DATA DI KELAS V MI DARUSSALAM CURAHMALANG JOMBANG, Tesis. Jakarta: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Musfiqon, M. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN. Mataram: Prestasi Pustaka Publishers.
- Nugraha, E. A., Yulianti, D., & Khanafiyah, S. (2013). PEMBUATAN BAHAN AJAR KOMIK SAINS INKUIRI MATERI BENDA UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA KELAS IV SD. *Unnes Physics Education Journal* , II, 61-68. HYPERLINK. <https://doi.org/10.15294/upej.v1i2.1379>
- Nugraheni, N. (2017). PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Refleksi Edukatika* , 7 (2), 112-117. HYPERLINK. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>