

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KOMIK DI SEKOLAH DASAR

Rossi Iskandar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi, Indonesia
rossiiskandar@trilogi.ac.id

Abstrack: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pembelajaran sosial berbasis komik yang proklamasi persiapan kemerdekaan Indonesia. Media dikemas dalam produk komik yang nantinya bisa menjadi pelajaran bagi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran alternatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reseach and development dengan model pengembangan Dick and Carey. Penilaian kelayakan komik dilakukan dengan melibatkan ahli materi pelajaran, media, bahasa dan siswa. Penilaian diperoleh 96,36% dari ahli materi pelajaran, ahli media 97, 78% hingga 80% ahli bahasa. Hasil uji kelayakan media menyatakan komik layak untuk digunakan. Efektivitas yang dilakukan untuk menguji tabel hasil hipotesis adalah harga statistik rata-rata $t = 13,817$ hingga 44 db dan angka sig. Atau $p\text{-value } 0,000 \leq 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran berbasis komik.

Kata kunci: Penelitian dan pengembangan, pembelajaran media, ilmu sosial, komik.

Abstract : This study aimed to produce comics based media learning social studies subject preparation proclamation of Indonesian independence. Media is packaged in a product of comics which later can be a lesson for educators in the use of alternative learning media. This study uses research methods Reseach and development with Dick and Carey model of development. Comic feasibility assessment done by involving subject matter experts, media, language and students. Assessment obtained 96.36% of subject matter experts, media experts 97, 78% to 80% linguists. The results of the feasibility test media states comic is feasible to be used. Effectiveness conducted to test the hypothesis result table are average statistical price $t = 13,817$ to 44 db and numbers sig. Or $p\text{-value } 0.000 \leq 0.05$ or H_0 rejected. Thus concluded that there are differences in learning outcomes social studies significant between before and after being given a comic based learning media.

Keywords: Research and development, media learning, social sciences, comic.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini berdampak pada banyak hal salah satunya dapat kita rasakan pada dunia pendidikan yang menerapkan unsur media pembelajaran sebagai perantara atau penyampai informasi dan materi dalam kegiatan belajar, sehingga dalam penggunaannya perlu memilih dengan tepat media apa yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kaitanya dengan pembelajaran guru memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat besar untuk membantu peserta didik dalam mengaktualisasikan komponen belajarnya baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Charol E. Craggs (2002) menjelaskan bahwa penggunaan media merupakan salah satu cara untuk mengembangkan bakat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara kritis bagi dirinya sendiri dan mereka jauh lebih mengetahui dari pada gurunya. Kemampuan ini dimudahkan dengan menemukan bagaimana penggunaan media yang mudah digunakan, sehingga nantinya peserta didik akan

ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran.

Susanto (2014) menjelaskan Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu ilmu sosial dan humaniora yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang cabang ilmu sosial. Salah satu karakteristik pengertian Ilmu pengetahuan sosial adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Begitu pentingnya pendidikan ilmu pengetahuan sosial diterapkan di sekolah mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di Sekolah Dasar dan menengah. Mengabaikan ilmu pengetahuan sosial di tingkat Sekolah Dasar menurut Bisland, Good and Brophy (2014) akan berdampak negatif pada pengetahuan siswa tentang sejarah dan kewarganegaraan.

Media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sebagai salah satu

komponen pembelajaran, tidak luput dari pembahasan sistem secara menyeluruh. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya, media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan, sulit mencari media yang tepat, tidak adanya dana dan lain sebagainya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran.

Seymon (2014) dalam *State Of The Art Education* menjelaskan komik dalam pendidikan sekarang ini memiliki ketenaran yang sangat luar biasa, banyak para ahli akademisi dalam bidang pendidikan yang menggunakan komik sebagai alat untuk membahas definisi dari berbagai referensi. Sebagai contoh di kutip dari media online <http://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>,

Finlandia negara dengan sistem pendidikan yang baik menjadikan komik di Sekolah Dasar sebagai bahan pembelajaran. Finlandia menjadi negara pertama pembaca komik terbesar di dunia dengan rata-rata 3,59 atau setiap orangnya membaca 4 buku komik sedangkan Indonesia menjadi negara terbesar kedua pembaca komik dengan rata-rata 3,11 atau 3 buku komik setiap orangnya.

Mencermati hal itu, komik dalam pendidikan memberikan dampak positif apabila di lakukan dengan baik dan sungguh sungguh. Karena dengan komik pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Bahkan dalam pembelajaran di kelas Tricilia (2016) menjelaskan bahwa komik dapat menarik semangat peserta didik untuk belajar dan mengajari peserta didik dalam menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah peserta didik dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada peserta didik dan dapat mengingat sesuatu lebih lama.

Materi yang terdapat di dalam komik dapat dijelaskan secara

sungguh-sungguh, artinya bahwa materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah peserta didik dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud dari materi tersebut. Penggunaan komik pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka memperlancar proses pembelajaran. Peserta didik yang membaca komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata kata yang dibaca. Sama dengan yang terdapat dalam buku buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menerus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Reseach and Development* (Rn D). Model desain yang dikembangkan adalah model Dick and Carey yang berorientasi pada pendekatan sistem. Model desain sistem pembelajaran ini telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efesien dan menarik. Teknik analisa data yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif dengan menggunakan angket dan Tes.

Angket merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisa hasil dari validasi kelayakan yang diperoleh dari validasi uji kelayakan ahli materi, bahasa maupun ahli media dan uji kelayakan siswa baik perorangan, kelompok kecil maupun lapangan dianalisa dengan cara menghitung nilai berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan.

Data yang diperoleh dari tes, dianalisis dengan membanding nilai *preetest* dan nilai *posttest* peserta didik dan melihat apakah terdapat perbedaan nilai secara signifikan. Untuk itu, perhitungan statistik dilakukan dengan rumus uji t dengan bantuan SPSS20, yaitu: Menguji efektivitas model yang dikembangkan dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan:

- \bar{Y}_1 = Rata-rata skor pre-tes
- \bar{Y}_2 = Rata-rata skor pos-tes
- $\sum d^2$ = jumlah kuadrat deviasi
- N = Subyek pada sampel

Peneliti melakukan uji hipotesis yaitu hipotesis nol (H_0), dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) H_0 di terima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan media yang dikembangkan.
- 2) H_0 di tolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan adalah langkah pertama sebagai tahap pra produksi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis komik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan peserta didik di Sekolah Dasar. Sehingga hasil yang di peroleh dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian.

Dari hasil penyebaran angket kepada guru teridentifikasi bahwa penggunaan media sangat membantu dalam menyampaikan materi

pembelajaran. tak terkecuali mata pelajaran IPS materi pembelajaran sejarah guru masih merasa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, hal ini dikarenakan sekolah masih kekurangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemudian dari hasil analisis kebutuhan peserta didik teridentifikasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh gurunya, hal itu karena guru hanya menjelaskan materi materi yang ada dibuku sumber saja walaupun sesekali guru memperlihatkan gambar yang ada di buku.

Mencermati hal itu, pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar seharusnya memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam merealisasikan konsep konsep pembelajaran yang bersifat abstrak kepada pembelajaran yang lebih konkrit. Komik pembelajaran berperan besar dalam menyajikan konsep abstrak tersebut kepada contoh penerapan yang konkrit dalam

kehidupan sehari-hari peserta didik. Adanya media komik pembelajaran IPS ini, diharapkan menjadi salah satu alternatif baru yang disukai oleh peserta didik dan memiliki potensi yang sangat besar guna menyisipkan nilai-nilai kebangsaan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sejarah Indonesia.

Tahap kedua adalah produksi yaitu mengembangkan media yang dilakukan dengan menggunakan dua langkah utama yaitu langkah secara digital dan manual. Langkah digital yang dimaksud yaitu membuat tampilan komik menggunakan software Adobe Photoshop CS5 mulai dari pewarnaan dan percetakan. Adapun langkah manual disini adalah membuat naskah dan story board. Langkah dalam mengembangkan media ilmu pengetahuan sosial berbasis komik ini yang pertama pembuatan karakter tokoh proklamasi, menentukan karakter tokoh dalam komik ini dilakukan beberapa hal yang terkait dengan kebutuhan melalui telaah dokumen berupa buku-buku dan berbagai referensi yang mendukung tentang materi pembelajaran sejarah bangsa

Indonesia dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan. Dari hasil telaah dokumen tersebut dipilihlah tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia yang ikut andil dalam mempersiapkan kemerdekaan dari mulai perumusan dasar negara sampai pelaksanaan pembacaan naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Selanjutnya adalah Penyusunan naskah dan *story board* dimana hal yang paling penting karena naskah ini di sesuaikan dengan peristiwa nyata pada saat sejarah kemerdekaan berlangsung. Kemudian dari naskah itu pengembang mulai melakukan pembuatan karakter tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Kemudian setelah selesai penyusunan naskah pada tahap ini peneliti dibantu komikus melakukan scanning terhadap gambar yang nantinya dilanjutkan dengan proses pewarnaan terhadap gambar yang telah dibuat. Untuk pewarnaan pengembang masih menggunakan software Adobe Photoshop CS5 dan dikolaborasikan dengan software Adobe Illustrator.

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	7,00	45	,640	,095
	Pos-test	8,42	45	,583	,087

Pada tahap pewarnaan digital komik akan menjadi lebih menarik dan memberikan ciri dan perbedaan pada setiap tokoh. Untuk pewarnaan komik sendiri pengembang menyesuaikan warna warna yang sesuai dengan karakter tokoh dalam komik tersebut.

Tahap terakhir adalah pewarnaan karakter tokoh secara digital. Setelah selesai komik disempurnakan dengan membuat cover komik yang sesuai dengan judul dan topik materi serta mencetak komik tersebut pada percetakan digital.

Uji coba dilakukan dengan 4 tahap meliputi: tahap 1 uji coba kelayakan pakar (*Expert Judgement*) tahap dua uji coba secara acak kepada beberapa siswa, tahap tiga uji coba kelompok kecil, tahap empat uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan

oleh 3 pakar ahli materi diperoleh presentase 96,36 %. Ahli Teknologi Pendidikan di peroleh presentase 97,78%. Dan ahli Bahasa di peroleh presntase 80%.

Hasil uji coba lapangan teridentifikasi bahwa pada uji coba *one to one* di peroleh presentase 93,81% sedangkan pada uji coba kelompok kecil di peroleh presentase 96,54% artinya bahwa penggunaan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik dalam katagori praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar. Sehingga dari uji kelayakan peserta didik *one to one* dan kelompok kecil tersebut dilakukakanlah uji lapangan kelompok besar untuk menguji keefektifan media.

Berdasarkan perhitungan preetest dan postes melalui uji t diperoleh hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yaitu rata rata hasil belajar peserta didik sebelum di beri media komik sebesar 7,00 dan standar deviasi 640 dan setelah diberi media komik sebesar 8,42 dengan standar deviasi 583.

Hal ini berarti secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sebelum dan setelah diberi pelajaran dengan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik. Dimana di peroleh perbedaan mean = 1,422 yang berarti selesai skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial antara setelah dan sebelum diberi media komik.

Harga positif bermakna setelah diberi media komik skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial lebih tinggi dari pada sebelum di beri media komik. Selanjutnya diperoleh standar eror means yang menunjukkan angka kesalahan baku perbedaan rata-rata. Hasil terpenting rata-rata tabel ini adalah harga statistik $t = 13,817$ dengan db 44 dan angka sig. Atau $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ atau H_0 di tolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang signifikan antara sebelum dan setelah diberi media pembelajaran berbasis komik.

Tabel 2. Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest-.posttest	-1,422	,690	,103	-1,630	-1,215	-13,817	44	,000

Model yang dipakai dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini adalah model Dick and Carey. Model Dick and Carey terdiri dari 10 langkah, setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang yang sedang melaksanakan pengembangan cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain.

Uji coba media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik di Sekolah Dasar dinyatakan valid oleh ahli materi, media dan bahasa. Sehingga media pembelajaran ini bisa digunakan dalam pembelajaran IPS. Begitu juga setelah di uji cobakan kepada peserta didik media pembelajaran IPS berbasis komik ini baik secara perorangan ataupun kelompok kecil memberikan kemudahan dalam memahami materi dan praktis untuk digunakan.

Efektifitas penggunaan media pembelajaran IPS berbasis komik ini memberikan perbedaan setelah dilaksanakan uji lapangan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan pretest dan posttest diperoleh data statistik $t = 13,817$ dengan db 44 dan angka sig. Atau $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ atau H_0 di tolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang signifikan antara sebelum dan setelah diberi media pembelajaran berbasis komik. Berdasarkan hal itu, penggunaan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, memberikan rangsangan untuk rajin membaca.

Mayer (2001) menjelaskan bahwa sebuah kombinasi teks dan visual mengarah ke belajar lebih baik dari pada hanya teks saja. Pendapat ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Tricia Bingham, *et.all* (2016) yang menjelaskan bahwa penggunaan media komik ini sangat efektif digunakan, karena media ini mengintegrasikan antara teks, gambar

dan narasi. Dengan membaca komik peserta didik belajar dan terlibat langsung secara visual, verbal, membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan mengurangi kesalahan pemahaman. Serta media komik terbukti efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memotivasi dan menyediakan pesan strategis dalam merealisasikan konsep abstrak kepada situasi nyata peserta didik.

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komik memiliki kelebihan dibandingkan teks hal ini karena komik melibatkan langsung peserta didik secara visual dengan penyajian kata-kata dan gambar yang menarik sehingga membuat siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran. Dengan demikian, komik diharapkan dapat menjadi alternatif atau media yang membantu dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami

materi pembelajaran, memberikan rangsangan untuk rajin membaca, dengan komik pembelajaran dapat diterjemahkan dari ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistis karena materi di visualisasikan dengan kata kata yang disajikan secara bersamaan antara gambar dan tulisan yang akhirnya pengalaman peserta didik menjadi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Carol E. Craggs, *Media Education In The Primary School*, Newyork and London. 2002 [Ebook] Published in the Taylor & Francis e-Library, 6.
- Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014, 6.
- Paul G. Fitchett, Tina L. Heafner, *An Analysis of Time Prioritization for Social Studies in Elementary School Classrooms*, Journal of Curricullum and Instruction (JoCI), , Vol.8 (2) 7-35 Desember 2014. [online] <http://Search.ebscohost.com>, h. 8.
- Solihatini Etin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, 22
- Retalis, Seymon. *State Of The Art Comic and Education: Using Web Comics in Education*, Project 2008, 3 [online] http://www.educomics.org/material/deliverables/Deliverable1_StateoftheArt.pdf
- Bingham Tricia, Reid Stephanie and Ivanovic Vanda, *Paint me a picture: translating academic integrity policies and regulations into visual content for an online course*, International Journal for Educational Integrity Vol 12: (2) 2016, 5 [online] <http://download.springer.com/>
- Dick Walter, Carey Lou, O. Carey James, *Systematic Design of Instruction* New Jersey: Pearson, 2009, 6
- Pribadi. Beny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009,98.
- Kadir, *Statistika Terapan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015, 304.