



Al-Kaff

Jurnal Sosial Humaniora

PENGEMBANGAN MEDIA MIKO PADA MUATAN PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI SEJARAH PAHLAWAN DI KELAS IV

Widiya Septriyani¹, Resti Yektyastuti²

Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Djuanda Bogor Jl.Tol Ciawi 1, Kotak Pos 35 Bogor 16720, Telp.0251-8243872,
Fax.0251-8240985

Korespondensi: choeriyahyayah06@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media MIKO (Komik Kepo) pada mata pelajaran IPS materi sejarah pahlawan untuk kelas IV SD dengan menganalisa kelayakan dari media pembelajaran IPS berbasis komik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development. Penelitian dengan pengembangan yang dilakukan ini memakai model pengembangan 4D dengan melakukan empat tahapannya yaitu: 1) Define, 2) Desain, 3) Develop, 4) Disseminate. Subjek coba produk ini dilakukan terhadap ahli media, ahli materi, 4 guru kelas dan 30 orang siswa kelas IV dengan analisis teknik penelitian menggunakan kuantitatif serta kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Data yang terkumpul berupa hasil penilaian tentang kualitas produk dan saran revisi produk. Hasil dari penilaian media MIKO yang dinilai oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 4 guru, dan 30 siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa media MIKO layak digunakan untuk media pembelajaran. Penilaian kelayakan oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase 85% masuk kedalam kategori sangat baik, penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata persentase 84% masuk kedalam kategori baik, penilaian oleh 4 guru kelas memperoleh rata-rata persentase 98,5% masuk kedalam kategori sangat baik, dan media MIKO juga di uji cobakan terhadap 30 siswa kelas IV mendapatkan rata-rata persentase 99% masuk kedalam kategori sangat baik. Penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media MIKO materi sejarah pahlawan Ki Hajar Dewantara di Kelas IV yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan

kategori sangat baik menurut ahli materi, baik menurut ahli media, sangat baik menurut guru dan siswa.

Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Model Pengembangan 4d

Abstract

The purpose of this study was to develop a social studies learning media in the form of comics named MIKO (Komik Kepo) on hero history for 4th grade of elementary school students by analyzing the feasibility of the product. This is Research and Development (R&D). This research and development conducted by using the 4D development model which was carrying out four stages, namely: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate. The product was reviewed and evaluated by media expert, material expert, 4 class teachers and 30 4th grade students. The data was analyze quantitatively and qualitatively. Data was collected by observation, interview, documentation and questionnaire. In the form of an assessment of the quality of the product and suggestions for revising the product. The results of the assessment showed that MIKO media is feasible for use as a learning media. The feasibility assessment by the material expert gave an average percentage 85% in the excellent category, by the media experts gave 84% in the good category, and by the teachers gave 98.5% in the excellent category. MIKO was also tested toward 30 fourth grade students with an average percentage 99% in the excellent category. It can be concluded that the MIKO is feasible touse in the learning process.

Keywords: 4D Development Models, Comics, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cikal bakal dari segala sesuatu. Setiap manusia membutuhkan pendidikan. Melalui pendidikan, manusia mengalami proses belajar, hal tersebut merupakan proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru yang belum pernah didapat. Dalam proses nya pendidikan selalu mengalami perubahan karena perkembangan zaman yang ada. Kita sebagai manusia juga dituntut untuk mengikuti perubahan tersebut. Sumber daya manusia dituntut untuk selalu berkembang mengikuti kemajuan zaman yang ada. Mengingat begitu pentingnya

pendidikan dalam sebuah negara, pemerintah telah mengatur pendidikan secara khusus dalam perundang-undangan. Salah satu Undang-Undang yang mengatur tentang pendidikan di Indonesia ialah UU No.20 tahun 2003. Yang tercantum dalam BAB I pasal 1 bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana untuk membuat suasana serta proses belajar agar siswa dapat berkembang dengan potensi dirinya. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan dasar adalah IPS. Hamid Hasan dalam (Budiarti, 2015)

,mengemukakan bahwa tujuan IPS untuk mengembangkan kemampuan intelektual,tanggung jawab dan pengembangan diri.

Materi dalam mata pelajaran IPS diantaranya adalah sejarah yang membahas peristiwa-peristiwa masa lalu ataupun tokoh-tokoh pahlawan yang memang penting dan perlu dipelajari oleh siswa untuk mendapatkan pesan-pesan moral yang dapat diimplementasikan pada kehidupan mereka dan lebih mengenal para pahlawan. Karena penting bagi siswa mengetahui sejarah yang ada.

Pada kenyataannya, pelajaran IPS khususnya sejarah cenderung sulit bagi siswa, mereka seringkali merasa bosan dan tidak mengerti materi yang dijelaskan oleh guru ataupun yang dibaca pada buku siswa. Seringkali guru hanya menyebutkan nama para pahlawan dan menceritakan tidak secara rinci sehingga siswa cenderung tidak memahami materi dan cepat lupa/sulit mengingat materi yang telah dipelajari. Pada saat proses pembelajaran seringkali guru masih mendominasi,melakukan pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan bahan ajar buku paket atau lk yang sudah tersedia saja.

Melihat permasalahan tersebut, siswa memang membutuhkan media untuk memudahkan mereka mengkonkretkan konsep yang abstrak sehingga mereka menjadi mudah untuk memahami seperti apa perjuangan para pahlawan di masa lampau. Media visual adalah media yang sesuai untuk materi pahlawan, salah satunya dengan gambar-gambar yang mengisahkan cerita pahlawan. Sumber belajar yang digunakan harus relevan dan mampu mengubah materi yang abstrak menjadi

lebih konkret agar mudah dipahami siswa. Oleh karena itu guru dituntut kreatif untuk menemukan dan menciptakan macam-macam media pembelajaran. Media di dalam sebuah proses pembelajaran memang dirasa sangat perlu seperti yang diungkapkan oleh (Saputro & Soeharto, 2015), bahwa media merupakan alat penyampai pesan di dalam komunikasi, media pembelajaran bisa dijadikan pilihan sumber belajar oleh guru jika pengetahuan secara langsung tidak dapat dilakukan.

Selama ini, banyak media yang dikembangkan untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam materi sejarah pahlawan seperti media video atau gambar-gambar pahlawan. Tetapi pada kenyataannya media-media tersebut kurang dimanfaatkan secara optimal karena beberapa hambatan yang ada. Contohnya media video jarang digunakan karena keterbatasan alat pendukung seperti proyektor yang tidak memadai selain itu keterampilan yang dimiliki guru dalam mengoperasikannya masih kurang. Media lain yaitu gambar-gambar pahlawan masih belum bisa menyampaikan pesan sejarah dan seringkali hanya menjadi pajangan di kelas saja, gambar-gambar yang ada di buku paket atau yang dijadikan pajangan di dalam kelas belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal. Berdasarkan beberapa hal tersebut, komik merupakan alternatif yang dirasa tepat untuk dijadikan media pembelajaran sejarah khususnya materi pahlawan.

Anak-anak lebih suka membaca komik daripada buku teks pelajaran,

karena komik merupakan buku bacaan yang ringan karena didominasi gambar-gambar dan teksnya pun cenderung singkat. Teks komik biasanya menggunakan bahasa sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya, seperti yang diungkapkan oleh (Salahuddin et al., 2018) bahwa media pembelajaran yang dipakai oleh guru saat ini khususnya pada mata pelajaran IPS belum mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga perlu adanya pengembangan media yang lebih menarik. Menurut hasil penelitiannya siswa lebih suka komik karena adanya gambar-gambar ilustrasi. Siswa lebih mudah mengingat tokoh-tokoh yang ada dalam komik dibandingkan dengan yang mereka baca dalam buku teks. Dengan demikian, hal tersebut dapat menjadi potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Sukmanasa et al., 2017) penggunaan komik dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Juga berdasarkan penelitian (Hidayah & Ulva, 2017) siswa senang saat membaca komik, motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dengan penggunaan media komik.

Berdasarkan hasil tersebut maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan sejarah pahlawan di SD. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah, bagaimana mengembangkan media pembelajaran MIKO (Komik Kepo) materi

sejarah pahlawan yang layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah *research and development* atau penelitian pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2017) Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut khususnya dalam bidang pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974), model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*.

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran komik ini terdiri dari 4 tahapan menurut (Thiagarajan et al., 1974) yaitu (1) Define (Pendefinisian), (2) Design (Perancangan), (3) Develop (Pengembangan) dan (4) Disseminate (Penyebarluasan).

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk media pembelajaran MIKO (Komik Kepo) materi sejarah pahlawan di kelas IV SD/MI. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi (jika diperlukan), selanjutnya produk kembali dinilai oleh guru. Kemudian produk diuji cobakan kepada siswa kelas IV B SDN 2 Parungkuda sebelum produk menjadi

produk akhir yang layak dan berkualitas sebagai media pembelajaran IPS.

Subjek uji coba dalam tahap pertama yaitu uji coba perorangan/penilaian oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Kemudian dilakukan uji coba terbatas dengan subjek yaitu 4 orang guru kelas di SDN 2 Parungkuda yang sesuai dengan kriteria yang peneliti tentukan. Dan terakhir subjek uji coba lapangan yaitu 30 orang siswa kelas IVB SDN 2 Parungkuda.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, validasi penilaian ahli dan dokumentasi.

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Pengumpulan data menggunakan analisis kebutuhan siswa dan guru, instrumen validasi ahli dan instrumen uji coba. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, ahli media, guru serta siswa. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan komik.

Data yang sudah didapatkan dari penilaian uji kelayakan kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung rata-rata skor di setiap aspek penilaian MIKO
- 2) Hasil dari penghitungan rata-rata skor kemudian dibandingkan dengan kriteria kualitas untuk mengetahui kelayakan produk MIKO. Data dari hasil angket validasi ahli, guru dan siswa yang semula berupa skor kemudian dikonversikan menjadi data interval/kualitatif. Nilai rata-rata skor yang sudah didapat

kemudian dibandingkan dengan kriteria yang memiliki 5 rentang skor, dikategorikan ke dalam kategori kualitas sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Perhitungan data kuantitatif dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif dengan menerapkan rumus konversi kategori kualitas. Produk media dikatakan layak apabila mendapat penilaian kualitas minimal dengan kategori baik.

- 3) Selanjutnya menghitung skor ideal, merupakan nilai yang ditetapkan dengan hipotesis bahwa setiap responden di semua pertanyaan memberikan jawaban dengan nilai maksimal. (Sugiyono, 2016)

Menghitung keidealan dengan rumus persentase rata-rata skor dibagi skor ideal dikalikan 100%.

HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran MIKO pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah pahlawan di kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel yang memiliki 4 tahapan yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (penyebarluasan).

Tahap *define* (pendefinisian) ini terbagi dalam beberapa langkah yaitu

analisis ujung depan,peneliti melakukan observasi sarana prasarana,kurikulum,aktivitas siswa di ruang kelas serta cara guru menyampaikan materi dan didapatkan informasi bahwa guru belum maksimal dalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran sehingga membuat siswa cepat merasa bosan terutama dalam materi-materi sejarah karena guru seringkali hanya bercerita dan meminta siswa untuk membaca materi yang ada di buku paket saja dan siswa menganggap pembelajaran tidak menarik. Selanjutnya analisis karakteristik siswa dan diperoleh informasi bahwa Siswa juga mengatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media gambar ataupun video dan hal tersebut juga terlihat ketika peneliti melakukan observasi. Analisis konsep yaitu peneliti mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan seperti standar kompetensi,kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah materi sejarah pahlawan dengan pokok bahasan sejarah Ki Hajar kelas IV tema 5 pahlawanku. Analisis tugas peneliti menyusun soal evaluasi di akhir cerita komik berbentuk isian berjumlah 4 soal dan bermain peran disesuaikan dengan soal yang ada di dalam buku tematik. Selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran, Agar tujuan akhir dapat tercapai maka media MIKO (Komik Kepo) ini disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 dan disesuaikan juga dengan karakteristik siswa.

Tahap *design* (perancangan), peneliti mulai merancang media sesuai dengan data yang sudah dihasilkan pada

tahap sebelumnya. Terdapat empat langkah yang dilakukan dalam tahap ini,yaitu penyusunan tes acuan patokan, Tes yang dipilih disusun dalam bentuk evaluasi di akhir cerita komik, tes tersebut berisi soal-soal yang diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami dan mengingat materi atau cerita yang sudah mereka baca dalam komik. Soal evaluasi terdiri dari 4 soal isian mengenai bagaimana Ki Hajar Dewantara dapat dikenal sebagai bapak pendidikan, sikap apa yang bisa dicontoh oleh siswa dari cerita tersebut,apa saja jasa Ki Hajar Dewantara dan bagaimana jadinya pendidikan Indonesia tanpa Ki Hajar Dewantara, dan ada 1 soal yang meminta siswa untuk bermain peran mengenai sejarah Ki Hajar Dewantara. Langkah selanjutnya yaitu pemilihan media, media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk komik yang inovatif bernama MIKO (Komik Kepo) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah pahlawan “Bapak Pendidikan Nasional,Ki Hajar Dewantara”, media yang dikembangkan dibuat dengan semenarik mungkin. Pemilihan media MIKO ini disesuaikan dengan karakteristik siswa karena menurut hasil observasi dan wawancara siswa lebih tertarik dengan media buku bergambar karena membantu mengkonkretkan materi melalui visual komik yang ditampilkan. Pada tahap pemilihan format, peneliti mengkaji terlebih dahulu draft materi yang sudah dirancang kemudian media disusun sesuai dengan storyboard yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti mulai merancang media dimulai dari halaman sampul,kata pengantar, materi isi, evaluasi, tentang penulis dan testimoni pembaca.

Tahap *Develop* (Pengembangan) Komik yang sudah dikembangkan sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli untuk memperbaiki desain awal. Setelah tahap *define* dan desain, dihasilkan produk berupa media pembelajaran MIKO (komik kepo). Sebelum diuji cobakan kepada siswa media tersebut dinilai oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini produk awal MIKO ditinjau oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media untuk masukan dan saran. Penilaian oleh ahli materi memuat kelayakan aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek bahasa. Secara keseluruhan validasi komik dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rata-rata skor 4,26 dengan kategori sangat baik. Total skor penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Table 1 Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Materi

Aspek	Skor	Rata-rata	Persen tase (%)	Kategori kualitas
Materi	22	4,4	88%	Baik
Pembelajaran	21	4,2	84%	Baik
Bahasa	21	4,2	84%	Baik
Total	64	4,26	85%	Sangat Baik

Penilaian kelayakan media oleh ahli media memuat aspek tampilan dengan hasil rata-rata 4,2 dengan persentase 84% dan dikategorikan baik. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Table 2 Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media

Aspek	Skor	Rata-rata	Perse ntase	Katego ri
Tampilan	63	4,2	84%	Baik
Total	63	4,2	84%	Baik

Produk media pembelajaran MIKO yang peneliti kembangkan sebelum diuji coba dilakukan tahap revisi terlebih dahulu berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media. Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan kritik dan saran dari ahli media karena dari hasil penilaian hanya ahli media yang menyarankan adanya revisi. Revisi yang dilakukan berkenaan dengan tampilan, adapun bagian yang direvisi yaitu halaman sampul depan dan sampul belakang. Berdasarkan ahli materi, produk yang dikembangkan sudah baik, tidak diperlukan adanya revisi, ahli materi hanya menyarankan untuk terus berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik. Pada saat uji coba terbatas, dari hasil penilaian oleh guru pun tidak diperlukan adanya revisi. Hasil penilaian oleh siswa juga tidak diperlukan adanya revisi.

Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli media yaitu penambahan logo Universitas Djuanda pada halaman sampul depan dan sampul belakang, karena dengan adanya logo Universitas Djuanda maka itu dapat memperlihatkan bahwa peneliti merupakan mahasiswa Universitas Djuanda, hal tersebut merupakan identitas kampus.

Setelah dilakukan revisi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada 4 orang praktisi sekolah (guru), penilaian meliputi beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek pembelajaran, aspek bahasa dan aspek tampilan media. Secara keseluruhan rata-rata skor yang didapat dari keempat aspek adalah 147,75 dengan kategori sangat baik. Skor validasi

oleh guru pada masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3 Hasil Penilaian Media oleh Guru

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Materi	24,5	Sangat Baik
2	Pembelajaran	24,75	Sangat Baik
3	Bahasa	24,75	Sangat Baik
4	Tampilan	73,75	Sangat Baik
	Total	147,75	Sangat Baik

Uji coba produk atau uji coba lapangan dilakukan setelah penilaian dari ahli materi, ahli media dan guru sudah valid atau layak digunakan. Uji coba media MIKO dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan kelayakan media MIKO setelah dilakukannya revisi. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 30 orang siswa kelas IV B SDN 2 Parungkuda. Hasil penilaian dari uji coba lapangan ini mendapat rata-rata skor 49,06 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4 Hasil Penilaian Media Oleh Siswa

No	No Aspek	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Skor	Kategori
1	Pembelajaran/Materi	30	24,56	Sangat Baik
2	Tampilan Media		24,56	Sangat Baik
	Total	30	49,06	Sangat Baik

Tahap terakhir dalam proses pengembangan 4D yaitu tahap disseminate atau tahap penyebarluasan. Penyebarluasan produk media pembelajaran MIKO yang peneliti lakukan yaitu dengan menerbitkan komik ini ke dalam webtoon, sehingga media komik MIKO lebih mudah diakses banyak

orang. Komik MIKO yang sudah diterbitkan di webtoon dapat diakses dengan memasukkan link berikut https://www.webtoons.com/id/challenge/miko-mengenal-bapak-pendidikan/list?title_no=447581, atau jika sudah memiliki aplikasi webtoon di handphone maka hanya perlu masuk ke halaman kanvas dan pilih genre sejarah atau superhero kemudian carilah komik yang berjudul MIKO Mengenal Bapak Pendidikan Indonesia.

Kajian Produk Akhir

Komik merupakan media yang masih jarang digunakan untuk media pembelajaran, oleh karena itu peneliti mengembangkan komik untuk dipakai sebagai media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (define, design, development, disseminate). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media MIKO (Komik Kepo) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah pahlawan Bapak Pendidikan “Ki Hajar Dewantara”. Pengembangan media MIKO ini dibuat dalam bentuk animasi tokoh yang menarik menggunakan aplikasi manga studio, kualitas gambar yang dihasilkan jelas dan sistematis, mengangkat sejarah Ki Hajar Dewantara yang dikemas menarik dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa sehingga dalam penggunaannya media MIKO ini mudah digunakan oleh siswa dan guru.

Media MIKO memiliki 2 versi yaitu versi cetak dan versi digital.

Berikut penjelasan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan:

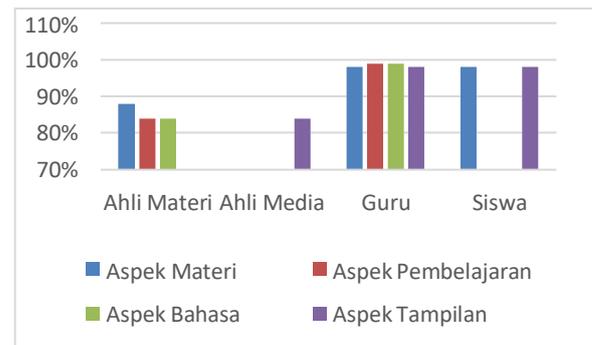
(1) Media pembelajaran MIKO berupa komik yang menceritakan sejarah Ki Hajar Dewantara, memiliki versi cetak yang berukuran A5 dan versi digital yang dapat dibaca melalui webtoon dengan link

<https://www.webtoons.com/id/challenge/miko-mengenal-bapak>

pendidikan/list?title_no=447581 Selain melalui webtoon versi digital juga berbentuk pdf dengan size 13,3 MB, (2) Media pembelajaran MIKO dapat membantu proses pembelajaran IPS materi sejarah pahlawan, (3) Media pembelajaran MIKO dapat digunakan diluar proses pembelajaran (sebagai pengetahuan tambahan) , (4) Tokoh, alur, dan gambar yang ada dalam media MIKO disesuaikan untuk anak-anak yang bisa membantu siswa memahami materi yang disampaikan di dalam komik. (5) Materi yang disusun dalam media pembelajaran MIKO mengacu pada buku tematik siswa kelas IV SD tema 5:Pahlawanku.

Media pembelajaran MIKO yang dikembangkan telah layak digunakan untuk proses pembelajaran karena telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah dinilai guru dan siswa. Penilaian kualitas media yang dilakukan terhadap aspek materi, aspek pembelajaran, aspek bahasa dan aspek tampilan. Tujuan penilaian yaitu untuk mengetahui kualitas kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Hasil Penilaian Produk Produk yang telah valid dan memiliki nilai kualitas baik, layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran MIKO (Komik Kepo) ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel yang terdiri dari empat tahapan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan). Pada tahap pertama yaitu define (pendefinisian), peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk menganalisis kebutuhan. Pada tahap selanjutnya yaitu design (perancangan), peneliti merancang produk dengan menyusun materi yang akan digunakan, membuat storyboard untuk cerita dalam komik dan kemudian merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Manga Studio. Tahap develop (pengembangan) yaitu setelah produk selesai dirancang maka produk media pembelajaran MIKO di validasi oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian diuji coba terbatas atau penilaian kelayakan oleh

guru dan dilanjutkan dengan uji coba lapangan kepada 30 orang siswa. Tahap validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu disseminate (penyebarluasan), pada tahap penyebarluasan ini produk media pembelajaran MIKO diterbitkan di webtoon sehingga lebih banyak orang bisa membaca media MIKO dengan lebih mudah. Kualitas kelayakan media pembelajaran MIKO yang peneliti kembangkan memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media penilaian kualitas produk oleh guru dan uji coba kelayakan pada siswa. Kelas IVB SDN 2 Parungkuda. Hasil validasi oleh ahli materi dikategorikan sangat baik karena berada pada rentang skor $X^- > X_i + 1,8 S_{Bi}$ dengan skor 64 dan rata-rata 4,26 dan persentase 85%. Kemudian berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dikategorikan baik karena berada pada rentang skor $X_i + 0,6 S_{Bi} < X^- \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$ diperoleh skor total 63 dengan rata-rata 4,2 dan persentase 84%. Penilaian kualitas produk oleh guru berada pada rentang skor $X^- > X_i + 1,8 S_{Bi}$ diperoleh rata-rata skor 147,75 dengan persentase 98,5% sehingga dikategorikan sangat baik. Hasil penilaian dari uji coba lapangan terhadap 30 orang siswa kelas IV SDN 2 Parungkuda berada pada rentang skor $X^- > X_i + 1,8 S_{Bi}$ dengan perolehan rata-rata skor 49,06 dan persentase 99% sehingga dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 61–72.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (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.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20, 159 (2003).
- Salahuddin, Wijaya, V., & Sriwahyuni. (2018). Pengembangan Media Komik sebagai Alternatif Bahan Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Sambas. *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Teknologi Pertanian VII*, 156–162.
- Saputro, H. B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan 25). Alfabeta. 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.

Jurnal Pendidikan Sekolah
Dasar, 3(2), 171-185.
[https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i
2.2138Thiagarajan](https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138Thiagarajan),

S., Semmel, D., & Semmel, M. I.
(1974).
Instructional development for
training teachers of
exceptional children: A
sourcebook. In Journal of
School Psychology (Vol. 14,
Issue 1).

