
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMICS DALAM PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS BUDAYA LOKAL SEBAGAI PENGUAT LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Achmad Noor Fitri¹

SD 3 Mlati Lor Kudus

Email: sd3mlatilor@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

Keywords:

Media pembelajaran e-comics,
Budaya Lokal Kudus, PPKn

Abstract

This study aims to produce media products in the form of e-comic on PPKn content with the theme of local culture of Kudus City, class VI SD semester 2 at SD 3 Mlati Lor Kudus. This research is a development research, which consists of (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The test subjects were sixth grade students at SDN SD 3 Mlati Lor Kudus. The small group trial subjects consisted of 5 students and the large group test subjects consisted of 17 students. The results of this study indicate that the developed media received a very valid and very interesting rating, according to experts and users. The results of the small-scale test showed a result of 0.93 which was stated to be very interesting and the large-scale test showed a result of 0.95.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media berupa e-comic pada muatan PPKn bertemakan kebudayaan lokal Kota Kudus kelas VI SD semester 2 di SD 3 Mlati Lor Kudu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Subjek uji coba adalah siswa kelas VI SD 3 Mlati Lor Kudus. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 siswa dan subjek uji coba kelompok besar terdiri dari 17 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan media yang dikembangkan ini mendapatkan penilaian yang sangat valid dan sangat menarik, menurut para ahli dan pengguna. Hasil dari uji skala kecil menunjukkan hasil 0,93 yang dinyatakan sangat menarik dan uji skala besar menunjukkan hasil 0,95.

© 2022 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat menunjang proses belajar mengajar pada masa daring maupun luring diperkuat dengan pendapat Adam & Syastra (2015) media pembelajaran memiliki arti segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sekitar seperti benda-benda yang ada di sekitar, lingkungan sekitar (Rondli, 2019). Menurut Ristiyanti (2013) media pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sekitar lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa karena langsung berdekatan dan tidak asing.

Keadaan pandemic covid 19 yang semakin meningkat lingkungan sekitar, media pembelajaran tidak dapat digunakan secara optimal. Dengan pembelajaran daring seperti ini penggunaan media digital sangat penting untuk digunakan. Media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran daring. Menurut Rasiman & Pramasdyahsari (2014) penggunaan media digital melalui penggunaan perangkat lunak dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Kemajuan teknologi sebagai guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang menjadikan pembelajaran semakin nyaman dan tidak mudah bosan. Salah satu pengembangan media pembelajaran berupa media gambar yaitu komik dalam bentuk digital (e-comic). Untuk meningkatkan kualitas artikel, penulis dianjurkan agar memanfaatkan hasil kajian pustaka untuk mendukung argumentasi, baik dalam pendahuluan (perlunya penelitian dilakukan) dan dalam pembahasan (dibandingkan dengan temuan-temuan penelitian sebelumnya/teori yang ada) dari jurnal yang relevan sebanyak 80% dari keseluruhan daftar pustaka yang digunakan.

Pemanfaatan e-comic yang memiliki ciri tersendiri yaitu lebih menonjolkan gambar yang digemari oleh anak-anak. Menurut Hermawati (2015) E-comic juga dikatakan fleksibel karena dapat diakses dengan mudah di hp, pc/laptop yang digunakan dimana saja dan kapan saja. E-comic dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran untuk mengenal daerah tempat tinggalku dengan kebudayaan-kebudayaan lokal yang menjadikan ciri khas daerahku. Kebudayaan lokal Kudus salah satunya, kebudayaan lokal Kota Kudus masih awam diberikan kepada siswa sekolah dasar. Sesuai dengan analisis dokumen yang dilakukan buku tema 8 kelas 4 membahas keunikan daerah tempat tinggalku, yang di buku tema membahas Provinsi Jawa Tengah khususnya Yogyakarta. Sebelum jauh membahas Provinsi Jawa Tengah khususnya Yogyakarta, siswa harus mengenali kebudayaan yang ada di kota Kudus terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD 3 Mlati Lor, guru belum memberikan pengetahuan atau tambahan materi tentang kebudayaan lokal Kota Kudus, guru juga masih menggunakan RPP turun temurun yang menjadikan pembelajaran itu tidak berkembang dengan baik dan pembelajaran PPKn sering disebut pembelajaran yang membosankan oleh siswa karena pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak kreatif. Penelitian dan pengembangan pada media e-comic sebelumnya telah dilakukan Sukmanasa et al., (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Sosial bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”, dari hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa media e-comic meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lain yaitu oleh Muhammad Abdurrohman et al., (2020) dengan judul “Pengembangan E-comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD”, dari hasil penelitian ditemukan bahwa dengan media e-comic dicapai ketuntasan klasikal sebesar 88% pada materi perubahan bentuk energi. Perbedaan penelitian dan pengembangan ini dengan sebelumnya yaitu muatan yang diambil mengedepankan muatan PPKn dengan penanaman nilai, norma, dan moral berbasis kebudayaan daerah lokal Kota Malang, e-comic dilengkapi dengan soal evaluasi yang tersambung dengan google form, dan diberikan link Youtube untuk menambah wawasan siswa tentang tari tradisional Kota Malang.

Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0”. Hlm. 1-4

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2013). Pengembangan e-comic pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Rusdi (2018) Model rancangan ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas VI SD 3 Mlati Lor dan 2 orang ahli sebagai validator produk. Data penelitian dikumpulkan dengan instrumen lembar validasi dan uji coba produk. Data hasil lembar validasi dan uji coba produk dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Setelah dianalisis dicocokkan sesuai dengan kriteria seperti tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Produk

Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
00,00 - 20,00	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan
20,01 - 40,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi besar
40,01 - 60,00	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
60,01 - 80,00	Valid	Dapat digunakan, perlu revisi kecil
80,01 - 100,00	Sangat valid	Digunakan tanpa revisi

Uji coba produk dilakukan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat validitas e-comic. Setelah itu diuji coba pengguna (guru) sebagai validator lapangan. Setelah direvisi dilakukan uji coba pengguna dengan skala kecil 5 siswa SD 3 Mlati Lor yang dilakukan secara offline. Uji coba selanjutnya dilakukan secara online kepada 17 siswa kelas VI terdiri dari 6 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas Ahli

Materi Produk yang berhasil dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-comic muatan PPKn berbasis kebudayaan lokal Kota Kudus. Media e-comic yang dikembangkan telah melalui uji validitas dan kemenarikan. Berdasarkan validasi terhadap 2 ahli yang terdiri 1 ahli materi dan 1 ahli media menunjukkan produk e-comic dinyatakan sangat valid dan menarik. Ahli materi menyatakan bahwa media e-comic sangat valid diujicobakan kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan validator memberikan tanggapan positif terhadap 44 item pernyataan dari total 44 pernyataan. Ahli media menyatakan bahwa

media e-comic sangat valid dan menarik untuk diujicobakan. Hasil angket menunjukkan validator memberikan tanggapan positif terhadap 52 item pernyataan dari 52 pernyataan. Dengan memberikan masukan diberikan link youtube untuk tarian-tarian tradisional dan credit title untuk gambar-gambar yang mengambil milik orang lain. Dari hasil validasi dan saran yang diberikan dilakukan revisi produk dengan hasil **Gambar 1.**

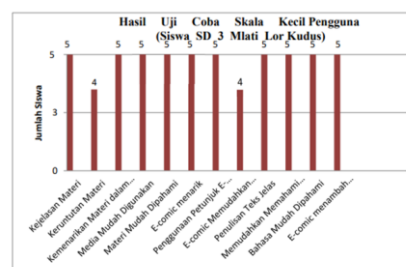


Gambar 1. Revisi Media Pembelajaran E-Comic

Hasil dari kedua guru mendapatkan 44 item pernyataan dari skor total 44. Dari uji validitas dan kemenarikan kepada 2 guru dapat disimpulkan media pembelajaran e-comic sangat valid dan menarik diujicobakan kepada peserta didik.

Hasil Uji Pengguna

Kegiatan uji coba pengguna dilakukan secara offline dan online. Secara offline dilakukan pada uji coba skala kecil dengan jumlah 10 siswa. Dan secara online dilakukan 17 siswa secara online, dengan catatan sisa yang mengikuti uji skala kecil tidak mengikuti uji skala besar. Uji coba skala kecil mendapatkan 93,00 atau 93% dan uji coba skala besar mendapatkan skor 95,00 atau 95%.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Skala Kecil



Gambar 4. Hasil Uji Skala Besar

Sejalan dengan penelitian Nurjanah & Yurdayanti (2022), yang menyatakan media e-comic sangat layak dan praktis diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar kelas IV dalam penanaman kemampuan literasi. Sesuai dengan media E-Comics yang digunakan dalam penelitian ini dalam pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal yaitu budaya lokal Kudus dapat dijadikan media pembelajaran yang layak dan memperkuat kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk e-comic muatan PPKn berbasis Kebudayaan Lokal Kota Malang menunjukkan hasil yang sangat valid dan sangat menarik berdasarkan hasil uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, guru, dan juga siswa. Media e-comic juga digunakan setelah melakukan revisi-revisi sesuai masukan para ahli dan pengguna. Penerapan media e-comic dibuktikan dari hasil uji coba dengan pengguna skala kecil 93,00 dan skala besar 95,00 dengan kategori sangat valid dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Tryanasari, M., & Hartini, D. 2020. Pengembangan E-comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Jurnal PANCAR*, 4(2). 92–97.
- Adam, S. & Muhammad, S. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2). 79-90.

- Hermawati, T. 2015. Komik Digil untuk Pembelajaran yang Menyenangkan.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa SD. *Jurnal PPKN & Hukum*, i(1), 99-110.
- Nurjanah, & Yurdayanti. 2022. Pengembangan Cerita Rakyat Tanjung Tedung Berbasis Ecomic Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sirok Bastra*, 10 (1), 71-80.
- Rasiman, R., & Agnita, S. P. 2014. Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.
- Ristiyaniti, A. 2013. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2012/2013. Semarang: UNNES
- Rondli, W. S. (2019). KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL GUSJIGANG: SEBAGAI ALTERNATIF MULOK UNTUK PENANAMAN KARAKTER KEMANDIRIAN WARGANEGARA. *Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*, 125–134.
- Sukmadinata, N. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPSD*, 3 (2), 171-185.