

EXCECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PEAJARAN PKn MATERI
KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**DEBI RAMA JANTIA
NPM 1510013411109**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh:

**DEBI RAMA JANTIA
NPM 1510013411109**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar**”. Untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, 27 Oktober 2020

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dra. Pebriyenni, M. Si

Pembimbing II


Daswarman, M.Pd

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Debi Rama Jantia¹, Pebriyenni¹, Daswarman¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

e-mail: debi.ramajantia@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kehidupan untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Permasalahan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan dalam mengembangkan potensi peserta didik adalah permasalahan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini mengutamakan pada perolehan kemampuan kognitif, peserta didik lebih dituntut untuk menghafal pelajaran yang diberikan tanpa harus memahami dan menghubungkan pembelajarannya dengan kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator harus mampu mengarahkan peserta didik melalui proses pembelajaran bermakna yang dialaminya sendiri, sehingga mampu menerapkan pengetahuannya di dalam kehidupan sehari-hari. Sumber belajar merupakan sumber pendukung yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Menurut Supriadi (2015:129) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan

oleh pendidik dan peserta didik. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perantara/pengantar dari pengirim ke penerima pesan dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dengan kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Haryanti, 2018:18). Media memberikan informasi atau pesan yang di dalamnya mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka disebut dengan media pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (2017:10) yang mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Jika dilihat dari segi perkembangan teknologinya, menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2017:35) menyatakan bahwa media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu: 1) Pilihan media tradisional yang dibagi menjadi 8 kelompok antara lain: a) Visual diam yang diproyeksikan, b) Visual yang tak diproyeksikan, c) Audio, d) Penyajian multimedia, e) Visual dinamis yang diproyeksikan, f) Cetak, g) Permainan, h) Realita. 2) Pilihan media teknologi mutakhir yang dibagi menjadi 2 antara lain: a) Media

berbasis telekomunikasi, b) Media berbasis mikroprosesor.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci, dari tanggal 13-17 Januari 2020. Selama proses melakukan observasi, peneliti menemukan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian menyalin catatan yang diberikan guru. Guru terpaku pada buku cetak dan dijelaskan kembali dipapan tulis. Guru lebih sering meminta siswa untuk membaca. Akan tetapi siswa malas untuk membaca karena kurang menariknya bacaan yang terdapat pada buku. Lebih lanjut ketika siswa diminta untuk membaca, siswa cenderung banyak mengobrol dengan teman sebangkunya.

Peneliti juga menemukan data hasil belajar ulangan harian siswa dari wali kelas V SD yaitu bapak Joni Firmansyah, S.Pd pada mata pelajaran PKn rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Pkn di SD adalah 76. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

N o	Kel as	Juml ah Sisw a	KK M	Nil ai Rat a- rata	Tunt as	Tida k Tunt as
1	V	12	68	76	3	9

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian Semester Genap pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci Tahun Ajaran 2019/2020

Dalam penelitian ini peneliti untuk mengembangkan media komik PKn pada materi Keberagaman Sosial Budaya pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Sub Tema 1 Pembelajaran 3. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik menarik

dengan sajian karakter kartun yang membuat peserta didik cenderung lebih menyenangkan bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah (Hidayah, Nurul 2017:35). Tujuan pemilihan media komik ini adalah untuk meningkat minat baca pada siswa dengan menyajikan karakter-karakter animasi dalam bacaan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Peajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Kelas V”.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang dikembangkan Borg and Gall dalam Sugiyono (2015:409) yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) Uji coba pemakaian.

Pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan semua langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall Sugiyono (2015:409). Penelitian *Research and Development* (R&D) pada penelitian pengembangan media komik pada mata pelajaran pkn materi keberagaman sosial budaya kelas V SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci, pada penelitian ini peneliti hanya sampai tahap uji coba pemakaian tujuan pengembangannya hanya terbatas pada mengembangkan media layak untuk digunakan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Metode angket menurut Sugiyono (2015:199) “angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, selain itu metode yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur, dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan produk media komik yang peneliti lakukan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut harus dilakukan oleh peneliti agar menghasilkan sebuah komik yang layak digunakan dalam pembelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Sub Tema 1 Pembelajaran 3. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci, dalam pelaksanaan pembelajaran PKn berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian menyalin catatan yang diberikan guru. Guru terpaku pada buku cetak dan dijelaskan kembali dipapan tulis. Guru lebih sering meminta siswa untuk membaca. Akan tetapi siswa malas untuk membaca karena kurang menariknya bacaan yang terdapat pada buku. Lebih lanjut ketika siswa diminta untuk membaca, siswa cenderung banyak mengobrol dengan teman sebangkunya. Karena minat membaca siswa pada mata pelajaran PKn rendah, mengakibatkan hasil belajarnya rendah.

Pengumpulan Data

Adapun hasil dari observasi terhadap guru kelas dan siswa ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- Siswa kelas V SD Negeri 224/III Lubuk Pauh Kerinci, terlihat malas untuk membaca cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya.
- Guru membutuhkan media bacaan yang menarik yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa.
- Belum tersedianya buku pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa.

Desain Produk

Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media komik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Tahap awal, mencari karakter-karakter animasi yang sesuai dengan materi. Pembuatan animasi desain komik dengan menggunakan *software CorelDraw X7*. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gsm* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *HVS 80 gsm*.
- Tahap perencanaan kedua, alur cerita pada media pembelajaran berbentuk komik dibuat sesuai dengan materi yang ada pada buku guru dan buku siswa yang disajikan dengan ilustrasi kartun.
- Tahap perencanaan ketiga, media pembelajaran berbentuk komik dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas *Art Paper (AP)* berukuran A5 (17,6 cm x 25,0 cm). Dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *Comic Sans MS, Hobo Std, Arial*.

Validasi Desain

Media komik diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan, komentar dan saran. Dalam penelitian ini dilakukan dengan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Saran-saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator digunakan untuk melakukan revisi materi pada media komik. Sebelum divalidasi, materi yang telah dibuat mengalami beberapa kali revisi sesuai dengan saran validator. Hasil validasi secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut :

N o	Validasi	Skor Validato r	Nilai Validita s	Kriteri a
1.	Validasi Ahli Media	29	90,6%	Sangat Valid

	Oleh Dosen			
2.	Validasi Ahli Materi Oleh Dosen	43	89%	Valid
3.	Validasi Ahli Bahasa Oleh Dosen	17	85%	Valid
JUMLAH		89	264,6%	
RATA-RATA			88,2%	Valid

Tabel 2. Data Keseluruhan Validasi Media Komik yang Dikembangkan

Revisi Desain

Berikut adalah revisi desain yang telah peneliti lakukan:

- Menambahkan kata pengantar, SK dan KD pada komik pembelajaran.
- Menambahkan nomor halaman pada setiap halaman komik.
- Menambahkan materi PKn pada komik pembelajaran.

Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi, maka peneliti akan melakukan uji coba produk terhadap media komik pembelajaran. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa penilaian dan saran terkait dengan produk yang sedang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan tanggal 10 Agustus 2020 pada siswa kelas V yang ada disekitar rumah. Ke-3 siswa tersebut diberikan kesempatan untuk membaca komik pembelajaran. Berikut hasil praktikalitas uji coba produk media komik yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Jumlah Siswa	Jumlah Skor	Jumlah Penilaian Maksimal	Persentase	Kriteria
3 Orang	143	156	91,7%	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Uji Coba Pemakaian

Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk media komik pada 3 orang siswa kelas V produk yang dikembangkan mendapatkan hasil “sangat praktis” tetapi peneliti melakukan revisi dalam mencetak komik pembelajaran. Maka peneliti bermaksud untuk mencetak ulang media komik tersebut.

Ujicoba Produk

Pada pelaksanaan uji coba pemakaian penulis mendapatkan data pengamatan dari keterlaksanaan media komik yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil praktikalitas media yang dikembangkan. Dari hasil praktikalitas guru dan juga siswa maka akan menghasilkan produk media komik yang praktis digunakan untuk pembelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya. Hasil dari praktikalitas guru dan juga siswa dapat dilihat secara ringkas pada tabel berikut:

No	Praktikalitas	Skor Validator	Nilai Validitas	Kriteria
1.	Praktikalitas oleh Guru	40	90,9%	Sangat Praktis
2.	Praktikalitas oleh Siswa	555	88,9%	Sangat Praktis
RATA-RATA			89,9%	Sangat Praktis

Tabel 4. Data Hasil Uji Praktikalitas Media Komik Oleh Guru Dan Siswa

Berdasarkan hasil data pada tabel dapat disimpulkan persentase praktikalitas media komik adalah 89,9% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka media komik sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan data uji coba media komik pada materi keberagaman sosial budaya yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Kevalidan media komik pada materi keberagaman sosial budaya yang dikembangkan dinyatakan valid dengan rata-rata persentase validasi keseluruhan 88,2% . Dari hasil validasi oleh ahli materi dengan dosen mendapatkan persentase 89% dengan kriteria “valid”. Data hasil validasi oleh ahli media dengan dosen mendapatkan persentase 90,6%. Dari hasil validasi oleh ahli bahasa dengan dosen mendapatkan persentase 85% dengan kriteria “valid”. Validitas ahli media tersebut meliputi aspek tampilan media komik.

Praktikalitas media komik pada materi keberagaman sosial budaya untuk kelas V SD yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan persentase kepraktisan keseluruhan 88,9%. Dari hasil uji praktikalitas oleh guru mendapat persentase 90,9% dengan kriteria “sangat praktis”. Praktikalitas guru meliputi aspek kesesuaian materi, efektivitas waktu pembelajaran dan penyajian. Hasil praktikalitas oleh siswa mendapatkan persentase 88,9% dengan kriteria “sangat praktis”. Praktikalitas siswa meliputi aspek minat siswa, pembelajaran, Peningkatan kreatifitas siswa, dan media komik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

Bagi guru kelas III SD, berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, media komik yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca siswa.

Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media komik dengan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Haryanti, A. S. 2018. Penggunaan Media Gambar Dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X Sma Tunas Harapan Balaraja-Tangerang. *Jurnal Kredo*, 1(2).
- Hidayah, N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-46.
- Supriadi, S. 2015. Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran *Lantanida Journal*, 3(2), 127-139.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Executive Summary

Jantia, Debi Rama. 2020. "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar". Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: 1. Dra. Pebriyenni, M. Si
2. Daswarman, M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media komik PKn pada kelas V SD N 224/III Lubuk Pauh Kerinci yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (penelitian pengembangan). Media komik ini dikembangkan menggunakan tahapan pengembangan *Borg and Gall*. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dengan materi keberagaman sosial budaya. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dan lembar praktikalitas (angket respon guru dan siswa). Pada proses validasi, media divalidasi oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, dan 1 orang ahli bahasa. Pada proses praktikalitas, media diujicobakan oleh 1 orang guru dan 12 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, Pengembangan media komik PKn dihasilkan memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 88,2%, dan memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 89,9%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media komik PKn valid dan praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat baca siswa.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Komik PKn.*

Executive Summary

Jantia, Debi Rama. 2020. "Comic Media Development in Civics Subjects on Social and Cultural Diversity in Class V Elementary Schools". Elementary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Pembimbing: 1. Dra. Pebriyenni, M. Si
2. Daswarman, M. Pd

This type of research is Research and Development (development research). This comic medium was developed using the Borg and Gall development stages. This research was conducted in the even semester of the 2019/2020 school year with material on socio-cultural diversity. The research instrument included a validation sheet and a practicality sheet (teacher and student response questionnaires). In the validation process, the media is validated by 1 material expert, 1 media expert, and 1 linguist. In the practicality process, the media was tried out by 1 teacher and 12 students. Based on the research results, the development of Civics comic media media resulted in valid criteria with a percentage of 88.2%, and fulfilling the very practical criteria with a percentage of 89.9%. So, it can be concluded that Civics comic media is valid and practical to use as a learning medium. With this product, it is hoped that it can make learning more interesting and can foster students' interest in reading.

Keywords: Development, Civics Comic Media.

