

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V

Desi Triwahyuni Ramadhani¹, Arnelian Dwi Yasa², I Ketut Suastika³

PGSD, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2,3}

Email desitriwahyuni28@gmail.com

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran sistem pencernaan pada manusia. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yakni: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek uji coba adalah 7 siswa kelas V SDN Karangbesuki 2 Kota Malang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Angket terdiri dari angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, kepraktisan guru, dan kepraktisan siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran E-Komik sistem pencernaan pada manusia menggunakan model ADDIE dan menyatakan bahwa media E-Komik sistem pencernaan pada manusia memperoleh skor kevalidan 92,5% dengan kategori sangat valid dari ahli media, 87,5% dengan kategori sangat valid dari ahli materi, sedangkan 96,4 % dengan kategori sangat valid dari ahli bahasa. Uji kepraktisan mendapatkan presentase 96,1% dan 85,55% dengan kategori sangat baik dari hasil respon siswa dan guru. Uji keefektifan memperoleh rata-rata nilai 81% dengan kategori sangat baik. Hasil pengembangan media pembelajaran E-Komik sistem pencernaan pada manusia dapat dijadikan referensi guru sebagai media pendamping pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; E-Komik; Sistem Pencernaan pada manusia

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap penting bagi setiap manusia karena dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup individu, dengan pentingnya pendidikan maka sudah seharusnya mutu pendidikan semakin ditingkatkan. Hal ini sudah terbukti dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan tematik yang mencakup semua mata pelajaran. Tematik merupakan pembelajaran dengan konsep terpadu menggunakan tema untuk memeadukan beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik (Majid, 2014). Begitu juga dengan mata pelajaran IPA yang dikaitkan dengan mata pelajaran lainnya.

IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu: mempelajari ilmu fenomena alam yang faktual (factual) baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (events) dan hubungan sebab-akibatnya (Wisudawati, 2014). Dalam jenjang sekolah dasar IPA adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu disekitarnya. Pembelajaran IPA guru membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu upaya seorang guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan

pemahaman konsep pembelajaran, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi (Musfiqon, 2012). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian informasi kepada siswa ataupun sebaliknya (Khairani, 2016). Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa yang berisi penyampaian informasi tentang materi yang ditulis dengan rinci dan urut untuk memudahkan siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk membacanya, namun kondisi di lapangan media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih monoton dan kurang menarik minat baca siswa.

Kondisi tersebut didapat ketika peneliti melakukan observasi berupa wawancara dan melihat kegiatan pembelajaran di SDN Karanbesuki 2 Kota Malang. Secara umum media pembelajaran yang tersedia hanya berasal dari Power Point, acuan bahan ajar guru saat pembelajaran hanya dengan buku tema pegangan guru, buku tema siswa, dan buku modul siswa. Ketiga bahan ajar tersebut dianggap penampilannya sederhana disesain dengan sedikit gambar dan untuk modul dicetak menggunakan kertas buram sehingga gambar yang ada dalam modul tersebut hanya berwarna hitam putih dan materi ketiga bahan ajar tersebut kurang terfokus karena terdiri dari 3 sampai 4 mata pelajaran termasuk IPA. Peneliti menilai kurang menariknya media yang digunakan sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran.

Sesuai dari penjelasan di atas maka perlu adanya pengembangan media yang menarik dan relevan sehingga dapat menumbuhkan minat baca siswa atau antusias siswa dalam pembelajaran. Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa adalah dengan menggunakan buku yang menarik dan sesuai usia siswa, misalnya buku yang memiliki banyak gambar dan ilustrasi seperti komik (Arianti et al., 2012). Buku pelajaran saat ini sebagian besar berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis (Wahyuningsih, 2012). Pada buku teks sudah ada ilustrasi gambar, namun hal tersebut belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa. Berbeda dengan buku teks, buku komik adalah buku yang mempunyai tiga unsur yaitu, alur, teks dan gambar (Yasa et al., 2017). Buku komik cenderung didominasi oleh gambar sehingga minat siswa dalam pembelajaran lebih tinggi. Namun buku komik masih memiliki keterbatasan usia kertas, sehingga buku komik perlu dikembangkan lagi yaitu salah satunya buku komik dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Rengga (2017) dengan judul “Pengembangan E-Komik Sejarah Materi Pokok Meneladani Kepahlawanan dan Patriotisme Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 2 Malang”. media ini dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, harapan untuk pengembang selanjutnya dapat mengembangkan lebih baik lagi dengan dibuatkan server online. Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Angga et al (2020) dengan judul “ E-komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-Komik layak diterapkan pada proses pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian – penelitian sebelumnya masih terdapat kelemahan yang hanya membuat E-Komik yang berisi materi saja, penelitian ini mengembangkan media berupa E-Komik dengan ditambahkan audio, video di dalamnya dan fast trick (cara cepat menghafal) pada bagian akhir percakapan dengan menggunakan Corel Draw yang hasil outputnya berupa Flip PDF Profesional.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan pengembangan ADDIE, meliputi : (1) Analisis, Terdiri dari analisis kurikulum, peserta didik, guru, dan kebutuhan, (2) Desain, yaitu perancangan *storyboard*, perancangan tampilan hingga pemilihan tokoh pada E-Komik, (3) Pengembangan, yaitu tahap

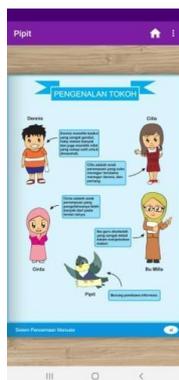
realisasi pengembangan media E-Komik sesuai dengan perencanaan sebelumnya serta penilaian para ahli, (4) Implementasi, berupa uji coba lapangan siswa kelas V di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, (5) Evaluasi, yaitu penilaian dan perbaikan pada media sesuai dengan realita penelitian. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media E-Komik Sistem pencernaan pada manusia ini terbagi menjadi 3 instrumen yaitu, instrumen validasi media, instrumen kepraktisan, instrumen keefektifan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang tujuannya untuk mengembangkan media yang pada akhirnya dinamakan media pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia. Meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tujuan dari dibuatnya media E-Komik ini. Model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis kurikulum untuk menganalisis kompetensi dasar dan indikator pada materi sistem pencernaan manusia, analisis karakteristik guru, peserta didik diketahui dengan melakukan analisis ini ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kurang antusiasnya peserta didik dalam proses pembelajaran, dan analisis kebutuhan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah perancangann media E-Komik sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Perencanaan tersebut berupa pembuatan desain media sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya.



Gambar 1 Cover



Gambar 2 Tokoh



Gambar 3 Isi

Setelah tahap pembuatan selesai, media E-Komik divalidasi oleh dosen ahli media dan ahli materi, serta oleh guru kelas V di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang sebagai ahli dalam pembelajaran.

Rekapitulasi penilaian media pembelajaran E-Komik oleh para ahli dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Validasi Ahli

Validator	Hasil validasi	Kriteria
Ahli Media	92,5%	Sangat Valid
Ahli Materi	96,4%	Sangat Valid
Guru Kelas	96,1%	Sangat Baik

Saran dan komentar dari ahli media yaitu untuk menambahkan tombol navigasi, menyesuaikan cover depan belakang dengan materi, memperjelas audio dalam E-Komik. Ahli materi untuk memperbaiki penulisan kata atau istilah berbahasa asing. Guru kelas (ahli pembelajaran) disarankan untuk memberi video dalam media E-Komik. Berdasarkan tabel 4 dan saran dari para ahli yang telah diterapkan pada medaia E-Komik maka kesimpulan yang dapat diambil adalah media E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia yang telah dikembangkan sangat valid.

Selanjutnya media E-Komik diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Hasil angket dan tes dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Kepraktisan

Praktisi	Hasil Presentase	Kriteria
Guru	96,1%	Sangat Baik
Siswa	85,55%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa untuk uji kepraktisan media pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia mendapat presentase 96,1% oleh guru dan 85,55% oleh peserta didik dengan kategori sangat baik atau dengan kata lain media sangat praktis digunakan dalam prose pembelajaran.

Tabel 3. Keefektifan

Aspek Penilaian	Rata-Rata Nilai	Presentase Nilai
Sebelum diberi media	52	52%
Sesudah diberi media	81	81%

Dari tabel 3 rata – rata nilai dari 7 siswa sebelum diberikan media pembelajaran E-Komik di bawah KKM yaitu 52. Kemudian peneliti menguji cobakan kepada siswa yang sama dan diberikan media pembelajaran E-Komik dengan soal yang sama terjadi peningkatan rata – rata 81. Dapat disimpulkan bahwa media E-Komik efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Perolehan skor oleh para ahli pada penelitian ini yaitu sebesar 92,5%, 96,4%, 96,1%, hal ini berarti media pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2017) yang juga menggunakan media E-Komik mengatakan bahwa media pembelajaran ini valid digunakan untuk pembelajaran. Setelah media di validasi dan diperbaiki, selanjutnya pada tahap uji coba kepraktisan media E-Komik sistem pencernaan pada manusia mendapatkan hasil presentase 96,1% oleh guru dan 85,55% oleh peserta didik dengan kategori sangat baik atau dengan kata lain media sangat praktis digunakan dalam prose pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2014) bahwa penggunaan media pembelajaran E-Komik dinyatakan sangat praktis. Selanjutnya penilaian keefektifan media E-Komik setelah siswa mendapatkan media dan mempelajari nilai tes siwa memperoleh nilai rata rata di atas kkm yaitu 81.

PENUTUP

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manuia yang dihasilkan telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pendaming saat proses pembelajaran. Menurut respon peserta didik media E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia yang dikembangkan menarik dan menyenangkan. Saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengimplementasikan pada materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosadakarya.

Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>

- Anggraeni, A. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*.
- Arianti, F., Raharjo, & Suparno, G. (2012). Pengembangan Mini Book Materi Untuk Mendukung Pembelajaran Kelas XI-IPA SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. *BioEdu*, 1(1), 15–18.
- Khairani, M. d. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Marcomedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Khotimah, K. (2014). Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. In *Jurnal Pendidikan Guru* (Vol. 2, Issue 2).
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. *Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya, August*, 1–9.
- Rengga, R. N. (2017). *Pengembangan e-komik sejarah materi pokok meneladani kepahlawanan dan patriotisme untuk kelas IV SD Negeri Purwantoro 2 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1).
- Widyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen*. Pustaka Pelajar.
- Wisudawati, A. W. (2014). Metodologi Pembelajaran IPA. *Jakarta: Bumi Aksara*, 138.
- Yasa, A. D., Chrisyarani, D. D. S. A., & Mudiono, A. (2017). Modul Komik Tematik Berbasis Multiple Intelligence Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 175–181.