



PENGEMBANGAN KOMIK FANTASI BERTEMA PAHLAWANKU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mohamad Rizki¹, Zerri Rahman Hakim², Ana Nurhasanah³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia
¹rizkimohamad38@gmail.com, ²zerrirahmanhakim@gmail.com, ³ananur74@untirta.ac.id

DEVELOPMENT OF MY HERO-THEMED FANTASY COMIC AS LEARNING MEDIA ON SOCIAL SCIENCES SUBJECT FOR 4TH GRADE STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

ARTICLE HISTORY

Submitted:
11 Januari 2022
11th January 2022

Accepted:
03 Maret 2022
03th March 2022

Published:
22 April 2022
22th April 2022

ABSTRACT

Abstract: This article discusses the development of my hero-themed fantasy comic as a social science learning media for fourth-grade students in elementary school and the level of feasibility of the comic and students' responses to the comic developed. The study described in this article used a research and development method (RnD) with the research design of the Borg and Gall model modified by Sugiyono. There were 6 stages of development in the study, namely problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing (limited). The instruments in the study were the form of expert validation sheets and students' response questionnaires. This comic was validated by 2 media experts, 2 material experts, and 2 linguists and tested on 26 fourth-grade students at SDN Pasirmae 1. The results of the study were the development of my hero-themed fantasy comic as social science learning media for fourth-grade students in elementary school. The feasibility of the comic based on expert validation was an assessment in the very feasible category with a percentage of 83.88% from media experts, 81.66% from material experts, and 90% from linguists. Meanwhile, the assessment of the student responses showed a percentage of 95.32% which was included in the very good category.

Keywords: comic, social science subject, learning media, elementary school

Abstrak: Artikel ini membahas tentang pengembangan komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar dan tingkat kelayakan komik serta respons siswa terhadap komik yang dikembangkan. Penelitian yang dibahas di artikel ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan desain penelitian model Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Terdapat 6 tahap pengembangan dalam penelitian ini yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk (terbatas). Instrumen pada penelitian tersebut berupa lembar validasi ahli dan angket respons siswa. Media komik ini divalidasi oleh 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli bahasa serta diuji coba terbatas kepada 26 orang siswa kelas IV SDN Pasirmae 1. Hasil penelitian tersebut adalah pengembangan komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Kelayakan komik berdasarkan validasi ahli mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak dengan persentase sebesar 83.88% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 81.66% dari ahli bahasa. Sementara itu, penilaian dari respons siswa mendapatkan persentase sebesar 95.32% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: komik, mata pelajaran IPS, media pembelajaran, sekolah dasar

CITATION

Rizki, M., Hakim, Z. R., & Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan Komik Fantasi Bertema Pahlawanku Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (2), 335-347. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8601>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah merupakan suatu kegiatan yang kompleks, kegiatan yang melibatkan berbagai macam elemen di dalamnya mulai dari guru, siswa hingga fasilitas penunjang. Pembelajaran tidak lain adalah proses komunikasi, proses transfer informasi dari guru ke siswa, dari siswa ke guru maupun dari siswa ke siswa. Proses komunikasi yang baik adalah komunikasi yang berhasil menyampaikan informasi secara penuh, utuh dan tidak ada distorsi informasi yang diterima. Maka dari itu, media memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi agar peserta didik mudah dalam memperoleh pengetahuan (Arief et al. 2012). Seorang guru dituntut mampu memilih media yang tepat untuk digunakan, tidak serampangan, sesuai dengan kondisi siswa, serta komponen pembelajaran lain seperti bahan ajar, materi, model, metode, dan sebagainya. Salah satu media berjenis visual yang dapat digunakan adalah komik. Komik dipahami sebagai narasi yang disampaikan melalui rangkaian gambar, dengan dialog para tokoh yang dimasukkan ke dalam gambar dalam bentuk balon ucapan (Harvey, 1996).

Dewasa ini, bentuk komik sudah sangat beragam mulai dari bentuk komik konvensional hingga bentuk komik strip yang disediakan oleh platform digital. Dalam dunia pendidikan, komik memiliki potensi yang cukup besar, gabungan antara tulisan dan gambar menjadi daya tarik tersendiri saat digunakan sebagai media pembelajaran. Termasuk pada pembelajaran IPS, IPS sendiri merupakan sebuah mata pelajaran baik pada jenjang sekolah dasar maupun lanjutan yang memadukan berbagai macam ilmu sosial yang diintegrasikan sebagai bahan untuk mendidik warga negara tentang hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Jamaludin, 2017). Karena pada

hakikatnya manusia adalah makhluk sosial (*Zoon Politicon*) artinya manusia akan selalu berinteraksi dengan manusia lain dan tidak bisa hidup tanpa adanya manusia lainnya. Akan tetapi, pembelajaran IPS memiliki citra sebagai pembelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan tidak memotivasi siswa terutama karena guru biasanya masih mengadopsi model pendidikan lama yang menjadikannya sebagai pusat utama pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS sangat direkomendasikan.

Berdasarkan wawancara kepada salah satu tenaga pengajar SDN Pasirmae 1, beliau mengaku kesulitan dalam menyampaikan materi IPS yang cenderung padat sebab memadukan beberapa cabang ilmu sekaligus. Hal ini diakibatkan minimnya sarana pembelajaran seperti media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Dengan dasar ini maka dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis komik yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Beberapa pertimbangan pemilihan media komik sebagai fokus penelitian ini, yakni: 1) pada umumnya anak-anak suka membaca komik; 2) media komik menyajikan cerita yang bukan hanya teks namun juga berisi gambar yang akan mengasah kemampuan menganalisa sebuah cerita secara menyenangkan; 3) komik memiliki fleksibilitas yang tinggi artinya komik dapat dibaca kapan dan dimana pun serta dalam bentuk apapun, komik bisa disajikan dalam bentuk fisik/cetak maupun dalam bentuk buku elektronik tanpa mengubah fungsinya sedikit pun; serta 4) penggunaan media komik tergolong mudah. Dengan beberapa pertimbangan ini, komik dapat menjadi media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Penggunaan komik diharapkan membawa suasana baru yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS karena siswa akan membaca

dan memproses informasi yang berisi materi IPS tanpa merasa sedang membaca buku pelajaran sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai seutuhnya.

Alasan peneliti ini didukung oleh Waluyanto (2006) yang berpendapat bahwa komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang disusun dalam alur cerita bergambar sehingga informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih mudah dipahami, dan alur membuatnya lebih mudah diikuti dan diingat. Pernyataan ini diperkuat oleh Sukmanasa (2017), ia berpendapat bahwasanya pembelajaran IPS dapat digambarkan lebih menarik dan komprehensif dalam ilustrasi kartun dengan alur yang jelas. Komik yang dikembangkan ini memiliki keunikan dari segi cerita karena menggabungkan bidang ilmu IPS yakni sejarah, budaya, dan pendidikan karakter dengan alur cerita fiksi fantasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Komik ini dikembangkan dengan bergaya visual manga atau komik ala Jepang dan gaya ini sangat jarang atau belum pernah diimplementasikan pada komik pendidikan khususnya komik bermuatan sejarah.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya: 1) mendeskripsikan proses pengembangan komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar; mendeskripsikan kelayakan dari pengembangan komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar; dan mendeskripsikan bagaimana respons siswa terhadap pengembangan komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pasirmae 1 yang beralamat di Kampung Dukuh, RT 03, RW 01, Desa Pasirmae, Kecamatan Cipeucang, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Dengan waktu pelaksanaan selama 1 tahun terhitung dari Oktober 2020 hingga November 2021. Dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik untuk membantu proses pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah metodologi penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono.



Gambar 1. Prosedur R&D yang di modifikasi (Sugiyono, 2019)

Adapun prosedur dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan teknik wawancara kepada wali kelas IV SDN Pasirmae 1.

2. Pengumpulan Data

Seperti yang sudah peneliti paparkan sebelumnya bahwa proses pengumpulan data pada tahap awal menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui masalah terkait pembelajaran IPS di sekolah tersebut. Setelah informasi didapatkan kemudian informasi atau data awal tersebut

peneliti jadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk penelitian ini.

3. Desain Produk

Setelah data didapatkan, kemudian peneliti melakukan *research* terkait produk yang akan dikembangkan, peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan serta materi yang akan dimasukkan ke dalam komik. Selain itu peneliti juga melakukan studi pustaka dan *sharing* dengan rekan-rekan serta dosen pembimbing.

4. Validasi Desain

Validasi desain sendiri memiliki artian sebagai suatu proses kegiatan mengevaluasi desain produk (dalam hal ini apakah sistem kerja yang baru akan lebih efektif dari pada sistem yang lama). Karena validasi di sini merupakan pemikiran rasional, bukan fakta di lapangan. Tahapan ini dimulai dari menghubungi tenaga ahli yang memiliki kredibilitas dan kompetensi di bidangnya seperti ahli media, ahli materi maupun ahli bahasa. Kemudian para ahli tersebut diminta untuk menilai produk yang sedang dikembangkan. Selain itu, rekomendasi serta masukan dari para ahli juga sangat dibutuhkan untuk kesempurnaan produk yang sedang dikembangkan ini. Instrumen yang digunakan untuk proses validasi desain adalah lembar validasi ahli yang berisi angket terkait produk yang dikembangkan. Proses Validasi oleh ahli media mengacu pada tiga aspek penilaian yaitu ampilan dan kondisi fisik, keterpaduan isi materi, serta komunikasi visual. Sedangkan, untuk ahli materi meliputi aspek kesesuaian kurikulum, isi materi, kebenaran media, serta penyajian materi. Kemudian, untuk ahli bahasa yaitu aspek kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan peserta didik,

kesesuaian dengan kaidah bahasa, serta penggunaan istilah, simbol, dan ikon.

5. Revisi Desain

Setelah mendapatkan penilaian, masukan dan rekomendasi dari para ahli didapatkan, kemudian penilaian tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada desain produk. Proses perbaikan rancangan ini disebut dengan revisi desain.

6. Uji Coba Produk

Kemudian, setelah produk mendapatkan perbaikan maka tahap terakhir dalam penelitian ini adalah uji coba dalam skala terbatas. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap komik fantasi bertema pahlawanku yang peneliti kembangkan. Data respons siswa didapatkan melalui pemberian angket yang berisi 14 butir pernyataan kepada 26 siswa kelas IV SDN Pasirmae 1. Untuk lembar validasi ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media serta ahli bahasa digunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk setiap item pernyataan. Sedangkan, untuk lembar angket respons siswa digunakan skala guttman dengan rentang skor 0 sampai 1. Skor jawaban angket yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP merupakan nilai persen (%), R adalah jumlah skor yang diperoleh, dan SM adalah jumlah skor maksimal. Nilai persen yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan persentase skor dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk dari Validasi Ahli

Skor dalam Persen (%)	Kategori Penilaian
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

(Arikunto, 2009)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Produk dari Respons Siswa

Skor dalam Persen (%)	Kategori Penilaian
< 21 %	Sangat Tidak Baik
21 – 40 %	Tidak Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Baik

(Modifikasi dari Arikunto, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan 6 tahapan prosedur penelitian R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Adapun hasil yang diperoleh dari keenam tahapan yang telah dilalui, dipaparkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan teknik wawancara tidak terstruktur dengan tenaga pengajar yakni Bapak Apipudin terkait penggunaan media pada pembelajaran. Dari hasil wawancara ini peneliti mendapat gambaran bahwa pembelajaran khususnya IPS di sekolah tersebut masih belum mendapatkan perhatian dari peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Beliau juga mengaku kesulitan dalam menyampaikan materi IPS yang cenderung padat sebab memadukan beberapa cabang ilmu sekaligus. Hal ini diakibatkan minimnya sarana pembelajaran seperti media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, diperparah dengan situasi pandemi Covid-19 yang membatasi interaksi fisik membuat para tenaga pengajar kebingungan dalam menyampaikan materi IPS sehingga berimplikasi pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.

2. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, terpilih media komik dan materi yang akan digunakan dalam pengembangan yaitu materi IPS pada tema 5 “Pahlawanku” yang terfokus pada sub tema 1 dan 2.

3. Desain Produk

a. Pemilihan Kertas

Jenis kertas yang digunakan pada komik ini yaitu HVS 100gsm dengan ukuran B5 (7.17” × 10.12”) dengan kertas art karton digunakan sebagai bahan sampul komik.

b. Pemilihan Fon

Adapun fon yang digunakan dalam pengembangan komik ini adalah: Anime Ace 2.0, KG Miss Kindergarten (*normal, chunky, dan marker*), Bangers, Comic San MS, Baskerville Old Face, Amalfi Coast, Daniel Black, Big Shoulders Display. Untuk memberikan kesan etnik, peneliti juga menggunakan fon Jawadwipa Adisastra dan Jawa Palsu.

c. Pemilihan Warna

Jenis warna yang peneliti gunakan merupakan warna dari merk Copic yang tersedia di internet kemudian diimpor ke dalam perangkat lunak Clip Studio Paint Ex (CSP).

d. Penentuan Tata Letak

Tata letak komik ditentukan dari banyaknya cerita atau informasi yang ingin disampaikan dalam panel komik.

e. Perangkat Keras yang Digunakan

Terdapat beberapa perangkat keras yang digunakan dalam proses pembuatan komik ini diantaranya *pen tablet*, laptop, dan printer.

f. Perangkat Lunak yang Digunakan

Pada pembuatan komik ini peneliti menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint Ex (CSP) dan Adobe Photoshop.

g. Prosedur Pembuatan Komik

Pembuatan komik ini diawali dengan proses penentuan materi atau konsep ilmu

yang akan di sampaikan kepada pembaca. Setelah materi ditentukan, tahap selanjutnya adalah pembuatan naskah serta skenario. Tahapan selanjutnya yaitu menggambar di komputer, pembuatan sketsa merupakan tahapan awal proses menggambar. Setelah sketsa dirasa sudah sesuai maka tahapan selanjutnya yaitu pemberian garis tepi atau line art yang kemudian masuk pada proses pewarnaan. Setelah tahap pewarnaan selesai,

komik diberi *lettering*, *lettering* atau teks yang ditambahkan dalam komik dapat berupa balon kata, efek suara, maupun prolog, apabila terdapat kesalahan pada proses menggambar dan tidak bisa diperbaiki dengan CSP, maka dapat menggunakan Photoshop. Setelah tahapan menggambar selesai, komik siap dicetak dan dijilid. Jilid yang digunakan untuk komik ini adalah kertas art karton tanpa laminasi.



Gambar 2. Sampul Depan, Belakang, dan Sampel Isi Komik

4. Validasi Desain

Tabel 3. Data Hasil validasi Ahli Media (Desain)

Uji Ahli	Aspek Penilaian	Skor		Np (%) total
		Ahli 1	Ahli 2	
Ahli Media (Desain)	Tampilan dan Kondisi Fisik Keterpaduan Isi Materi Komunikasi Visual	78	73	151
	Jumlah	$\frac{78}{90} \times 100 = 86.66\%$	$\frac{73}{90} \times 100 = 81.11\%$	$\frac{151}{180} \times 100 = 83.88\%$
	Rata-Rata	$\frac{86.66 + 81.11}{2} \times 100 = 83.88\%$		
	Kategori Penilaian	Sangat Layak		

Dari data di atas, dapat diketahui skor yang diperoleh dari penilaian ahli media 1 sebesar 78 dari jumlah skor maksimal 90 dengan persentase sebesar 86.66%. Sementara itu, skor yang diberikan oleh ahli media 2 sebesar 73 dari skor maksimal 90 dengan

persentase sebesar 81.11%. Sehingga didapatkan total persentase penilaian dari keduanya sebesar 83.88%. Berdasarkan kategori penilaian yang telah ditentukan, perolehan nilai ini masuk ke dalam kategori "Sangat Layak" (Arikunto, 2009).

Tabel 4. Data Hasil validasi Ahli Materi

Uji Ahli	Aspek Penilaian	Skor		Np (%) total
		Ahli 1	Ahli 2	
Ahli Materi	Kesesuaian Kurikulum Isi Materi Kebenaran Media Penyajian Materi	62	64	126
	Jumlah	$\frac{62}{70} \times 100 = 88.57\%$	$\frac{64}{70} \times 100 = 91.42\%$	$\frac{126}{140} \times 100 = 90\%$
	Rata-Rata	$\frac{88.57 + 91.42}{2} \times 100 = 90\%$		
	Kategori Penilaian	Sangat Layak		

Berdasarkan data yang disajikan di atas, dapat diketahui skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi 1 sebesar 62 dari skor maksimal 70 dengan persentase sebesar 88.57%. Sementara itu, skor yang diberikan oleh ahli materi2 sebesar 64 dari skor maksimal 70 dengan persentase sebesar

91.42%. Sehingga didapatkan total persentase penilaian dari keduanya sebesar 90%. Berdasarkan kategori penilaian yang telah ditentukan, perolehan nilai ini masuk ke dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan interpretasi skor menurut (Arikunto, 2009).

Tabel 5. Data Hasil validasi Ahli Bahasa

Uji Ahli	Aspek Penilaian	Skor		Np (%) total
		Ahli 1	Ahli 2	
Ahli Materi	Kelugasan Komunikatif, Dialogis dan Interaktif Kesesuaian dengan Peserta Didik Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Penggunaan Istilah, Simbol dan Ikon	51	47	98
	Jumlah	$\frac{51}{60} \times 100 = 85\%$	$\frac{47}{60} \times 100 = 78.33\%$	$\frac{98}{120} \times 100 = 81.66\%$
	Rata-Rata	$\frac{85 + 78.33}{2} \times 100 = 81.66\%$		
	Kategori Penilaian	Sangat Layak		

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui skor yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa 1 sebesar 51 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 85%. Sementara itu, skor yang diberikan oleh ahli bahasa 2 sebesar 47 dari skor maksimal 60

dengan persentase sebesar 78.33%. Sehingga didapatkan total persentase penilaian dari keduanya sebesar 81.66%. Berdasarkan kategori penilaian yang telah ditentukan, perolehan nilai ini masuk ke dalam kategori

“Sangat Layak” berdasarkan interpretasi skor menurut (Arikunto, 2009).

5. Revisi Desain

Tabel 6. Revisi Desain oleh Ahli Media

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Media 1	Bentuk komik sudah cukup sesuai. Namun, cantumkanlah nama dosen pembimbing dalam sampul serta pemilihan kertas sampul tidak boleh licin agar lembaran komik dapat merekat secara sempurna.
Ahli Media 2	Perhatikan kembali warna, kontras, serta kesesuaian adegan dalam komik, sediakan template petunjuk penggunaan komik agar peserta didik mudah menggunakannya, cantumkan KD, Indikator, serta Tujuan Pembelajaran.

Tabel 7. Revisi Desain oleh Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Materi 1	Produk yang dibuat sudah sesuai dengan kaidah pembuatan komik akan tetapi informasi dalam cerita harus disesuaikan dengan KD. Informasi yang disajikan tidak boleh terlalu banyak, fokus pada beberapa kerajaan saja namun lengkap karena sejarah harus dipelajari secara utuh, tidak bisa sepotong-sepotong. Serta tambahkan pengembangan keterampilan peserta didik pada bagian akhir seperti pemberian tugas atau semacamnya.
Ahli Materi 2	Isi cerita dalam komik sudah sesuai dengan alur sejarah yang ada. Untuk kedepannya, dapat ditingkatkan lagi pengembangan cerita untuk komik yang dibuat agar dapat menarik minat peserta didik.

Tabel 8. Revisi Desain oleh Ahli Bahasa

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Bahasa 1	Beberapa aspek bahasa belum ditaati secara konsisten. Perlu perbaikan, terutama aspek ejaan.
Ahli Bahasa 2	Komik dibuat sudah bagus, namun sebaiknya penulisan teks tidak menggunakan huruf kapital seluruhnya. Karena komik ini digunakan sebagai media pembelajaran sehingga ada nilai dalam membelajarkan kaidah penggunaan Bahasa Indonesia. Serta perbaiki beberapa kata yang saltik dan pemilihan diksi yang kurang sesuai.

6. Uji Coba Produk (Terbatas)

Tabel 9. Data Hasil Angket Respons Siswa

Nomor Responden	Skor	Persentase	Kategori
R1	12	85.71%	Sangat Baik
R2	13	92.85%	Sangat Baik
R3	14	100%	Sangat Baik
R4	14	100%	Sangat Baik
R5	14	100%	Sangat Baik
R6	14	100%	Sangat Baik
R7	13	92.85%	Sangat Baik
R8	14	100%	Sangat Baik
R9	14	100%	Sangat Baik
R10	14	100%	Sangat Baik
R11	14	100%	Sangat Baik
R12	13	92.85%	Sangat Baik
R13	14	100%	Sangat Baik
R14	14	100%	Sangat Baik
R15	14	100%	Sangat Baik
R16	12	85.71%	Sangat Baik
R17	14	100%	Sangat Baik
R18	13	92.85%	Sangat Baik
R19	14	100%	Sangat Baik
R20	13	92.85%	Sangat Baik
R21	10	71.42%	Baik
R22	13	92.85%	Sangat Baik
R23	13	92.85%	Sangat Baik
R24	14	100%	Sangat Baik
R25	12	85.71%	Sangat Baik
R26	14	100%	Sangat Baik
NP	347	95.32%	Sangat Baik

Dari data respons siswa di atas dapat dilihat bahwasanya komik fantasi bertema pahlawanku yang dikembangkan mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari para siswa kelas IV SDN Pasirmae 1 dengan persentase sebesar 95.32% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” berdasarkan interpretasi skor menurut (Arikunto, 2009).

Pembahasan

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Pasirmae 1 memberikan gambaran bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran sebagai salah satu unsur penting dalam proses KBM, sehingga berimplikasi pada kurangnya antusiasme dan motivasi siswa kelas IV dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di SDN Pasirmae 1,

sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan tidak dapat tercapai. Padahal media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat krusial dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai peningkat motivasi siswa tetapi penggunaan media juga dapat menciptakan situasi belajar yang lebih efektif. Hal ini selaras dengan gagasan Tim LPM DKI Jakarta dalam Jamaludin (2017) yang mengemukakan bahwasanya fungsi utama dari media pembelajaran ialah sebagai peningkat motivasi belajar siswa dan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Apabila motivasi siswa tinggi, didukung situasi pembelajaran yang efektif maka tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan akan tercapai.



Pemilihan media pembelajaran tidak boleh sembarangan, dalam menentukan media terdapat hal-hal yang perlu menjadi perhatian guru, salah satunya adalah kemudahan mengakses media, berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN Pasirmae 1, sekolah ini belum memiliki alat atau fasilitas pendukung yang memadai untuk menunjang penyajian media berbasis elektronik seperti proyektor ataupun pelantang suara. Selain itu, tidak semua siswa memiliki gawai untuk mengakses media. Dengan pertimbangan tersebut dan dengan kajian kurikulum serta studi literatur yang peneliti lakukan, peneliti menentukan untuk mengembangkan sebuah buku komik sebagai media pembelajaran IPS. Buku komik dipilih karena sifatnya yang ringkas, tanpa memerlukan alat elektronik sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun bahkan di rumah ketika siswa melaksanakan BDR atau belajar dari rumah. Sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Jamaludin, 2017) yang mengatakan bahwa dalam memilih media, harus memperhatikan kemudahan mengakses media. Artinya media mudah didapatkan atau digunakan atau setidaknya mudah diproduksi sendiri oleh guru.

Proses desain diawali dengan melakukan pemilihan materi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KD. Setelah materi didapatkan, skenario serta dialog pun dibuat. Tahapan berikutnya adalah menentukan tata letak komik, yang dilanjutkan dengan proses pembuatan komik, mulai dari tahapan menggambar, pewarnaan, hingga penambahan teks berupa balon kata, efek suara, maupun prolog. Komik yang dibuat ini sudah memenuhi unsur-unsur utama komik, berdasarkan pemaparan Gumelar (2011) terdapat beberapa unsur yang harus terdapat dalam komik yakni *space* (ruang), *image*, *text*, *color*, serta *voice*, *sound*, dan *audio*. Pengembangan komik dilakukan dengan menggunakan teknik digital pemilihan teknik

ini karena dalam prosesnya tidak perlu menggunakan alat atau bahan yang sulit ditemukan seperti pena celup, tinta, cat, *screentoner* ataupun meja khusus untuk menggambar komik. Peneliti hanya memerlukan sebuah laptop/komputer, *pen tablet*, dan sebuah perangkat lunak yaitu Clip Studio Paint (CSP) dalam prosesnya. Komik yang peneliti kembangkan berjenis visual *Japanese Comic* atau manga alasan pemilihan gaya visual ini karena visualnya yang lucu dan populer di kalangan anak-anak sehingga mudah diterima dan menarik perhatian mereka. Hal ini selaras dengan gagasan Supriyadi dalam Muhamad (2014) yang menyebutkan bahwa siswa sangat tanggap terhadap rangsangan visual yang lucu, menarik, dan sederhana. Hal ini juga sudah sejalan dengan pendapat Waluyanto (2006) yang mengatakan seseorang akan belajar secara maksimal apabila berinteraksi dengan rangsangan yang sesuai dengan gaya belajarnya.

Setelah tahapan desain selesai, peneliti melakukan uji validitas untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan komik yang dikembangkan, uji validitas dilakukan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi serta ahli bahasa. Dari penilaian ahli media didapatkan skor total sebesar 83.88%. Skor tertinggi diperoleh dari aspek keterpaduan isi materi. Ini mengisyaratkan bahwasanya komik yang dikembangkan memiliki kelebihan karena komik yang dikembangkan memiliki gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan isi materi IPS kelas 4 tema 5 sekolah dasar. Kelebihan lain dari komik yang dikembangkan ini adalah relevansinya dengan tujuan pembelajaran. IPS memiliki tujuan untuk mengajarkan siswa agar peka terhadap permasalahan sosial di masyarakat, memiliki mental positif untuk menyelesaikan masalah yang timbul sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya sendiri maupun orang lain (Jamaludin, 2017). Kelebihan lain juga terdapat pada indikator urutan materi serta kejelasan uraian materi yang terkandung dalam komik. Hal di atas sudah sesuai dengan

gagasan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Jamaludin (2017) yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki ketepatan tujuan pembelajaran serta dapat berguna sebagai penunjang isi bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi buku teks yang memang membutuhkan bantuan media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Dari hasil analisis yang telah peneliti paparkan di atas, komik yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak” dari aspek media/desain.

Selanjutnya, penilaian berasal dari ahli materi yang mengacu pada aspek penilaian kesesuaian kurikulum, isi materi, kebenaran media, serta penyajian materi. Proses validasi produk oleh ahli media memberikan total skor sebesar 90%. Perolehan skor tertinggi berasal dari seluruh aspek penilaian yaitu kesesuaian kurikulum, isi materi, kebenaran media, serta penyajian materi. Berdasarkan penilaian ini komik yang dikembangkan karena telah materi dalam komik sudah sesuai serta relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya, materi dalam komik ini adalah pengenalan tokoh-tokoh, peninggalan serta fakta-fakta dari kerajaan pada masa Hindu, Buddha, dan Islam hal ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar pada pembelajaran IPS tema 5 kelas IV sekolah dasar. Kelebihan lain komik ini dari segi materi adalah kesesuaiannya dengan tingkat kemampuan siswa dan isi materi pembelajaran.

Selain itu, kelebihan lain dari komik ini adalah adanya nilai karakter peduli sosial yang sangat sesuai dengan hakikat tujuan pendidikan IPS itu sendiri. Kelebihan dari segi materi juga berasal dari aspek kebenaran isi media, karena materi dalam komik ini sudah sesuai dengan fakta sejarah yang ada, begitu pula dengan penulisan nama tokoh yang juga sudah sesuai. Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut, komik yang dikembangkan sudah sangat sesuai dengan kriteria pemilihan media yang dipaparkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Jamaludin (2017) yang

mengatakan bahwa pemilihan media pendidikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat berpikir siswa serta dapat berguna sebagai penunjang isi bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi buku teks. Berlandaskan hasil analisis yang sudah peneliti paparkan di atas, komik yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak” dari segi isi materi.

Kemudian, penilaian berasal validasi dari ahli bahasa dengan perolehan skor total sebanyak 81.66%. penilaian ini mengacu pada aspek kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, serta penggunaan istilah, simbol dan ikon. Dari keempat aspek ini terdapat 2 aspek penilaian yang memperoleh skor tertinggi yaitu kelugasan dan kesesuaian dengan peserta didik. Dari aspek kelugasan komik yang dibuat telah menggunakan kalimat yang sederhana, mudah dipahami serta efektif. Selain itu, komik ini juga sudah menggunakan kalimat yang logis serta dapat diterima oleh siswa. Sedangkan, dari aspek kesesuaian peserta didik komik yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa. Kelebihan-kelebihan ini sudah sesuai dengan pandangan ahli yang mengungkapkan bahwa pemilihan media harus berdasarkan pengelompokkan sasaran (Arsyad, 2013). Dalam hal ini sasarannya adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Berfondasi pada hasil analisis penilaian ahli bahasa di atas, dapat dikatakan komik yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak” dari segi bahasa. Sehingga berdasarkan hasil analisis penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, komik ini telah mendapatkan predikat “Sangat Layak” dari ketiganya. Selain memperoleh data kuantitatif, proses validasi ahli juga menghasilkan data kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar dari para ahli. Data ini kemudian menjadi masukan dan pertimbangan dalam melakukan revisi desain.

Setelah produk dilakukan revisi, maka tahap selanjutnya yaitu uji coba secara terbatas. Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap komik yang dikembangkan. Terdapat 26 siswa kelas IV SDN Pasirmae 1 yang menjadi peserta/responden dalam tahap ini. Dari hasil angket yang dibagikan, diperoleh skor sebanyak 95.32%. Terdapat 14 pernyataan yang terdiri dari 3 aspek penilaian dalam instrumen angket respons siswa yaitu tampilan, isi materi, dan kemanfaatan. Dari ketiga aspek ini terdapat beberapa pernyataan yang mendapat nilai sempurna dari penilaian respons siswa, diantaranya keterbacaan komik, kejelasan bentuk dan ukuran huruf dalam komik, menarik perhatian siswa, kesesuaian materi, kemudahan bahasa, serta memberi pengetahuan baru. Kelebihan-kelebihan tersebut sudah memenuhi unsur dari fungsi media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Levie & Lentz dalam Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa terdapat 4 fungsi utama dari media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi berarti media tersebut dapat mengarahkan perhatian siswa pada konten mata pelajaran terkait makna visual atau topik teks yang ditampilkan. Fungsi afektif terlihat dari tingkat keasyikan siswa saat mempelajari teks bergambar. Fungsi kognitif menunjukkan simbol atau gambar visual membantu mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar. Sedangkan, fungsi kompensatoris memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa dengan kemampuan membaca lemah mengorganisasi informasi dalam teks untuk mengingatnya. Berdasarkan hasil analisis di atas, komik yang dikembangkan mendapatkan respons siswa "Sangat Baik".

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah dilaksanakan secara sempurna dengan mengacu pada 6 tahapan model penelitian Borg dan Gall serta menghasilkan produk akhir penelitian berupa komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.
2. Tingkan kelayakan komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar ini mendapatkan kategori "Sangat Layak" dari hasil validasi ahli, dengan persentase sebesar 83.88% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 81.66 % dari ahli bahasa.
3. Dari 26 peserta didik yang menjadi responden dalam tahap uji coba komik fantasi bertema pahlawanku sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar ini memberikan penilaian dengan pesentase sebesar 95.32% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, hendaknya dengan adanya komik ini dapat mendorong diri untuk meningkatkan kembali minat baca dan motivasi belajarnya.
2. Bagi guru, guru sebaiknya menggunakan media pada proses pembelajaran yang dilakukannya. Komik merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya kepala sekolah dapat memfasilitasi guru dalam membuat media dan melakukan supervisi kepada guru agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.
4. Bagi peneliti yang akan mengembangkan media komik. Jika fasilitas sekolah yang akan diteliti memadai, sebaiknya buat saja komik berbasis elektronik seperti komik berformat PDF atau Webtoon. Hal ini bertujuan untuk mengurangi biaya produksi yang relatif besar. Selain itu, perhatikan jumlah materi yang akan dimasukkan ke dalam komik, sesuaikan kembali dengan kemampuan siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. & Sadiman. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S., & Safruddin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making: Membuat Komik*. AnImage.
- Harvey, R. C. (1996). *The art of the comic book: An aesthetic history*. Univ. Press of Mississippi.
- Jamaludin, U., & Rachmadtullah, R. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi bagi Guru dan Mahasiswa*. Bekasi: Nurani.
- Muhamad, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Viii Smp Al-Amanah, Setu Tangerang Selatan. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Waluyanto, H. D. (2006). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).