

Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Muatan (IPS) Materi Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga

Burhanuddin¹, Dina Apriana², Hadiatul Rodiyah³, Arum Walina Putri⁴

Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi¹²³⁴

Burhanuddin.mha@gmail.com¹, d33.nadhyn@hamzanwadi.ac.id²,
hadiatulrodiyah3@gmail.com³, arumputri020220@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk komik pada muatan pelajaran IPS materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga. Jenis penelitian ini adalah pengembangan menggunakan model *Borg and Gall* yang sudah disederhanakan menjadi 7 tahap yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi pendidikan, diperoleh hasil validasi media dengan jumlah skor aktual 34 berkategori “baik”, hasil validasi ahli bahasa dengan jumlah skor aktual 20 berkategori “baik” dan hasil validasi ahli praktisi pendidikan dengan jumlah skor aktual 42 berkategori “baik”, serta hasil tes evaluasi siswa dinyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan 100% dan KKM 65 dengan jumlah rata-rata 81% dan hasil respon siswa dari 20 siswa mendapat penilaian sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, maka produk bahan ajar berbentuk komik pada muatan pelajaran IPS materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan ajar, komik, pekerjaan di sekitarku

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak terlepas dari adanya peran yang maksimal dari berbagai komponen yang terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri. Termasuk dalam hal ini yaitu adanya peran guru yang maksimal, yaitu guru tidak hanya mengajar di kelas, akan tetapi juga peran guru dalam menyiapkan bahan dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kelancaran proses pembelajaran.

Salahsatu tugas guru yaitu menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran. Dalam proses pembuatan media pembelajaran, seorang guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menghasilkan dan juga mengembangkan media pembelajaran yang baik. Dalam peraturan pemerintah nomor 10 tahun 2005 Pasal 20, menyatakan guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran. Kemudian dipertegas lagi dengan Permendiknas nomor 41 tahun 2007 mengenai standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik untuk mampu mengembangkan RPP. Salah satu elemen yang ada dalam sebuah RPP adalah sumber belajar. Jadi, dengan demikian guru diharapkan mampu untuk mengembangkan sumber belajar. adapun salah satu sumber belajar yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Fakta yang ditemukan ada di lapangan masih belum sepenuhnya seperti yang diharapkan dalam tuntutan peraturan pemerintah tersebut. Hasil observasi yang diperoleh peneliti di kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga adalah kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, dan guru masih belum memaksimalkan peran dalam mengembangkan media pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan media pembelajaran dari sekolah yaitu buku siswa atau buku paket. Sehingga hasil yang didapatkan adalah masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar hanya beberapa siswa yang nilainya di atas standar dari 20 jumlah siswa hanya ada 5 orang siswa yang nilainya di atas standar KKM 65, dan dari segi aktivitas belajarnya siswa masih kurang antusias dan kurang semangat dalam proses pembelajaran karena tidak adanya media yang menarik dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan permasalahan yang ada pada kelas IV terkait dengan kurangnya bahan

ajar yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar, ini dikarenakan guru belum mampu mengembangkan bahan ajar secara mandiri dan aktivitas belajar siswa yang masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran guna membantu siswa dalam belajar dan menjadikan sebuah pembelajaran efektif oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar berbentuk komik pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga.

Hamdani (2010) mendefinisikan media sebagai sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Adapun menurut (Hamdani, 2010) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar yaitu media grafis, teks, audio, grafik, animasi dan video. Jadi dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan dan mengatasi permasalahan pada SDN 2 Selebung Ketangga adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk komik pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Definisi bahan ajar menurut (Nurul Huda Pangabea & Amir Danis, 2020) bahwa bahan ajar diartikan sebagai alat yang mampu membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Artinya bahan ajar merupakan segala sesuatu bentuk informasi dan benda yang dapat dipelajari oleh siswa. Guna memberikan pengetahuan dan juga membantu siswa dan guru dalam proses belajar.

Adapun jenis bahan ajar menurut Prastowo (2015) menyatakan bahwa “bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif”. Makna penting dari pendapat ahli di atas adalah bahan ajar mempunyai berbagai jenis yang beragam berdasarkan bentuknya seperti bahan ajar cetak dan non cetak, bahan ajar dengar,

bahan ajar pandang dengar (visual), dan juga bahan ajar interaktif. Salah satu contoh bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti adalah bahan ajar berbentuk komik.

Definisi komik menurut (Muhammad Yaumi, 2018) komik adalah suatu bentuk karya seni berupa gambar-gambar yang membentuk sebuah jalan cerita. Artinya komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar atau buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu, tujuan komik adalah menghibur pembaca dengan cerita rekaan.

Berbicara tentang komik, tentu banyak sekali jenis-jenis dari komik yang sudah beredar di lingkungan siswa. Adapun Jenis-jenis komik menurut (Burhan Nurgiyantoro, 2013) adalah 1) Komik Strip dan Komik Buku, 2) Komik humor dan Petualangan, 3) Komik Biografi dan Komik Ilmiah. Jadi komik di bagi menjadi tiga kelompok berdasarkan jenisnya.

Setiap jenis bahan ajar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, adapun kelebihan komik menurut (Nuriswi Nugraheni, 2017) bahwa komik mempunyai kelebihan yaitu komik mampu meningkatkan minat baca pada siswa, komik mampu menarik perhatian siswa dan komik mampu meningkatkan pebendaharaan kosakata pada siswa. Artinya kelebihan bahan ajar komik terletak pada kemampuannya dalam menciptakan motivasi belajar siswa dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa terutama minat membaca pada siswa.

Sedangkan kekurangan komik menurut (Nuriswi Nugraheni, 2017) adalah guru harus menggunakan potensi-potensi komik, dan banyak komik yang menunjukkan aksi kekerasan. Artinya kekurangan komik terlihat pada guru dikarenakan guru harus mengajar sesuai dengan potensi komik dan guru harus menyesuaikan keadaan peserta didik, yang dikarenakan banyaknya aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan.

Istilah Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran di tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah definisi IPS menurut (Susanto, 2014) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari berbagai cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial dan humaniora: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Artinya IPS adalah untuk mengembangkan proses pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa. Adapun tujuan pendidikan IPS menurut (Susanto, 2013) tujuan utama

pembelajaran IPS untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Menurut Nurul Hikmah (2018: 172) pekerjaan adalah sesuatu yang dilakukan manusia untuk tujuan tertentu. Manusia perlu bekerja untuk memenuhi dan mempertahankan hidupnya. contohnya pekerjaan menggarap sawah, mencari ikan, menjual barang di pasar, dan membuat kerajinan. Dengan bekerja seseorang akan mendapat uang. Uang yang diperoleh akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Oleh sebab itu uang tersebut harus berasal dari hasil kerja yang halal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan *Borg and Gall* sebanyak 10 langkah namun sudah disederhanakan sesuai dengan kondisi penelitian yang dilakukan menjadi 7 langkah (Sugiyono, 2018).

Validasi Ahli Media

Sebelum mengujicoba bahan ajar kepada responden, terlebih dahulu bahan ajar tersebut di validasi oleh ahli media, media dikatakan layak untuk diuji coba jika sudah memenuhi kriteria yang sudah disetujui oleh ahli dengan berpedoman pada konversi data yang dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat baik
B	$\bar{X}_i + 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat kurang

Keterangan:

\bar{X}_i = rata-rata skor ideal = 1/2 (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).

SB_i = simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = skor aktual

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah skor hasil validasi ahli media dikonversikan menjadi skala lima media yaitu berada pada rentang skor $30,6 < X \leq 37,8$ dengan jumlah skor aktual 34 sehingga produk bahan ajar berbentuk komik berada pada kategori “baik”.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi dari ahli bahasa ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan data tentang tingkat kevalidan data produk yang dikembangkan dari aspek bahasa yang diberikan penilaian oleh orang yang ahli dibidang bahasa.

Revisi Desain

Revisi desain ini dilakukan berdasarkan berbagai masukan atau saran yang diperoleh dari hasil validasi ahli yang dilakukan, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pengembangan yang valid.

Ujicoba produk

Data tes hasil belajar siswa

Dik : jumlah soal : 10 butir dengan bobot 1 setiap butir soal

$$KB = \frac{T}{rt} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = jumlah skor total

Data hasil angket respon siswa

Dik : jumlah responden = 20 responden dengan 7 pernyataan

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = jumlah persen

F = frekuensi/jumlah jawaban responden

N = jumlah responden

Revisi Produk

Revisi ini dilakukan berdasarkan temuan yang diperoleh saat melakukan uji coba lapangan demi mendapatkan hasil produk yang lebih baik sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian yang sudah dilaksanakan sesuai dengan desain penelitian yang sudah dirancang. Dari setiap tahapan tersebut setelah dilaksanakan mulai dari pengumpulan informasi awal dan desai rancangan produk bahan ajar diperoleh desain sebagai berikut:



Setelah desai produk selesai dikerjakan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji validasi produk, yang dilakukan oleh tim ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli dianalisis sehingga menghasilkan nilai yang menunjukkan validitas bahan ajar dari sisi media berkategori “baik” dengan nilai 34.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek tampilan	a. kekuatan atau ketahanan bahan ajar					√
		b. kombinasi warna yang digunakan dalam komik menarik				√	
		c. Pengemasan desain komik yang menarik					√
		d. Kerapihan gambar pada komik					√
2.	Aspek materi	a. Sesuai dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran					√
		b. Materi dikembangkan dari masalah kehidupan sehari-hari sehingga mudah dipahami					√
4.	Aspek efektifitas	a. Bahan ajar dapat digunakan diberbagai tempat, waktu dan keadaan					√
		b. Komik membuat siswa merasa senang dalam belajar					√
		c. Komik dapat membantu siswa memahami konsep/materi tentang “pekerjaan”					√
Jumlah			34				
Rata-rata			4				

Sedangkan dari sisi bahasa diperoleh data hasil validasi berkategori “baik” dengan nilai sebanyak 20 layak untuk digunakan sehingga layak untuk diujicobakan. Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dapat dilakukan ujicoba lapangan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	1. Kebenaran dan tata bahasa dalam komik				√	
		2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam komik				√	
		3. Kejelasan petunjuk dalam komik				√	
		4. Komunikatif bahasa yang digunakan dalam komik				√	
		5. Kesesuaian dengan karakteristik siswa				√	
Jumlah						20	
Rata-rata						4	

Berdasarkan angket respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk komik menunjukkan bahwa siswa sangat merespon bahan ajar berbentuk komik yang digunakan dalam proses belajar. Berdasarkan ujicoba lapangan angket yang diberikan kepada 20 orang siswa mengenai responnya terhadap bahan ajar dalam bentuk komik didapatkan skor maksimal ideal 140, skor yang menjawab “ya” sebanyak 140 dengan presentasi 100% yang berarti media cocok digunakan siswa. Sementara tes hasil evaluasi siswa, secara keseluruhan siswa dinyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan 100% dan KKM 65 dengan jumlah rata-rata 81% berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa produk bahan ajar berbentuk komik dapat membantu ketuntasan belajar siswa dan efektif untuk digunakan.

Adapun kendala dalam proses penelitian ini, yaitu pengembangan bahan ajar berbentuk komik mengalami kendala dalam proses pembuatan dikarenakan pembuatan bahan ajar berbentuk komik ini digambar manual jadi membutuhkan waktu yang cukup lama apalagi pada proses pewarnaan maka solusi yang dilakukan peneliti agar proses pembuatan komik tidak memakan waktu adalah setelah menentukan judul penelitian peneliti langsung membuat desainnya terlebih dahulu lalu menentukan jalan ceritanya adapun komik harus dikerjakan secara tekun bahkan mewarnainya harus setiap hari agar cepat selesai dan jangan membuang waktu. Selain itu penelitian ini mengalami kendala biaya karena proses pencetakan bahan

ajar membutuhkan biaya yang besar, sehingga bahan ajar tidak bisa dicetak secara masal sesuai banyaknya jumlah siswa yang ada pada kelas tempat melakukan penelitian tersebut. Untuk solusinya maka peneliti mencetak masal bahan ajar menggunakan kertas HVS biasa demi mengirit biaya untuk bisa dibagikan kepada seluruh siswa pada kelas tersebut secara merata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan selama proses penelitian, ditarik kesimpulan bahwa telah berhasil dikembangkan produk bahan ajar berbentuk komik muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku kelas IV dengan model pengembangan Borg and Gall yang sudah di sederhanakan menjadi 7 tahap yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) ndesain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk. Kualitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan ketiga ahli dianalisis sehingga menghasilkan nilai yang menunjukkan validitas bahan ajar dari sisi media berkategori “baik” dengan nilai 34 dari sisi bahasa berkategori “baik” dengan nilai 20. Respon siswa mendapat penilaian dengan jumlah nilai 140 dan persentase 100%, serta tes hasil evaluasi dinyatakan tuntas 100% dengan nilai rata-rata 81. Berdsarkan hasil tersebut maka produk bahan ajar berbentuk komik yang telah dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. Susanto. (2013). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Ahmad. Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Andi. Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Banguntapan Yogyakarta: Diva Press
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Muhammad. Yaumi. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nuriswi. Nugraheni. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Volume 7. Nomor 2. Hal 114 dan 115.
- Nurul. Hikmah. Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan Melalui Model Pembelajaran Make A-Match pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 2 Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*. Volume 3. Nomor 2. Hal 172.
- Nurul. Huda. Pangabean. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Penerbit: Yayasan Kita Menulis