



Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022

Sumiati¹, Safrida Nafitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Corresponding Author:  ugik310717@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan komik menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana Kelas V SD dan mengetahui respon guru kelas terhadap komik mata pelajaran IPA yang dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan menggunakan desain penelitian model ADDIE. Instrumen penilaian kevalidan komik IPA berupa lembar validasi dan angket respon guru kelas. Produk komik IPA divalidasi oleh 1 orang dosen ahli materi, 1 orang dosen ahli media, dan 1 orang guru kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah. Hasil penelitian berupa pengembangan komik IPA pada materi pesawat sederhana. Kualitas komik berdasarkan validasi ahli materi 96,875%, ahli media 87,5%, dan respon guru kelas 88%, yang masing-masing termasuk dalam katagori valid. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli dan guru kelas menunjukkan bahwa media komik IPA pada materi pesawat sederhana layak digunakan di SD Negeri 101950 Lidah Tanah

Keyword

Pengembangan, Media Komik, Pesawat Sederhana

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar adalah pendidikan tingkat paling dasar diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi siswa. Pendidikan Sekolah Dasar berupaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, trampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan lingkungannya. Disinilah siswa Sekolah Dasar dibentuk berbagai bidang studi yang kesemuanya harus mampu dikuasai siswa. Dari sini diketahui bahwa begitu pentingnya kualitas sebuah proses pembelajaran, karna berdampak jangka panjang bagi kehidupan siswa.

Pembelajaran IPA di SD adalah Untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif.

Menurut BNSP (2006:484) mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaban, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi memberikan kepada siswa bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar, yang dewasa ini perlu diperhatikan keberadaannya untuk menentukan keberhasilan pendidikan di lembaga-lembaga pendidikan berikutnya. Lembaga pendidikan formal SD memberikan sejumlah mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa. Dimana salah satu mata pelajaran yang besar andilnya dalam mempersiapkan siswa untuk penalarannya adalah pelajaran IPA.

Lemahnya penguasaan konsep IPA di SD disebabkan oleh beberapa faktor, tidak tersedianya alat peraga, dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V SD 101950 Lidah Tanah pembelajaran IPA yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media yang kurang bervariasi serta guru masih menerapkan media yang sederhana seperti media berbasis cetak pada berbagai materi. Guru menganggap pelajaran IPA di SD tidak harus menggunakan media pada setiap materi yang diajarkan. Sehingga membuat peserta didik kurang berminat dan tertarik untuk belajar IPA.

Belajar dengan melihat gambar dan bacaan membuat peserta didik gampang memahami dan mengingat pesan atau informasi yang ada pada buku. Sebab otak akan lebih mudah mengingat hal yang pernah terlihat oleh mata daripada hanya mendengar penjelasan dari guru saja tanpa adanya bantuan dari gambar.

Berdasarkan fakta di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran melalui gambar akan membantu peserta didik dalam memahami pelajaran nya, sebab dengan adanya gambar dan sajian bahasa yang menjelaskan maksud dari gambar itu akan membuat peserta didik dapat menyaksikan langsung apa yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat menghindari adanya salah penafsiran oleh guru.

Oleh karena itu peneliti menggunakan media komik sebagai sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Media

Komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik khususnya mengenai topik pesawat sederhana. Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah T.A 2020-2021"

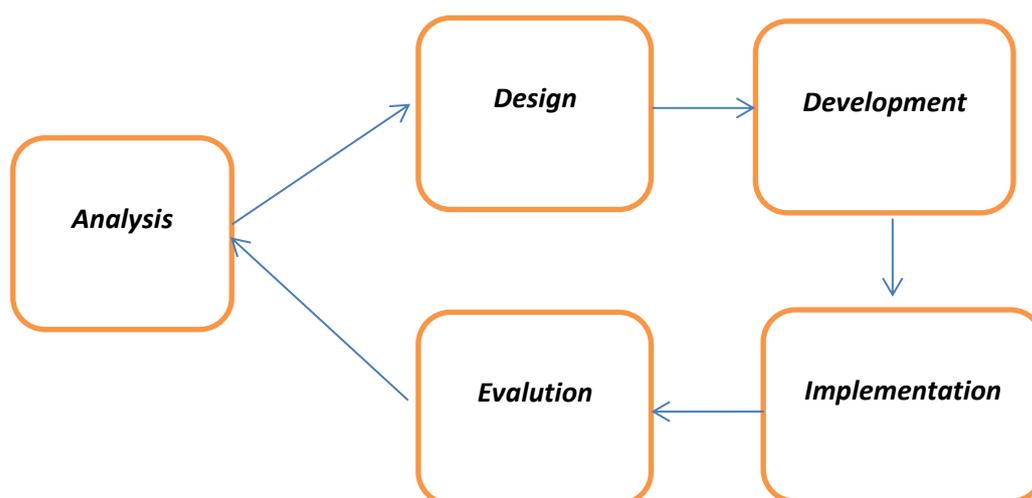
METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan dapat menguji suatu keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran IPA materi pesawat sederhana pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya.

Menurut Mulyatiningsih (2011:5) "model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain". Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai menurut Mulyatiningsih (2011:5) "model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain".

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yang akan dilalui penelitian dalam upaya mengembangkan produk komik pada pembelajaran IPA kelas V SD adapun tahapan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Coba Pemakaian Produk

Pada tahap uji coba produk, dilakukan uji coba produk dengan menyebarkan angket respon pendidik. Uji coba produk dilakukan dengan guru wali kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah. Tahap ini untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk. Peneliti melakukan tahap ini dengan membagikan angket kepada satu pendidik untuk mengetahui uji respon pendidik.

Penilaian produk oleh pendidik dilakukan dengan meminta pendidik untuk mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Penilaian angket terdiri dari 2 aspek yaitu materi pembelajaran dan aspek kelayakan media. Hasil dari penilaian menunjukkan kualitas produk yang dikembangkan. Dari uji coba diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan menurut respon pendidik termasuk dalam kriteria menarik dan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji pendidik di SD Negeri 101950 Lidah Tanah, dapat diketahui bahwa hasil uji coba pendidik memperoleh SS skala 5 sebanyak 4 item, dan S skala 4 sebanyak 6 item. Dengan demikian media komik sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, tujuannya ialah untuk menghasilkan suatu produk yang dikembangkan, dalam penelitian ini berupa pengembangan media komik mata pelajaran IPA pada materi pesawat sederhana pada kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah.

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan respon siswa pada media pembelajaran berbentuk komik yang telah dikembangkan melalui guru. Model yang dipilih oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE dengan desain 4D, yaitu diawali dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal peserta didik, guru dan kurikulum yang digunakan. Dari hasil observasi telah dijelaskan bahwa peserta didik banyak yang kurang peduli terhadap proses pembelajaran IPA dikarenakan pelajaran yang sulit dan membosankan bagi mereka dan terbatasnya media yang digunakan dalam proses belajarnya.

Maka dari hasil analisis awal, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media. Media yang dipilih adalah media komik. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengubah kebiasaan pendidik dan peserta didik yang kurang peduli terhadap pembelajaran menjadi peduli dan tertarik dengan proses pembelajaran.

2. Desain

Tahap dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang media komik. Peneliti membuat komik dengan memasukkan Nusa, Rara dan Udin sebagai tokoh. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang ada didalam media komik. Alur yang digunakan merupakan alur maju. Sampul komik yang didesain juga dirancang semenarik mungkin agar sejak pertama peserta didik melihat sampul komik tersebut langsung menarik perhatian untuk membuka dan membacanya.

Hal yang tak lupa dirancang oleh peneliti adalah angket. Angket validasi dan angket respon pendidik. Angket validasi yang dirancang peneliti berupa angket validasi komik, yang berupa validasi materi dan validasi media. Angket respon pendidik berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang akan menunjukkan kualitas dari perangkat media komik yang dikembangkan.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan media komik yang telah selesai dibawa ke validator materi, media dan respon pendidik untuk divalidasi. Adapun saran validator yaitu cara penulisan dan tanda baca harus diperbaiki, alur cerita diperjelas, materi disesuaikan dengan konsep, menambah tulisan komik pintar, menambah nama penulis, logo UMN Al-Washliyah Medan dan menambah nama dosen pembimbing.

Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan

kriterium yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator sudah baik namun demikian, dari catatan yang diberikan para validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan - perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan

Berdasarkan hasil persentase respon guru kelas adalah 88%. Hal ini menunjukkan bahwa respon guru kelas sangat baik dan tertarik terhadap komik mata pelajaran IPA dalam materi pesawat sederhana dalam proses pembelajaran. Dari hasil uji coba produk dengan alat pengumpul data yang berupa angket respon guru dapat diambil kesimpulan bahwa produk komik mata pelajaran IPA dalam materi pesawat sederhana pada kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah dalam proses pembelajaran IPA.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap di mana produk media komik diujicobakan di dalam kelas. Pada tahap ini media komik dibagikan kepada pendidik dan peserta didik dan digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 4 November 2021.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Pengembangan Media Komik ADDIE pada Materi Pesawat Sederhana pada kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah dapat di simpulkan bahwa:

1. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang didapatkan persentase dari masing-masing validator adalah, ahli materi 96,875%, ahli media 87,5%, dan respon guru kelas 88%, yang masing-masing termasuk dalam katagori valid.
2. Berdasarkan angket respon guru kelas yang dibagikan kepada peneliti setelah menggunakan komik menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang minat terhadap media pembelajaran berbentuk komik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata yang didapatkan pada angket respon guru kelas adalah 88% yang termasuk dalam katagori sangat praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan W. Richardson and Thomas E. Uebel. 2007. *The Cambridge Companion to Logical Empiricism*. New York: Cambridge University Press
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Dwi Siswoyo. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Lova, Ridhatul Rahayu., Mades Fifendy., & Sudirman. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Biologi pada Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa kelas XI IPA. [Online] Jurnal Mahasiswa Pendidikan Biologi Genap 2013- 2014, Volume 2 No. 2. Available: <http://id.portalgaruda.org/>, diakses pada 7 November 2017
- Rahman, Muhammad dan Amri Sofan. 2013. Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Shaltout, mahmoud. 2016. Peda-Cemical: A Personal Account of Comics in Education. [Online] Journal of Pedagogic Development, Volume 6 No. 2, Available: <http://journals.beds.ac.uk/>, diakses 7 November 2017
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, d.k.k., 2015. Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh. I. Md. 2010. Media Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Genesha.
- Tegeh, I. Md., dkk. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta : Bumi Aksara