



## Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD

Friska Herlina Barus<sup>1</sup>, Sukmawarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah, Medan-Indonesia

Corresponding Author: ✉ [friskabarus77@gmail.com](mailto:friskabarus77@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran Komik Digital untuk siswa kelas III SD, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Komik Digital pada Tema 5 siswa kelas III SD dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Selanjutnya model tersebut diadaptasi menjadi 3 tahap, yaitu : (1) Pendefinisian (Define), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Develop). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang baik/layak. Dari 4 Aspek yaitu (1) Aspek Kesesuaian dan ketepatan materi, (2) Sajian media, (3) Penggunaan media (4) Ketepatan soal dalam media Mendapatkan tanggapan Penilaian "Ya". Hasil Validasi kedua menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media Komik yang layak untuk digunakan siswa kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor. Hasil Validasi Respon Gurumenunjukkan bahwa tidak Perlu adanya Revisi/perbaikan sehingga media Komik dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada media pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor.

### Kata Kunci

*Menganalisis, Membaca Pada Permulaan.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk mendorong siswa memperoleh pengalaman belajarnya sendiri dan memperoleh makna yang maksimal. Dirancang semenarik mungkin untuk memberikan aktivitas diskusi yang memberi kesempatan atau peluang siswa berpartisipasi untuk mencapai makna dari pembelajaran yang disampaikan. Dasar utama dikembangkannya model pembelajaran tematik di sekolah untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Asyhar, 2011).

Peran guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, namun kenyataannya masih ada guru yang belum menghadirkan

media sebagai penunjang belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan Sukmawarti dan Hidayat (2021) sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Namun pada kenyataannya masih sering dijumpai kecenderungan guru tidak melibatkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran di kelas masih terkesan konvensional, dimana guru selalu menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukmawarti dan Aprileni Julina Pulungan (2020) mengatakan bahwa Lemahnya penguasaan materi pada pembelajaran Tematik di SD disebabkan tidak tersedianya alat peraga, dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik ada beberapa hal yang perlu dilaksanakan yang meliputi tahap perencanaan, yakni : pemetaan standar kompetensi yang mencakup penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan tema, identifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, menetapkan jaringan tema, penyusunan silabus, silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Trianto, 2007 : 25).

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian pada media pembelajaran berupa Media *Komik Digital* ini menggunakan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5). Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih, (2013: 161) mengatakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) bisa berupa media, modul, buku, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen dan Ahli Pembelajaran yaitu Guru kelas III SD Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media *Komik Digital* yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *R&D* (*Research and Development*). Maka objek dalam penelitian ini adalah Media *Komik Digital* pada Pembelajaran Tematik di SD.

Waktu penelitian pengembangan produk berupa *Komik Digital* pada Pembelajaran Tematik di SD yang digunakan untuk penelitian ini yaitu pada bulan Maret 2022. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran) tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini di modifikasi menjadi 3D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan) yaitu :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap *Design* (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu Pemilihan Aplikasi untuk Merancang/membuat *Komik Digital*.
3. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah media *Komik Digital*. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan).

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas III SD yang terbagi menjadi 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SBDP yang dikemas dalam bentuk media *Komik*.

Media *Komik digital* pada pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena *Komik* dikemas semenarik mungkin sehingga

dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikandibawah ini :

### 1. Tahap Pendefinisian ( *Define* )

#### a. Analisis ujung depan ( *front-end analysis* )

Analisis ujung depan dilakukan dengan studi pendahuluan dan studi literatur. Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor . Pelaksanaan observasi dilakukan peneliti pada 22 Maret 2022 . Pada analisis ini peneliti melakukan wawancara dengan ibu Rosa Uliara Tamba S.Pd selaku Guru kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor , Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti diketahui bahwa guru masih menggunakan sumber belajar yang tersedia dari sekolah saja yaitu buku paket siswa. Media pembelajaran masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran. Buku paket siswa saja tidak cukup untuk membuat siswa memahami materi sehingga diperlukan adanya pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya adalah menggunakan Media Pembelajaran Komik.

#### b. Analisis siswa ( *Learner Analysis* )

Mata pelajaran di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap terlalu banyak materinya sehingga membuat siswa bosan, penyediaan buku paket saja tidak cukup sehingga membuat siswa tidak paham akan materi, hal ini berdampak pada perilaku siswa yang terlihat cepat merasa bosan, tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa tidak semangat dalam belajar, siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya tersedia buku paket saja, belum adanya pengembangan media pembelajaran lain yang digunakan guru. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Maka diperlukan fasilitas media yang mendukung untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

#### c. Analisis materi ( *Material Analysis* )

Dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan melalui media Komik, perlu adanya pemilihan materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas III Tema 5 Sub Tema 1 semester 2.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

### 1. Pemilihan Media

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kurikulum, karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media Komik didasarkan atas ketertarikan peneliti pada Media Komik karena Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dan dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lainnya Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni.

### 2. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

- a. Media yang dikembangkan adalah komik pada muatan pembelajaran tematik materi Cuaca.
- b. Komik memuat materi Cuaca yang terbagi menjadi 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.
- c. Komik berisi buku yang memiliki unsur 3 dimensi dengan cerita yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.
- d. komik dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca.
- e. Komik digital diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis dan mudah diakses

### 3. Rancangan awal

#### a. Menentukan gambar untuk materi.

Menentukan gambar-gambar berdasarkan materi tema 5 yaitu cuaca, penulis mencari gambar gambar yang perlu disesuaikan dengan materi, setelah itu dilakukan prose editing menggunakan aplikasi canva agar bisa sesuai dengan komik yang diinginkan.

#### b. Menentukan Tempalte

Mulai dengan halaman kosong atau pilih salah satu template siap pakai dari Canva. Telusuri template komik untuk setiap tema, gaya, dan layout. Setelah menemukan template terbaik, cukup klik untuk mulai membuat komik.

c. Draft Produk



**Gambar 1.**  
Lembar 1 merupakan Muatan Bahasa Indonesia materi Keadaan Cuaca



**Gambar 2.**  
Lembar 2 merupakan Muatan matematika materi pecahan



**Gambar 3.**  
Lembar 3 merupakan Muatan SBdP menyanyikan lagu Awan putih.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah media selesai dibuat , langkah selanjutnya yakni melakukan validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media dan Respon guru kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media Komik pada pembelajara Tematik Tema 5 Subtema 1 materi Cuaca kelas III SD dengan menggunakan model 4D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Develop* (Pengembangan).

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang baik/layak. Dari 4 Aspek yaitu (1) Aspek Kesesuaian dan ketepatan materi, (2) Sajian media, (3) Penggunaan media (4) Ketepatan soal dalam media Mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya”.

Hasil Validasi kedua menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media Komik yang layak untuk digunakan siswa kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor.

Hasil Validasi Respon Guru menunjukkan bahwa tidak Perlu adanya Revisi/perbaikan sehingga media Komik dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada media pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor.

1. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti merekomendasikan media Komik sebagai sumber belajar peserta didik.
2. Peneliti juga menyarankan agar untuk penlitian selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lainnya, sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.
3. Penelitian lanjutan masih sangat diperlukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan melanjutkan pengembangan ke tahap implementasi dan penyebaran (*Disseminate*).

### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, *Media Pembelajaran*, Surakarta: Yuna Pustaka, 2010.  
Asyhar, Rayanda.. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2011.

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, 2011. Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutoris Nurani Sejati, 2012.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pembelajaran Terpadu D-II PGSD dan S-2 Pendidikan Dasar*, Jakarta : Depdiknas, 2006.
- Fathurrohman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015.
- Hadisubroto, Trisno, *Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2016.
- Hamdani. *Strategi belajar dan Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Haryanve, Yukeu dkk., *Efektifitas Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2015.
- Hidayat, Sukmawarti dan Suwanto. (2021). Penerapan *augmented reality* dalam pendidikan sekolah dasar, *Penelitian, Masyarakat dan Pengembangan*, 10(3) 1-6. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>.
- Husni Wakhyudin<sup>1</sup>, R. R. (2017). Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya. *Pancasakti Science Education Journal*, 98-103.
- Kemendikbud. *Permendikbud No. 103 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- Khayroiayah, Siti. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 1(1) 15-19.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Prabowo. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Malang: Gaya Media, 2013.
- Resti Yolanda, S. I. (2021). Alternatif Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (Jppt)*, 73-82.
- Rifa'i, A. dkk. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS. 2016.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran: Buku pegangan Wajib Guru dan Dosen*, Yogyakarta, Kaukaba Dipantara, 2011.
- Supriadi, Didi dan Deni Darmawan. (2021). *Komunikasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudirman, Arif S. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sumiati, S. N. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 95-101.
- Susetyo Andri Wibowo, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 100-5111.
- Sukandi, Ujang. *Belajar Aktif*. (2011) Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sukmawarti., Hidayat. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1) 10-18.
- Sukmawarti., Pulungan, A, J. (2020). Pengembangan bahan ajar matematika SD bernuansa rumah adat melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 5(1) 35-36. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v5i1.534>
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka, 2017.
- Usman, A. (2015). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Lingkungan untuk Perolehan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3)