

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PINTAR (KOMPA) PADA TEMA 3 PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 104211 MARINDAL**

Rizka Wahyuni Harahap¹, Samsul Bahri²

¹Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

²PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

¹ rizkawahyuniharahap@umnaw.ac.id, ² samsulbahri@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to find out how the development of smart comic book-based learning media (Kompas) in thematic learning theme 3 cares for living things sub-theme 1 animals and plants in my home environment, determines the level of validity of the media and increases the learning motivation of class IV students at SD Negeri 104211 Marindal . This research is a type of Research and Development (R&D) research. The model used in this development is the ADDIE model. The ADDIE model is a development model that has five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research limits only to 3 stages, namely the development stage. The subjects in this study were the validation of material experts, media experts, learning experts (teachers) and fourth grade elementary school students, totaling 22 students, while the object of this study was the development of smart comic media (Kompas) on theme 3 caring for living things, fourth grade students at school base. Based on the results of the calculations for the learning media above, the results of the assessment from material experts obtained 87.24% with very valid and feasible criteria for use in learning while the assessment results from media experts obtained 84% with very valid criteria and suitable for use in learning. The results of the practicality of learning media for the teacher's response obtained a value of 96%, and for student responses it obtained 97.04%, meaning that the media criteria were very practical. Based on the data obtained, it can be concluded that smart comic media (Kompas) is stated to be very valid and very practical and can increase students' learning motivation at SD Negeri 104211 Marindal.

Keywords: Smart Comic Book Learning Media (Kompas), Student Learning Motivation, Thematic Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik pintar (Kompas) pada Pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku, mengetahui tingkat kevalidan terhadap media dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (Analysis), Desain (Design), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Penelitian membatasi hanya sampai 3 tahap saja yaitu tahap pengembangan

(development). Subjek dalam penelitian ini adalah validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (Guru) dan siswa kelas IV SD yang berjumlah 22 siswa sedangkan Objek pada penelitian ini adalah pengembangan media komik pintar (Kompas) pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap media pembelajaran di atas maka hasil penilaian dari ahli materi memperoleh 87,24% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sedangkan hasil penilaian dari ahli media memperoleh 84% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon guru diperoleh nilai 96%, dan untuk respon siswa diperoleh 97,04%, artinya media kriteria sangat praktis. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media komik pintar (Kompas) dinyatakan sangat valid dan sangat praktis serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 104211 Marindal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Buku Komik Pintar (Kompas), Motivasi Belajar Siswa, Pembelajaran tematik

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan sumber sarana penting dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa sehingga dapat meraih dan menguasai ilmu pengetahuan untuk bekal hidupnya. Pendidikan merupakan suatu rancangan kegiatan yang harus di peroleh setiap manusia yang di lakukan dengan kesadaran dan akal manusia dalam membentuk suatu karakter (Lestari, 2021). Pendidikan memiliki perasaan yang sangat penting dalam pembangunan manusia di Indonesia oleh karena itu pendidikan sangat perlu untuk di kembangkan dari berbagai Ilmu pengetahuan karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pendidikan, salah satu

proses mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan modern di era revolusi industri 4.0 ini.

Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar (Hidayat, dkk 2021). Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan dalam pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali kemampuan dasar yang meliputi membaca, berhitung, menulis, pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dengan menyesuaikan perkembangannya. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis,

berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawati,dkk 2022).

Pada dasarnya hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang tidak hanya terpaku pada hasil yang dicapai siswa tetapi bagaimana proses pembelajaran yang efektif dapat memberikan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan kualitas yang baik serta dapat memberikan perubahan perilaku dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari kehidupan mereka (Sari et al., 2020). Sementara itu, era revolusi industri 4.0 menuntut pendidikan ke arah yang lebih canggih dengan memanfaatkan keunggulan IPTEK dengan menitikberatkan pada Digital Literacy, 21st century skills, dan pembelajaran (Setiawan & Isha, 2020, Sudrajat et al., 2021). Menurut Suardi (2018) Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Dimana belajar itu adalah proses untuk melatih diri yang tidak tahu menjadi tahu atau yang tidak bisa menjadi bisa, sedangkan mengajar adalah proses penyampaian materi atau ilmu yang dilakukan secara individu atau kelompok yang dilakukan oleh pendidik atau disebut juga dengan guru.

Menurut Hamid, dkk (2020) media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar

untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sedangkan secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media atau penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah membantu dalam kelangsungan pembelajaran. Karena kegiatan belajar diperoleh dari proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman, baik pengalaman secara langsung maupun tidak langsung (Sanjaya, 2016). Pada kenyataannya tidak semua materi pelajaran dapat disajikan secara langsung di dalam kelas. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga media dalam proses pembelajaran, dapat memudahkan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, dan siswa dapat termotivasi untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

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 dikembangkan model pembelajaran tematik di sekolah untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Asyhar, 2011).

Dengan kata lain Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Komik dikenal sebagai cerita bergambar atau dengan kata lain diartikan sebagai cerita yang disusun dengan gambar atau lukisan yang berurutan. Menurut Waluyanto (dalam Ambaryani, 2017) mengatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran. Disini akan adanya proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar yang berupa media komik. Adapun kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar menarik yang merupakan media yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Komik dipilih sebagai media yang akan dikembangkan karena komik

tepat untuk mendukung isi pelajaran tentang peduli terhadap makhluk hidup materi hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku.

Kompa merupakan media yang berupa komik yang memiliki gambar yang unik dan cerita yang menarik, di mana pembahasan dari komik tersebut adalah pembelajaran tentang mata pelajaran tematik dimana didalamnya membahas peduli terhadap makhluk hidup khususnya pada bagian materi hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku, sehingga penulis menyebutnya dengan media komik pintar (KOMPA).

Materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku merupakan salah satu materi yang terdapat pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dikelas IV sd, dalam mengajarkan subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, guru dapat mengupayakan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar kepada siswa agar menjaga dan memelihara makhluk hidup baik hewan maupun tumbuhan.

Banyak kajian yang membahas tentang media pembelajaran, namun pengembangan media melalui komik masih sangat sedikit, selain itu penguatan pendidikan tematik untuk memotivasi belajar siswa belum banyak diterapkan dalam pengembangan komik sebagai media pembelajaran, sehingga menjadi topik yang sangat menarik untuk peneliti kaji. Terutama di SD Negeri 104211 Marindal media pembelajaran seperti komik pintar masih jarang digunakan yang membuat peserta

didik masih bertanya-tanya seperti apakah bentuk komik pintar tersebut. Maka untuk itu SDNegeri104211Marindal perlu menggunakan media komik pintar (KOMPA) sebagai salah satu media pembelajaran tematik yang bisa diterapkan di dalam kelas IV, karena siswa sering menganggap pembelajaran tematik materi peduli terhadap makhluk hidup itu sangat membosankan tanpa adanya media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Banyak kalangan anak-anak yang menyukai tampilan bergambar dengan disertai warna sehingga media komik sangat cocok digunakan saat proses pembelajaran, begitu juga dengan menggunakan media komik siswa lebih cenderung aktif saat pembelajaran berlangsung pada materi peduli terhadap makhluk hidup baik di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDNegeri104211Marindal terdapat kegiatan pembelajaran masih berfokus kepada guru saja tanpa adanya respon dari siswa ataupun tidak terdapat adanya keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa cenderung merasa tidak betah berada di dalam kelas dan membuat siswa tersebut merasa bosan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu juga karena kurangnya penggunaan metode ataupun media pembelajaran saat

guru mengajar didalam kelas belum bervariasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif atau tidak menarik.

Di sekolah SD Negeri 104211 Marindal Media yang dipakai oleh guru masih belum maksimal, karena pada umumnya guru - guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti buku paket siswa ataupun guru paket untuk guru dan ketika menjelaskan materi guru tersebut hanya sekedar menunjukkan gambar - gambar yang ada pada buku, sehingga belum ada penggunaan media yang lebih kreatif. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam menggunakan media masih tergolong rendah, ketersediaan sarana dan prasarana disekolah terhadap media untuk suatu pelajaran belum maksimal, dan guru juga belum profesional dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa yang masih rendah.

Harapan yang dapat peneliti sampaikan di dalam proposal ini adalah agar dapat menggunakan media pembelajaran disetiap kelas khususnya untuk kelas IV SD salah satunya berupa media komik pintar (kompa), media yang dapat memotivasi diri siswa untuk lebih giat dalam belajarnya khususnya pembelajaran tematik yang sering dianggap materi yang sulit dimengerti oleh siswa karena siswa kesulitan dalam mencerna penjelasan setiap materi dan tidak berfokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru, sedangkan untuk guru agar dapat sekreatif mungkin dalam membuat

sebuah media pembelajaran tanpa hanya mengandalkan buku paket guru dan buku siswa saja.

Solusi yang dapat peneliti sampaikan di dalam proposal ini yaitu upaya guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran seperti berupa alat bantu yang konkrit yaitu media komik pintar (kompa). Peneliti mencoba menemukan eksperimen baru dengan memanfaatkan teknologi membuat media komik dalam bentuk digital dan dicetak sehingga terbentuk gambar-gambar yang menarik bagi siswa, yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 sehingga dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik untuk dapat meningkatkan daya serap siswa pada materi tersebut dan juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Arsyad (2019) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dan di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut pendapat Sanjaya (2012) fungsi dari penggunaan media pembelajaran yakni, pertama, Fungsi komunikatif. kedua, Fungsi motivasi. Ketiga, Fungsi kebermanaknaan. Keempat, Fungsi penyamaan persepsi dan Kelima, Fungsi individualis.

Menurut Rohani (Pebriansyah, 2015) komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk yang memiliki sifat-sifat yang sangat menghibur, mudah digunakan dapat cenderung membuat peserta didik menjadi tertarik dalam minat membaca hingga mengerti isi dari materi dalam dikomik tersebut sedangkan menurut Daryanto (2016) Komik merupakan rangkain cerita yang berurutan dan diterapkan dalam kartun sebagai karakter tokoh cerita yang memiliki tujuan untuk menghibur pembaca. Komik mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Kompa adalah kepanjangan dari Komik Pintar, yang mana Kompa itu merupakan bentuk dari komik yang didalamnya berisikan sebuah cerita yang memiliki gambar, warna serta berisikan kata-kata serta isi dari materi pelajaran tematik yaitu tema 3 peduli terhadap makhluk hidup pada kelas IV SD materi SubTema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian saat ini adalah Pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model

ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran (guru) dan siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal yang berjumlah 22 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media komik pintar (kompa) materi peduli terhadap makhluk hidup. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah Observasi dan Angket atau kuesioner.

Menurut Sugiono (2018) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, yang kemudian mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Untuk menganalisis data-data yang terkumpul dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data, yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket yang berisikan kritik dan saran dari ahli validator media, ahli validator materi dan guru kelas IV SD Negeri.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mendapatkan produk media pembelajaran komik pintar

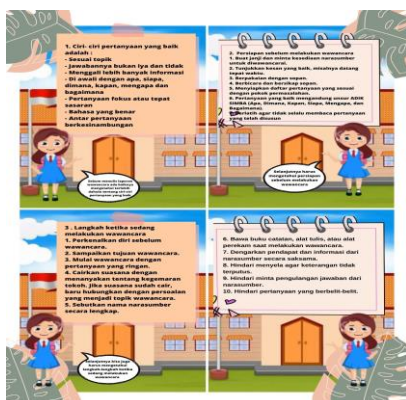
(Kompa) pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang layak, maka peneliti melakukan beberapa langkah-langkah, diantaranya yang pertama Tahap Analisis (*Analysis*) hal yang dilakukan adalah Analisis Kebutuhan Siswa, Analisis Konsep, Analisis tugas. Tahap Kedua Perancangan (*Design*) yaitu Penyusunan materi dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, Pemilihan Pada Format , Subtema pada pembelajaran tematik , Isi komik. Tahap Ketiga Pengembangan (*Development*) ditahap ini Validasi Kelayakan Produk , Validasi Ahli Materi, Validasi Ahli Media.



Gambar 1. Cover Komik

Isi komik berisikan kegiatan sehari-hari dengan menyesuaikan gambar lingkungan dengan materi percakapan. Isi cerita komik berisikan tentang diskusi berkaitan dengan macam-macam sumber energi dan kegiatan yang harus dilakukan untuk menghemat. Tiap lembar pada bagian isi komik memiliki warna latar yang berbeda, disesuaikan dengan tema pembicaraan. Hal tersebut bertujuan untuk dapat menarik perhatian siswa ketika membaca komik. Pada bagian isi dalam komik

ini akan dicetak dengan komik berwarna (full color) agar gambar pada komik memiliki warna ketertarikan tersendiri serta gambar terlihat lebih nyata saat dilihat.



Gambar 2. Isi Komik

Dari hasil validasi setelah bukuij komik pintar (KompA) yang dikembangkan setelah direvisi, nilai yang didapat dari Validator ahli materi yaitu sebesar 61 dari 70 skor yang didapat dari penjumlahan keseluruhan lembar angket validasi yang berisi 14 butir Indikator Penilaian. Maka untuk mencari persentase kevalidan, Peneliti menggunakan rumus :

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

$$P = \frac{61}{70} \times 100$$

$$P = 87,14\%$$

Dari hasil yang didapatkan persentase kevalidan sebesar 87,14%, kriteria validasi yang didapat 81,00% -100,00%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa buku komik pintar (KompA) tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan "Sangat Valid/ Sangat Layak" dapat digunakan tanpa ada revisi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Dari hasil angket validasi ahli media yang berisi 15 butir pernyataan pada indikator penilaian yang diberikan, nilai yang didapat dari Validator ahli media yaitu sebesar 57. Maka untuk mencari persentase kevalidan, Peneliti menggunakan rumus :

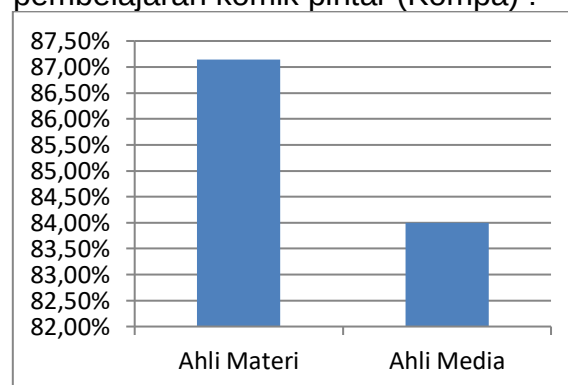
$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{57}{75} \times 100$$

$$P = 76\%$$

Dari hasil yang didapatkan persentase kevalidan sebesar 76%, kriteria validasi yang didapat 61,00% - 80,00%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa buku komik pintar (KompA) tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan "Valid/Layak" dapat digunakan dengan revisi sesuai saran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk data yang sudah terkumpul dari hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media pada buku komik, selanjutnya akan dihitung untuk mengambil kesimpulan hasil data persentase dalam setiap kategori. Berikut adalah data persentase tingkat kevalidan media pembelajaran komik pintar (KompA) :



Gambar 3 Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi dan ahli Media

Setelah media direvisi, peneli kembali menyerahkan angket validasi beserta media kepada validator ahli media untuk kembali mendapatkan

penelitian. Dari hasil angket validasi ahli media yang berisi 15 butir

Dari hasil validasi nilai yang didapat adalah sebesar 63 Maka untuk mencari persentase kevalidan, peneliti menggunakan rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100$

$$P = \frac{63}{70} \times 100 P = 84\%$$

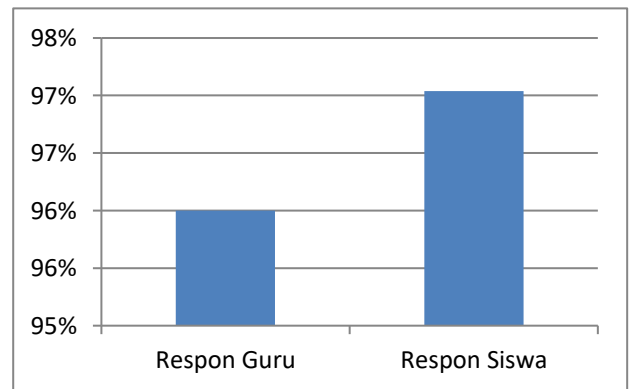
Dari hasil yang didapatkan persentase kevalidan sebesar 84%, kriteria validasi yang didapat 81,00% -100,00%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa buku komik pintar (Kempa) tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan "Sangat Valid/ Sangat Layak" dapat digunakan tanpa ada revisi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

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

$$P = \frac{2135}{2200} \times 100$$

$$P = 97,04 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian media pembelajaran komik pintar (Kempa) untuk respon siswa mencapai 97,04 % Kriteria persentase penskoran instrument praktikalitas angket yaitu 81,00% - 100,00%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa buku komik pintar (Kempa) tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan "Sangat Valid/ Sangat Layak" dapat digunakan tanpa ada revisi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya grafik persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran komik pintar (Kempa) untuk respon guru dan respon siswa :



Gambar 4 Hasil Validasi dari Respon Guru dan Respon Siswa

Pembahasan

Komik pintar yang dikembangkan pada penelitian ini, yaitu sebuah buku komik pintar dengan gambar yang unik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis (Analysis), Desain (Design), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Namun model ini hanya dimodifikasi dan dilaksanakan menjadi tiga tahapan yaitu tahap pengembangan (Development) saja dikarenakan adanya keterbatasan waktu penelitian dan pembuatan media komik pintar (kempa) membutuhkan waktu yang cukup lama.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran komik pintar (Kempa), media buku komik ini disusun sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa di SD Negeri 104211 Marindal.

Pengembangan buku komik pintar (Kompas) tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dimulai dengan peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis tujuan pembelajaran di sekolah. Dari analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal membutuhkan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Dari analisis tujuan pembelajaran tersebut peneliti mulai dapat menentukan media apa yang cocok untuk dikembangkan

Dalam buku komik yang didalamnya berisikan sebuah cerita yang memiliki gambar yang unik, dan warna yang menarik perhatian siswa serta berisikan materi pelajaran tematik tema 3 subtema 1 yang didalam subtema 1 ini berisikan 5 materi pembelajaran yaitu bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN dan Matematika, materi (1) bahasa Indonesia, yaitu materi yang membahas mengenai penulisan format pada teks wawancara, (2) IPA, materi yang membahas bagian - bagian pada tumbuhan, (3) IPS, materi yang membahas dataran tinggi, dataran rendah dan pantai, (4) PKN, materi yang membahas hubungan simbol dengan sila -sila Pancasila dan (5) Matematika, materi yang membahas keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

Materi ini pilih karena sesuai dengan pelajaran tematik terpadu kelas IV SD, kelima materi ini juga saling berkaitan dengan tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Di materi ini peserta didik mendapat banyak manfaat dalam belajar tematik misalnya belajar bahasa Indonesia (wawancara) diajarkan untuk dapat bersosialisasi dengan baik antara sesama makhluk hidup khususnya orang atau teman, materi IPA peserta didik menjadi mengerti tentang apa saja bagian-bagian yang terdapat pada Makhluk Hidup yaitu tumbuhan, begitu juga dengan materi yang lain semuanya membahas tentang bagaimana supaya peserta didik dapat mengetahui bentuk peduli terhadap makhluk hidup dan dapat diterapkannya dilingkungan rumahnya.

Alat bantu yang peneliti sarankan dapat diterapkan di sekolah yaitu menggunakan media pembelajaran buku komik pintar (Kompas), digunakannya komik ini untuk mempermudah pendidik (guru) dan peserta didik agar dapat melaksanakan suatu proses pembelajaran dengan mudah.

Dikarenakan buku komik ini merupakan paduan antara warna, gambar dan rangkaian cerita yang berurutan yang dapat membuat pembaca merasa tertarik untuk membaca isi komik tersebut karena keunikannya, maka penggunaan buku media komik dapat membuat ketertarikan terhadap minat membaca dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada hasil penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu (1) Proses pengembangan media buku komik pintar (Kompas), (2) Tingkat kevalidan media buku komik pintar (Kompas), (3) Tingkat kepraktisan media komik pintar (Kompas), (4) Hasil peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan buku komik pintar yang dikembangkan

Proses pengembangan media buku komik pintar (Kompas)

Pada proses pengembangan media buku komik ini peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Namun pada penelitian ini, peneliti memodifikasi model pengembangan ADDIE menjadi tiga tahapan saja, dikarenakan adanya keterbatasan waktu penelitian dan pembuatan media komik pintar (Kompas) membutuhkan waktu yang cukup lama. Peneliti juga sudah banyak melihat yang memakai model hanya menggunakan sampai 3 tahapan saja oleh peneliti lainnya dan bahkan mereka juga sudah banyak yang berhasil.

Materi yang terdapat dalam penelitian ini adalah tema 3 Peduli terhadap makhluk hidup Subtema 1 hewan dan lingkungan dirumahku. Dan langkah terakhir menganalisis tugas, Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi sumber peduli terhadap makhluk hidup yang perlu diajarkan kepada siswa. Penyesuaian materi pokok yang akan disampaikan sesuai dengan tugas pokok yang ada di buku siswa materi hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku.

Langkah kedua pada tahap perancangan peneliti mulai dengan merancang ukuran pada media buku komik, pembuatan sampul/cover media pembelajaran hingga isi cerita ataupun materi media pembelajaran dengan mendesain media pembelajaran dengan unik dan semenarik mungkin untuk dibaca peserta didik. Dalam perancangan media peneliti memilih aplikasi Canva sebagai bahan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Pada tahap rancangan ini berdiri dari 3 tahapan, yaitu: yang pertama Penyusunan materi dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu dengan menyusun materi, peneliti memikirkan konsep cerita yang akan dibuat, materi pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi konsep isi materi dalam pembuatan media pembelajaran, media disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat secara berurutan. Selanjutnya yang kedua pemilihan pada format.

Adapun yang dimaksudkan dalam pemilihan format dalam media pembelajaran komik pintar (Kompas) adalah merancang isi komik, membuat desain komik, yang meliputi desain gambar, desain warna, serta tulisan. Dan yang ketiga rancangan media komik pintar (Kompas), yaitu meliputi semua seluruh komponen pembuatan media pembelajaran. Secara garis besar rancangan media komik pintar yang dikembangkan terdiri dari sampul/cover buku komik, pengenalan materi - materi yang akan dipelajari dari 5 materi pembelajaran tematik, pengenalan para tokoh dalam buku komik serta alir cerita pada buku komik.

Langkah terakhir tahap pengembangan peneliti melakukan validasi terhadap produk media pembelajaran buku komik pintar (Kompas) yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media.

Pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu tahap uji coba kelompok kecil/terbatas untuk bisa menilai meningkat atau tidaknya motivasi belajar siswa. Namun pada saat melakukan tahap validasi media pembelajaran para validator memberikan sedikit masukan-masukan kecil yang perlu dilakukan untuk menjadi penyempurnaan dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk itu peneliti harus melakukan perbaikan kecil terlebih dahulu sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh setiap validator.

Setelah media pembelajaran melalui tahap revisi, dan selanjutnya hasil revisi media pembelajaran digunakan untuk uji kelompok kecil. Pada tahap ini dilaksanakan pada kelas VI SD Negeri 104211 Marindal sebanyak 22 siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan langsung media pembelajaran buku komik pintar (Kompas) kepada siswa untuk dibaca dan diamati, kemudian setiap siswa diberi lembar validasi angket untuk diberikan dan diisi oleh siswa.

Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Buku Komik Pintar (Kompas)

Hasil dari aspek validasi materi persentase yang diperoleh 87,14% dengan interpretasi Sangat valid dan Dangan layak, kemudian aspek desain media persentase yang diperoleh 84% dengan interpretasi sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran buku komik pintar (Kompas) oleh validator dapat disimpulkan media pembelajaran buku komik pintar sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Buku Komik Pintar (Kompas)

Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV SD dan angket untuk respon siswa dilakukan oleh peserta didik yang dilakukan dengan jumlah 22 peserta didik.

Hasil dari persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran buku komik pintar (Kompas) untuk respon guru diperoleh hasil nilai 96% dan untuk respon siswa diperoleh nilai total keseluruhan 97,04%.

Berarti media pembelajaran komik pintar (Kompas) termasuk dalam kriteria media pembelajaran “sangat layak” digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi peduli terhadap makhluk hidup.

Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Adanya Pengembangan Media Komik Pintar (Kompas).

Untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa dengan cara memberikan angket respon siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan media buku komik pintar.

Saat guru mengajarkan tentang tematik dikelas semua siswa langsung terfokuskan dalam belajarnya, semua peserta didik memperhatikan dengan serius materi yang diajarkan guru di depan kelas dan bahkan ketika peserta didik ditanya mereka langsung dapat menjawab dengan cepat, beda dengan saat peneliti melakukan observasi sebelum memulai penelitian ini banyak siswa yang tidak fokus dalam mendengarkan materi yang dijelaskan kepada mereka.

Dengan menggunakan media pembelajaran komik pintar (Kompas) jumlah keseluruhan dari angket yang diberikan siswa yang dapat adalah 97,04%. Jadi bisa dikatakan bahwa media pembelajaran buku komik pintar (Kompas) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, media ini juga dikatakan berhasil karena semakin meningkat fokus pada peserta didik dalam belajar di Sekolah SD Negeri 104211 Marindal.

D. Kesimpulan

Materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku, peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun pada penelitian ini, peneliti memodifikasi model pengembangan ADDIE menjadi tiga tahapan saja, dikarenakan adanya keterbatasan waktu penelitian dan pembuatan media komik pintar (Kompas) membutuhkan waktu yang cukup lama.

Hasil validasi dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,14% dengan kriteria "sangat valid/sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi", hasil validasi ahli desain

media diperoleh nilai rata-rata sebesar 84% dengan kriteria "sangat valid/sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi",

Maka dari hasil validasi validator ahli materi dan validator ahli media diatas dapat dikatakan dengan kriteria penilaian "sangat valid/sangat layak" sehingga media pembelajaran buku komik pintar (Kompas) layak untuk digunakan.

Untuk respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% dengan kriteria "sangat praktis dan layak untuk digunakan" selanjutnya untuk respon siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,04% dengan kriteria "sangat praktis dan layak untuk digunakan". Maka dari hasil kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa tersebut dapat dikatakan dengan penilaian "sangat praktis dan layak untuk digunakan"

Dengan adanya pengembangan berupa Media buku komik pintar (Kompas) ini telah mengalami peningkatan. dari penilaian motivasi belajar siswa ketika peneliti observasi awal hingga sampai peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan angket respon siswa diperoleh jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh peserta didik yang berjumlah 22 orang sebesar 97,04% maka termasuk dengan kriteria "sangat tinggi". maka hasil peningkatan motivasi belajar siswa dapat dikatakan meningkatnya motivasi belajar peserta didik di SDS Negeri 104211 Marindal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal dan Rahmawati, Ika (2018) Opengembangan Media Fingcross Imajinatif Untuk Materi Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. JPGSD. VOL 6 No 2
- Amka. (2018). Media Pembelajaran Inklusi (1st ed.: I.from Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.pdf Yuwono, ed.). Retrieved <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B> 5. Publikasi Buku.
- Anhari R., Naibaho & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu.
- Arafat, M., & Azizan, N. (2019). Pembelajaran Tematik SD/MI:Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills), (Samudra Biru: Yogyakarta), hlm.37
- Arsyad, Azhar. (2019). Media Pembelajaran. (Cetakan ke 21). Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Tangerang, 2(1), hlm: 36-42
- Herlina Friska., B, & Sukmarwati. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat.
- Nurfadillah, S. (2021). Media Pembelajaran. Diperoleh dari https://books.google.com/books/about/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb.html?hl=id&id=zPQ4EAAAQBAJ#v=onepage&q&f=false.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawati, S. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V SD. Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Sugiyono (2015). Metode penelitian dan pengembangan. Bandung: Alfabrta
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabrta
- Sundayana, R. (2016). Media alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bandung: Penerbit ALFABETA,cv. hlm, 10-11.
- Suprianto, Bambang (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Trainel PCL Untuk Aplikasi Kontrol Otomatis Pintu Air Sungai Pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol

Terprogram Di SMK Negeri 3
Surabaya. Jurnal Pendidikan
Teknologi Elektro. No 4 Vol 1

Suwanto., wiji. (2008) Dasar dasar
ilmu pendidikan. (Jogjakarta: Ar-
Ruzz Media Group, h. 23)

Wakhyudin, Huasni dan Permatasari,
Radenroro Novita (2017).
Pengembangan Media Komik
Misugi Anaya Pembelajaran IPA
Kelas III Materi Sumber Energi
Dan Kegunaannya. PSEJ. Vol.2
No.2

Wibawanto, W. (2017). Desain dan
Pemrograman Multimedia
Pembelajaran Interaktif (1st
ed.). Jawa Timur: Penerbit
Cerdas Ulet Kreatif.

Wicaksono, J.W., Japar. M.,
Utomo.E. (2021). Development
of Digital Based Comic Media
for Primary V-Class Student
Learning. International Journal
of Multicultural and
Multireligious Understanding,
8(4),522-533.
doi:<http://dx.doi.org/10.18415/jmu.v8i4.2601>