

Pengembangan Media E-Comic Berbasis Budaya Lokal Kota Malang dalam Pembelajaran Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Muatan PPKn Kelas 4 SD

Rori Rachmadani*, Sutarno, Siti Umayaroh

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: rorirachmadani1298@gmail.com

Paper received: 6-8-2021; revised: 20-8-2021; accepted: 28-8-2021

Abstract

This study aims to produce media products in the form of *e-comic* on PPKn content with the theme of local culture of Malang City, class IV SD semester 2 at SDN Tasikmadu 1 Malang and SDN Tasikmadu 2 Malang which are valid and interesting. This research is a development research, which consists of (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. The test subjects were fourth grade students at SDN Tasikmadu 1 and SDN Tasikmadu 2 Malang. The small group trial subjects consisted of 10 students and the large group test subjects consisted of 45 students. The results of this study indicate that the developed media received a very valid and very interesting rating, according to experts and users. The results of the small-scale test showed a result of 0.93 which was stated to be very interesting and the large-scale test showed a result of 0.95.

Keywords: *e-comic*; culture; local Malang city; civics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media berupa *e-comic* pada muatan PPKn bertema kebudayaan lokal Kota Malang kelas IV SD semester 2 di SDN Tasikmadu 1 Malang dan SDN Tasikmadu 2 Malang yang valid dan menarik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SDN Tasikmadu 1 dan SDN Tasikmadu 2 Malang. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa dan subjek uji coba kelompok besar terdiri dari 45 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan media yang dikembangkan ini mendapatkan penilaian yang sangat valid dan sangat menarik, menurut para ahli dan pengguna. Hasil dari uji skala kecil menunjukkan hasil 0,93 yang dinyatakan sangat menarik dan uji skala besar menunjukkan hasil 0,95.

Kata kunci: *e-comic*, budaya; lokal kota Malang; PPKn

1. Pendahuluan

Media pembelajaran sangat menunjang proses belajar mengajar pada masa daring maupun luring diperkuat dengan pendapat Adam & Syastra (2015) media pembelajaran memiliki arti segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sekitar seperti benda-benda yang ada di sekitar, lingkungan sekitar, dll. Menurut Ristiyanti (2013) media pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sekitar lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa karena langsung berdekatan dan tidak asing. Dengan keadaan pandemic covid 19 yang semakin meningkat lingkungan sekitar tidak digunakan secara optimal. Dengan pembelajaran daring seperti ini penggunaan media digital sangat penting untuk digunakan.

Media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran daring. Menurut Rasiman & Pramasdyahsari (2014) penggunaan media digital melalui penggunaan

perangkat lunak dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Kemajuan teknologi sebagai guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang menjadikan pembelajaran semakin nyaman dan tidak mudah bosan. Salah satu pengembangan media pembelajaran berupa media gambar yaitu komik dalam bentuk digital (*e-comic*).

Pemanfaatan *e-comic* yang memiliki ciri tersendiri yaitu lebih menonjolkan gambar yang digemari oleh anak-anak. Menurut Hermawati (2015) *E-comic* juga dikatakan fleksibel karena dapat diakses dengan mudah di hp, pc/laptop yang digunakan dimana saja dan kapan saja. *E-comic* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengenal daerah tempat tinggal dengan kebudayaan-kebudayaan lokal yang menjadikan ciri khas daerahku.

Kebudayaan lokal Malang salah satunya, kebudayaan lokal Kota Malang masih awam diberikan kepada siswa sekolah dasar. Sesuai dengan analisis dokumen yang dilakukan buku tema 8 kelas 4 membahas keunikan daerah tempat tinggal, yang di buku tema membahas Provinsi Jawa Tengah khususnya Yogyakarta. Sebelum jauh membahas Provinsi Jawa Tengah khususnya Yogyakarta, siswa harus mengenali kebudayaan yang ada di kota Malang terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Tasikmadu 1 dan Tasikmadu 2 Malang, guru belum memberikan pengetahuan atau tambahan materi tentang kebudayaan lokal Kota Malang, guru juga masih menggunakan RPP turun temurun yang menjadikan pembelajaran itu tidak berkembang dengan baik dan pembelajaran PPKn sering disebut pembelajaran yang membosankan oleh siswa karena pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak kreatif.

Penelitian dan pengembangan pada media *e-comic* sebelumnya telah dilakukan Elly Suksaman (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Sosial bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” dengan hasil meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lain yaitu oleh Muhammad Abdurrohman, dkk (2020) dengan judul “Pengembangan *E-comic* Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD” dengan hasil ketuntasan klasikal sebesar 88%. Perbedaan penelitian dan pengembangan ini dengan sebelumnya yaitu muatan yang diambil mengedepankan muatan PPKn dengan penanaman nilai, norma, dan moral berbasis kebudayaan daerah lokal Kota Malang, *e-comic* dilengkapi dengan soal evaluasi yang tersambung dengan *google form*, dan diberikan *link Youtube* untuk menambah wawasan siswa tentang tarian tradisional Kota Malang.

2. Metode

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. (Sukmadinata, 2013) penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan *e-comic* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Rusdi (2018) Model rancangan ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Subjek penelitian ini adalah 55 siswa kelas IV SDN Tasikmadu 1 dan SDN Tasikmadu 2 Malang dan 2 orang ahli sebagai validator produk. Data penelitian dikumpulkan dengan instrumen lembar validasi dan uji coba produk. Data hasil lembar

validasi dan uji coba produk dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Setelah dianalisis dicocokkan sesuai dengan kriteria seperti tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Produk

Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
00,00 - 20,00	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan
20,01 - 40,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi besar
40,01 - 60,00	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
60,01 - 80,00	Valid	Dapat digunakan, perlu revisi kecil
80,01 - 100,00	Sangat valid	Digunakan tanpa revisi

Uji coba produk dilakukan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat validitas *e-comic*. Setelah itu diuji coba pengguna (guru) sebagai validator lapangan. Setelah direvisi dilakukan uji coba pengguna dengan skala kecil 10 siswa SDN Tasikmadu 1 Malang yang dilakukan secara *offline*. Uji coba selanjutnya dilakukan secara *online* kepada 45 siswa kelas IV terdiri dari 16 siswa SDN Tasikmadu 1 dan 29 siswa SDN Tasikmadu 2.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Produk yang berhasil dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-comic* muatan PPKn berbasis kebudayaan lokal Kota Malang. Media *e-comic* yang dikembangkan telah melalui uji validitas dan kemenarikan. Berdasarkan validasi terhadap 2 ahli yang terdiri 1 ahli materi dan 1 ahli media menunjukkan produk *e-comic* dinyatakan sangat valid dan menarik. Ahli materi menyatakan bahwa media *e-comic* sangat valid diujicobakan kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan validator memberikan tanggapan positif terhadap 44 item pernyataan dari total 44 pernyataan. Ahli media menyatakan bahwa media *e-comic* sangat valid dan menarik untuk diujicobakan. Hasil angket menunjukkan validator memberikan tanggapan positif terhadap 52 item pernyataan dari 52 pernyataan. Dengan memberikan masukan diberikan *link youtube* untuk tarian-tarian tradisional dan *credit title* untuk gambar-gambar yang mengambil milik orang lain. Dari hasil validasi dan saran yang diberikan dilakukan revisi produk dengan hasil tabel 2.

Tabel 2. Saran dan Revisi Produk Hasil Validasi Ahli Media

No	Sebelum	Sesudah
1.		

Masukkan : diberi tambahan link video untuk menjelaskan konsep tarian-tarian.

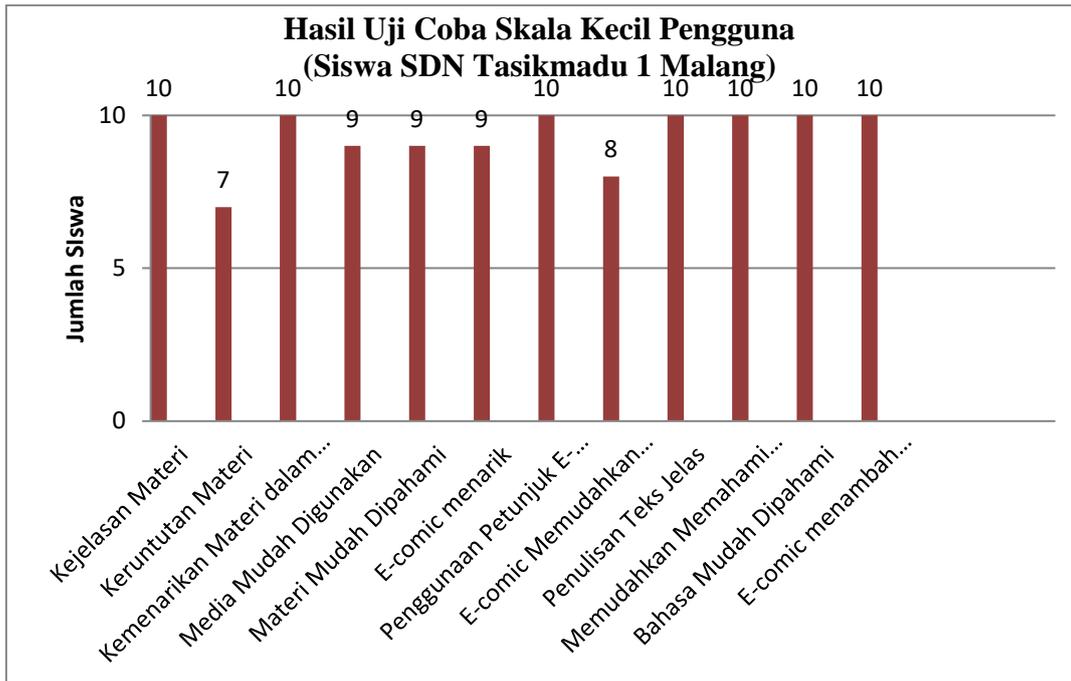


Revisi : ditambahkan link Youtube disetiap tampilan tarian tradisional Kota Malang

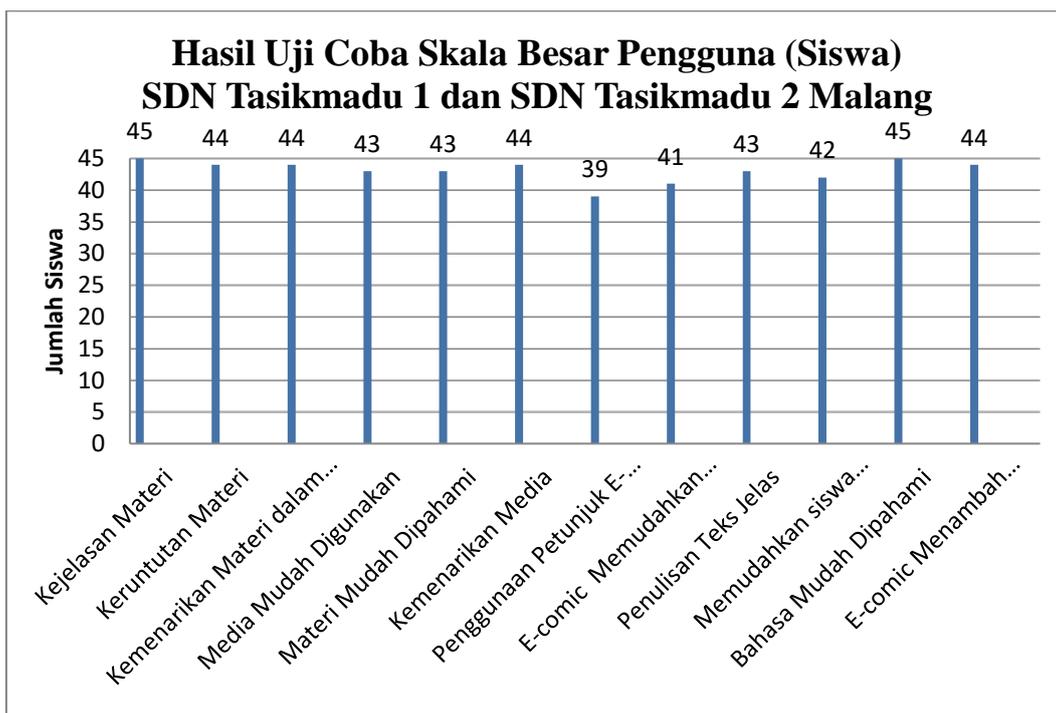
Tahap berikutnya peneliti melakukan uji coba kepada guru kelas IV SDN Tasikmadu 1 Malang dan SDN Tasikmadu 2 Malang. Hasil dari kedua guru mendapatkan 44 item pernyataan dari skor total 44. Dari uji validitas dan kemenarikan kepada 2 guru dapat disimpulkan media pembelajaran *e-comic* sangat valid dan menarik diujicobakan kepada peserta didik.

3.2. Hasil Uji Pengguna

Kegiatan uji coba pengguna dilakukan secara offline dan online. Secara offline dilakukan pada uji coba skala kecil dengan jumlah 10 siswa. Dan secara online dilakukan 45 siswa secara online, dengan catatan sisa yang mengikuti uji skala kecil tidak mengikuti uji skala besar. Uji coba skala kecil mendapatkan 93,00 atau 93% dan uji coba skala besar mendapatkan skor 95,00 atau 95%.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Skala Kecil



Gambar 4. Hasil Uji Skala Besar

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk *e-comic* muatan PPKn berbasis Kebudayaan Lokal Kota Malang menunjukkan hasil yang sangat valid dan sangat menarik berdasarkan hasil uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, guru, dan juga siswa. Media *e-comic* juga digunakan setelah melakukan revisi-revisi sesuai masukan para ahli dan pengguna. Penerapan media *e-comic* dibuktikan dari hasil

uji coba dengan pengguna skala kecil 93,00 dan skala besar 95,00 dengan kategori sangat valid dan menarik.

Daftar Rujukan

- Abdurrohman, Tryanasari, M., & Hartini, D. (2020). Pengembangan E-comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Jurnal PANCAR*, 4(2), 92–97.
- Adam, S. & Muhammad, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 79-90.
- Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hermawati, T. (2015). *Komik Digil untuk Pembelajaran yang Menyenangkan*.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa SD. *Jurnal PPKN & Hukum*, i(1), 99-110.
- Rasiman, R., & Agnita, S. P. (2014). Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.
- Ristiyanti, A. (2013). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2012/2013*. Semarang: UNNES
- Sukmadinata, N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya