

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMATIK**  
**SDK MITRA PENABUR EBEN HAEZAR PALEMBANG**

*Antonius Restu Aji Pratama*  
*SD Xaverius 4 Palembang*  
*email: [antoniusrestu9@gmail.com](mailto:antoniusrestu9@gmail.com)*

**ABSTRACT**

*This research aims to produce thematic comic learning media in SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang. This type of research uses development research Data collection techniques in the form of interviews, observations, and questionnaires. The results of the questionnaire validation were validated by three media experts. Based on the research that has been done, it can be concluded that the validation results found a total average of 2.3 or  $2 < Va \leq 3$ . This means that the thematic comic design developed by the researcher is considered less valid in terms of media. Thus the thematic comic design can be continued with revisions. The reason is based on the results of the material expert's test on thematic comic designs showing valid results so that they are suitable for use with revisions. Meanwhile, the media validation on thematic comic designs shows the results are less valid so that it requires revision of the image. For this reason, researchers continue their research by improving pictures, improving stories to make them more interesting, improving the layout of writing and images, inclusion of material points in pictures, and improving writing.*

**Keywords:** *learning media, comic, thematic*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran komik tematik di SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan angket. Hasil validasi angket divalidasi oleh tiga ahli media. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi mendapati rata-rata total sebesar 2,3 atau  $2 < Va \leq 3$ . Artinya desain komik tematik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria kurang valid dari segi media. Dengan

demikian desain komik tematik dapat dilanjutkan ketahapan berikutnya dengan revisi. Alasannya didasari pada hasil uji ahli materi pada desain komik tematik menunjukkan hasil yang valid sehingga layak digunakan dengan revisi. Sedangkan untuk validasi media pada desain komik tematik menunjukkan hasil kurang *valid* sehingga membutuhkan revisi pada gambar. Untuk itu, peneliti melanjutkan penelitian dengan memperbaiki gambar, memperbaiki cerita agar lebih menarik, memperbaiki tata letak tulisan dan gambar, penyertaan materi pada gambar, dan perbaikan tulisan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, komik, tematik

## 1. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Muri (2015) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dalam membina dan mengembangkan harkat dan martabat manusia secara utuh, menyeluruh dengan menarik, menyenangkan, dan menggembirakan. Utuh mengacu kepada terpadunya perkembangan fisik, mental dan spiritual atau perkembangan aspek-aspek psikologis dan aspek fisiologis pada tiap individu, sehingga pada akhirnya terbentuk dan terbina pribadi matang pada individu yang bersangkutan. Usaha sadar dan terencana dalam pendidikan tersebut diatur dalam kurikulum.

“Kurikulum adalah instrumen pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif” (Dirman, 2014). Kurikulum bertumpu pada pengembangan dan diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari standar kelulusan sekolah dasar. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan

kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik dari masa ke masa.

Sejalan dengan proses pembelajaran Kurikulum 2013, Junarsih (2014) menyatakan proses pembelajaran dikembangkan atas prinsip pembelajaran peserta didik aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, dan menyimak), menanya (lisan dan tulis), menganalisis (menghubungkan dan menentukan keterkaitan membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, diagram, dan lain-lain). Demi terlaksananya pembelajaran siswa aktif, penggunaan media pembelajaran dapat ditambahkan pada kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang, materi dengan tema *Indahnya Kebersamaan* merupakan materi yang membutuhkan waktu yang lama jika diberikan secara rinci dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyampaian keseluruhan materi. Selain masalah waktu, media yang digunakan juga terbatas pada buku materi, *slide power point*, video pembelajaran, gambar yang dicetak dan *LCD Proyektor*.

Media-media tersebut hanya dapat digunakan ketika di dalam kelas dan tidak dapat dibawa kemana-mana atau dapat dipelajari kapanpun (tidak fleksibel). Masalah juga ditemui ketika hendak menyampaikan materi yang berkaitan dengan keberagaman seperti keberagaman rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional dan sebagainya. Materi tersebut hanya dapat dilihat oleh peserta didik ketika pembelajaran di sekolah. Untuk itu dibutuhkan media yang fleksibel dan dapat menambah minat serta pemahaman peserta didik.

Media yang fleksibel dapat berupa komik. Selain fleksibel, komik juga dapat dimiliki oleh semua peserta didik. Peserta didik dapat membaca dan menganalisis materi secara mandiri. Hal ini dapat menutupi kekurangan waktu yang dibutuhkan dalam penyampaian keseluruhan materi di dalam kelas.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik tematik. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang.

Dalam artikel ini sebatas desain media komik tematik kelas IV SD dengan Tema *Indahnya Kebersamaan*. Tahapan penelitian dibagi menjadi beberapa bagian meliputi, analisis kebutuhan di SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang, pembuatan desain awal komik tematik, validasi ahli, serta desain komik tematik setelah validasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*research and development*) adalah penelitian yang mengembangkan sebuah produk dalam bidang pendidikan. Borg Gall dalam Ani & Anti (2015) mengemukakan penelitian pengembangan yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian ini menggunakan pola atau model pengembangan Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015). Secara sistematis penelitian dilakukan melalui 10 tahap yang telah dimodifikasi.

Berdasarkan batasan masalah dalam artikel ini, peneliti melaksanakan tiga tahap pengembangan yakni analisis kebutuhan di SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang dan pembuatan desain awal komik tematik, validasi ahli, dan desain komik tematik setelah validasi. Ketiga tahapan itu,

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan identifikasi permasalahan yang dijumpai pada semester ganjil 2019/2020. Identifikasi masalah menghasilkan bahwa sekolah membutuhkan media yang fleksibel.
- 2) Melakukan perencanaan dengan membuat desain awal komik tematik dan melakukan validasi ahli.
- 3) Mengembangkan jenis/ bentuk produk awal dari hasil desain komik tematik yang telah di uji validasi.

Subjek penelitian ditentukan untuk mendapatkan sumber data. Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh (Arikunto,

2014). Subjek diambil berdasarkan tujuan penelitian dan tempat penelitian akan dilakukan. Subjek penelitian ini yaitu para pendidik yang telah *expert* pada bidang media (David Tan, S.Kom, Billy Agustiawan, S.Kom, dan Fransiskus Adi Saputro, S.Kom).

Proses mendapatkan data dari para ahli, peneliti menggunakan lembar validasi berdasarkan skala *likert* yang merupakan angket dalam bentuk *checklist* yang digunakan untuk menilai apakah desain komik tematik SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang dapat digunakan atau tidak. Angket *checklist* pada tahap ini merupakan daftar yang berisi aspek-aspek yang akan diamati dan diisi oleh pendidik yang bertindak sebagai pakar atau tenaga ahli dari segi materi, dan kata ahli yang bertindak sebagai ahli dari segi media. Prinsip-prinsip pembuatan media yaitu kesederhanaan, kesatuan, penekanan, dan keseimbangan dilengkapi bentuk dan warna (Rohman & Amri dalam Triayomi, 2019). Pada tabel 3.1 menjelaskan aspek penilaian format ahli media, sebagai berikut.

**Tabel 3. Aspek Penilaian Format B (Ahli Media)**

| <b>Aspek</b>     | <b>Kriteria</b>   |
|------------------|---|
| A. Kesederhanaan | 1. Gambar yang disajikan dalam desain sesuai dengan tema.<br>2. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.                                    |
| B. Keterpaduan   | 1. Kesesuaian urutan cerita.<br>2. Kejelasan gambar.<br>3. Variasi gambar.<br>4. Kesesuaian ukuran tulisan.<br>5. Kesesuaian jenis tulisan. |
| C. Penekanan     | 1. Gambar yang diterapkan pada halaman, ada penekanan terhadap konsep-konsep yang penting.  |
| D. Keseimbangan  | 1. Tata letak tulisan tiap halaman seimbang.<br>2. Tata letak gambar tiap halaman seimbang.   |
| E. Bentuk        | 1. Gambar yang digunakan menarik.<br>2. Bentuk huruf mudah dibaca.  |
| F. Warna         | 1. Gradasi warna sudah sesuai.  |

Untuk mengetahui kevalidan desain komik tematik yang dikembangkan peneliti dengan melakukan validasi para ahli. Setelah mempelajari desain komik tematik tersebut, para ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai desain komik tematik yang dikembangkan. Data yang diperoleh berupa saran dari para ahli tersebut dijadikan acuan

untuk revisi produk sehingga menghasilkan produk yang valid. Desain produk yang telah dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan mengisi lembar validasi.

Skor yang diperoleh dari para ahli tersebut dihitung rata-ratanya dengan menggunakan rumus :

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n} \text{ (Kiswanto, 2012:3 dalam Triayomi, 2019)}$$

Keterangan:

$K_i$  = rata-rata tiap kriteria ke-i

$V_{ji}$  = skor hasil penilaian validator ke-j terhadap kriteria ke-i

$n$  = banyaknya validator

Kemudian mencari rata-rata kedelapan aspek dengan rumus :

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n A_{ji}}{n} \text{ (Kiswanto, 2012:3 dalam Triayomi, 2019)}$$

Keterangan:

$A_i$  = rata-rata tiap aspek

$K_{ji}$  = skor hasil penilaian validator ke-i terhadap kriteria ke-j

$n$  = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i.

Selanjutnya menghitung rata-rata total validitas dengan rumus :

$$V_{amedia} = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n} \text{ (Kiswanto, 2012:3 dalam Triayomi, 2019)}$$

Keterangan:

$V_{amedia}$  = rata-rata total validitas

$A_i$  = rata-rata tiap aspek ke-i

$n$  = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i.

Selanjutnya tahap akhir adalah mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan media menurut (Kiswanto, 2012:3 dalam Triayomi, 2019) seperti pada tabel 3.3 berikut.

**Tabel 4. Kategori Skor Validasi**

| Skor | Kategori     |
|------|--------------|
| 4-5  | Sangat Valid |
| 3-4  | Valid        |
| 2-3  | Kurang Valid |
| 1-2  | Tidak Valid  |

Selain mengolah data hasil penelitian, peneliti juga memperoleh data berupa saran dari pakar yang selanjutnya akan dijadikan dasar bagi peneliti untuk membuat desain komik tematik lanjutan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa data yang dianalisis berdasarkan observasi dan wawancara analisis kebutuhan (terlampir), desain awal media komik tematik, dan pengembangan desain komik tematik setelah validasi.

#### 1) Hasil Observasi

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, materi dengan tema *Indahnya Kebersamaan* merupakan materi yang tidak dapat diberikan secara rinci dikarenakan keterbatasan waktu sehingga materi tidak dapat tersampaikan dengan keseluruhan. Selain masalah waktu, media yang digunakan juga terbatas pada buku materi, *slide power point*, video pembelajaran, gambar yang di cetak dan *LCD Proyektor*. Media-media tersebut hanya dapat digunakan ketika di dalam kelas dan tidak dapat dibawa kemana-mana atau dapat dipelajari kapan pun (tidak fleksibel). Masalah juga ditemui ketika hendak menyampaikan materi yang berkaitan dengan keberagaman seperti keberagaman rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional dan sebagainya. Materi tersebut hanya dapat dilihat oleh peserta didik ketika pembelajaran di sekolah. Untuk itu dibutuhkan media yang fleksibel dan dapat menambah minat dan pemahaman peserta didik, dan di buatlah desain media komik tematik.

#### 2) Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan dua narasumber yakni Ibu Ria Bella Kristiana S, S.Pd Wali Kelas IVA sebagai narasumber pertama dan Ibu Vera Pratita Siwi, S.Pd. Wali Kelas IVB sebagai narasumber kedua.

Adapun hasil dari wawancara tersebut yakni:

Peneliti : Apakah materi pembelajaran kelas IV tema 1?

- Narasumber 1 : Materi yang digunakan untuk kelas IV pada tema 1 yakni *Indahnya Kebersamaan*.
- Narasumber 2 : Materi yang digunakan itu *Indahnya Kebersamaan* mas.
- Peneliti : Materi dengan tema *Indahnya Kebersamaan* termasuk materi yang sukar/mudah untuk dipahami oleh peserta didik?
- Narasumber 1 : Untuk sukar atau mudahnya itu relatif mas, tergantung dengan waktu dan media yang digunakan.
- Narasumber 2 : Termasuk sukar mas, khususnya dibagian keberagaman itu, kita harus menyiapkan gambar-gambar untuk menampilkan pakaian adat, rumah adat, dan lain-lain.
- Peneliti : Apakah waktu yang ada cukup untuk memberikan keseluruhan materi pada tema tersebut?
- Narasumber 1 : Kalau untuk keseluruhan materi, waktunya tidak cukup. Kami menggabungkan dengan materi lain, kan tematik mas.
- Narasumber 2 : Tidak cukup jika harus memberikan seluruh materi.
- Peneliti : Dalam penggabungan materi atau bisa dikatakan tematik, apakah terdapat media pembelajaran?
- Narasumber 1 : Media pembelajaran yang kami gunakan selama ini yakni buku cetak, *Power Point*, video dari youtube, gambar-gambar, dan alat peraga ringan seperti bangun ruang mas.
- Narasumber 2 : Media pembelajaran yang kami gunakan selama ini yakni buku cetak, *slide power point*, gambar di print, dan video mas.
- Peneliti : Apakah media yang digunakan tersebut, dapat digunakan sewaktu-waktu dan dapat dibawa kemana saja (fleksibel)?
- Narasumber 1 : Wah, kalau diminta membawa alat peraga, dan proyektor kan jadi ribet mas.
- Narasumber 2 : Tidak mas, media itu harus ditinggal disekolah karena banyak memakan tempat jika dimasukkan ke dalam tas anak.
- Peneliti : Apakah ibu memerlukan media yang dapat dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja (fleksibel)?



- Narasumber 1 : Kalau ada ya butuh mas, kalau bisa masnya yang bikin, siapa tau ada ide kan bagus.
- Narasumber 2 : Wah, butuh banget mas.
- Peneliti : Apakah ibu pernah melihat buku komik cerita?
- Narasumber 1 : Ya pernah to mas, komik *Sailor Moon*, naruto, dan sebagainya.
- Narasumber 2 : Sudah.
- Peneliti : Kalau begitu, apakah ibu pernah melihat komik yang berisi materi pembelajaran?
- Narasumber 1 : Belum pernah saya mas.
- Narasumber 2 : Belum pernah saya jumpai komik berisi materi.
- Peneliti : Bagaimana jika saya membuat media komik tematik dari tema *Indahnya Kebersamaan*?
- Narasumber 1 : Saya mendukung mas, nanti kalau sudah jadi bisa dibagikan ke kami. Nanti biar bisa dipakai sama anak-anak.
- Narasumber 2 : Bagus itu mas, kami menunggu hasilnya ya mas.
- Peneliti : Jika ibu berkenan, saya akan membuat komik tersebut. Terimakasih atas waktunya bu!
- Narasumber 1 : Sama – sama mas, kami menunggu hasilnya.
- Narasumber 2 : Sama – sama mas, semoga cepat jadi ya komiknya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti berupa pengembangan media komik tematik SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang. Penelitian ini dilakukan berhubungan dengan pengembangan komik tematik sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, yang terdiri dari analisis materi: 1) Apakah materi pembelajaran kelas IV tema 1?, 2) Materi dengan tema *Indahnya Kebersamaan* termasuk materi yang sukar/mudah untuk dipahami oleh peserta didik?, 3) Apakah waktu yang ada cukup untuk memberikan keseluruhan materi pada tema tersebut?, 4) Dalam penggabungan materi atau bisa dikatakan tematik, apakah terdapat media pembelajaran?; dan serta analisis media: 1) Apakah media yang digunakan tersebut, dapat digunakan sewaktu-waktu dan dapat dibawa kemana saja

(fleksibel)?, 2) Apakah ibu memerlukan media yang dapat dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja (fleksibel)?, 3) Apakah ibu pernah melihat buku komik cerita?, 4) Kalau begitu, apakah ibu pernah melihat komik yang berisi materi pembelajaran?, 5) Bagaimana jika saya membuat media komik tematik dari tema *Indahnya Kebersamaan*?

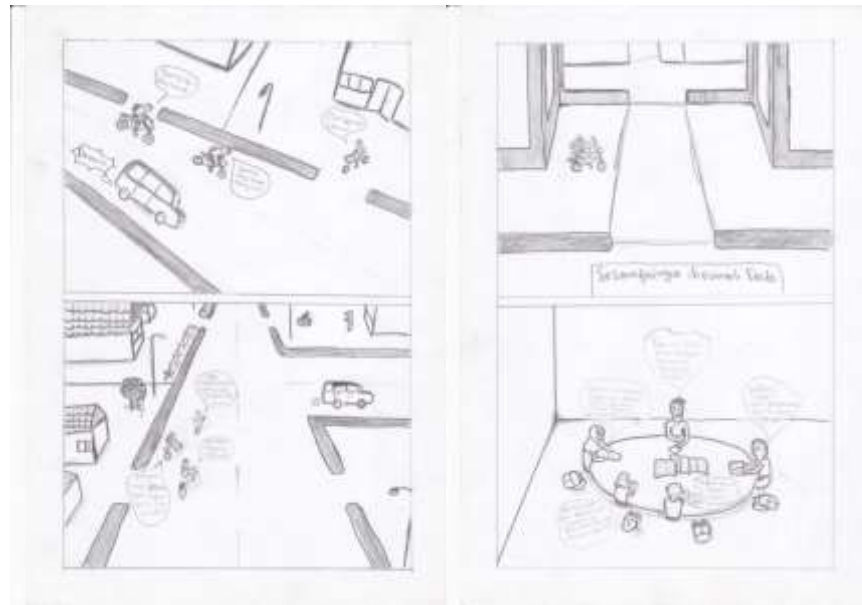
Kemudian setelah itu peneliti membuat desain awal komik tematik. Hasil desain komik tematik yang telah dibuat lalu diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi. Hasil validasi yang telah diperoleh dianalisis dan dilanjutkan dengan mengembangkan desain komik tematik setelah validasi.

Sesuai dengan metode penelitian, penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut pengembangan Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015). Berkaitan dengan batasan penelitian, prosedur penelitian ini terbatas pada tiga tahap awal pada metode penelitian pengembangan menurut Borg *and* Gall. Bagian tersebut antara lain identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan serta membuat desain awal komik, melakukan uji ahli, kemudian mengembangkan jenis/bentuk produk awal.

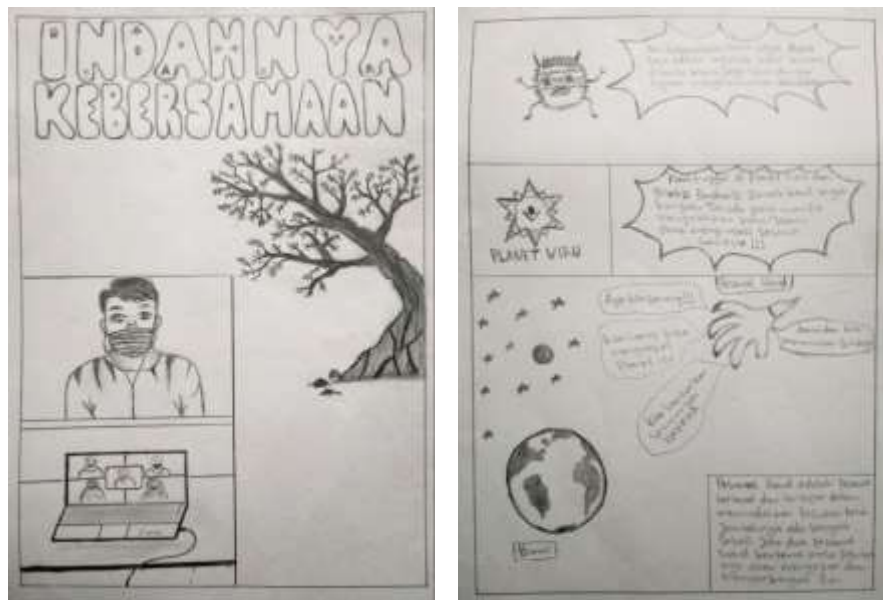
Desain awal komik tematik sebelum dan desain setelah validasi uji ahli memiliki perbedaan yakni sebagai berikut.

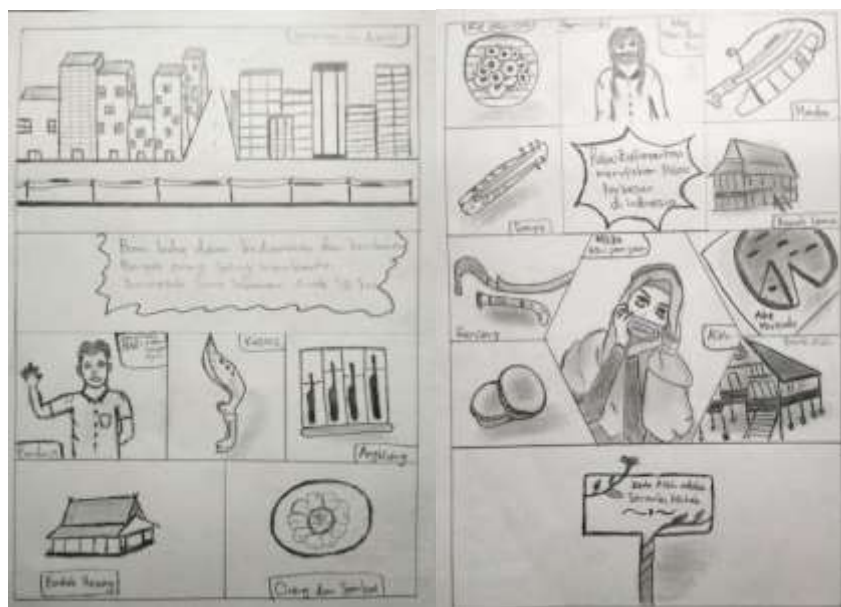
**Gambar 2. Desain Awal Komik Tematik**





Gambar 3. Desain Komik Tematik Setelah Uji Validasi





Desain awal komik tematik diatas merupakan desain yang dibuat sebelum dilakukannya validasi oleh peneliti kepada para ahli, dan untuk desain komik tematik setelah validasi merupakan desain yang dibuat atas hasil validasi beserta sarannya. Berikut ini hasil validasi tersebut.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Lembar Validasi Format B (Ahli Media)**

| Aspek            | Kriteria   | Validator |   |   | $K_i$ | $A_i$ |
|------------------|--|-----------|---|---|-------|-------|
|                  |  | 1         | 2 | 3 |       |       |
| A. Kesederhanaan | 1. Gambar yang disajikan dalam desain sesuai dengan tema.                                  | 4         | 4 | 4 | 4     | 3,2   |
|                  | 2. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti   | 2         | 2 | 3 | 2,3   |       |
| B. Keterpaduan   | 1. Kesesuaian urutan cerita.   | 4         | 4 | 3 | 3,6   | 2,4   |
|                  | 2. Kejelasan gambar.   | 1         | 1 | 4 | 2     |       |
|                  | 3. Variasi gambar.   | 3         | 3 | 3 | 3     |       |
|                  | 4. Kesesuaian ukuran tulisan.  | 2         | 2 | 1 | 1,6   |       |
|                  | 5. Kesesuaian jenis tulisan.   | 2         | 2 | 1 | 1,6   |       |
| C. Penekanan     | 1. Gambar yang diterapkan pada halaman, ada penekanan terhadap konsep-konsep yang penting. | 2         | 2 | 2 | 2     | 2     |
| D. Keseimbangan  | 1. Tata letak tulisan tiap halaman seimbang.   | 3         | 3 | 2 | 2,6   | 2,6   |

|                 |   |   |   |   |     |     |
|-----------------|---|---|---|---|-----|-----|
|                 | 2. Tata letak gambar tiap halaman seimbang. | 3 | 3 | 2 | 2,6 |     |
| E. Bentuk       | 1. Gambar yang digunakan menarik.           | 2 | 2 | 2 | 2   | 1,6 |
|                 | 2. Bentuk huruf mudah dibaca.               | 1 | 2 | 1 | 1,3 |     |
| F. Warna        | 1. Gradasi warna sudah sesuai.              | 2 | 4 | 2 | 2,6 | 2,6 |
| <b>Va media</b> |   |   |   |   |     | 2,4 |

Keterangan:

Ki : rata-rata tiap kriteria

Ai : rata-rata tiap aspek

Va : rata-rata total validitas media

Jika  $1 < Va \leq 2$ , maka tidak *valid*

Jika  $2 < Va \leq 3$ , maka kurang *valid*

Jika  $3 < Va \leq 4$ , maka *valid*

Jika  $4 < Va \leq 5$ , maka sangat *valid*

Validator ahli media:

1. Validator 1 : David Tan, S.Kom.
2. Validator 2 : Billy Agustiawan, S.Kom.
3. Validator 3 : Fransiskus Adi Saputro, S.Kom.

**Tabel 6. Validasi Media**

| Pertemuan | Validator                         | Tanggal            | skor | Tindak Lanjut                            |
|-----------|-----------------------------------|--------------------|------|--|
| Pertama   | David Tan,<br>S.Kom.              | 7 Januari<br>2021  |      | Diperbaiki sesuai saran dan komentar     |
| Kedua     |                                   | 12 Januari<br>2021 | 2,3  | Desain komik tematik kurang <i>valid</i> |
| Pertama   | Billy<br>Agustiawan,<br>S.Kom.    | 7 Januari<br>2021  |      | Diperbaiki sesuai saran dan komentar     |
| Kedua     |                                   | 12 Januari<br>2021 | 2,6  | Desain komik tematik kurang <i>valid</i> |
| Pertama   | Fransiskus Adi<br>Saputro, S.Kom. | 7 Januari<br>2021  |      | Diperbaiki sesuai saran dan komentar     |
| Kedua     |                                   | 12 Januari<br>2021 | 2,3  | Desain komik tematik kurang <i>valid</i> |

Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata total sebesar 2,3 atau  $2 < Va \leq 3$ . Artinya desain komik tematik yang dikembangkan oleh

peneliti termasuk kriteria kurang *valid* dari segi media sesuai dengan kriteria kevalidan (Kiswanto dalam Triayomi, 2015).

Pada tahap awal peneliti melakukan konfirmasi kepada pihak sekolah, apakah materi yang digunakan masih relevan dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti melanjutkan dengan meminta persetujuan dari SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang, peneliti membuat surat tugas/ surat penelitian dari Universitas Katolik Musi Charitas Palembang sebagai bukti bahwa peneliti meminta data untuk kepentingan penelitian. Tahap selanjutnya ialah kembali ke sekolah dan berkoordinasi kepada pihak sekolah mengenai waktu yang tepat untuk mengumpulkan data, sebab tidak setiap saat guru dan peserta didik bersedia untuk melakukan pengambilan data karena dapat mengganggu jadwal belajar.

Berdasarkan konfirmasi ulang mengenai waktu pengumpulan data, peneliti melanjutkan penelitian dengan cara mewawancarai Wali Kelas IV dan melalui observasi di SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang. Wawancara yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis dan mendapatkan hasil bahwa SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel sehingga dapat dibawa kemanapun dan digunakan kapanpun oleh peserta didik.

Setelah tahapan diatas dilalui, peneliti mulai melakukan perencanaan dengan menyiapkan materi pembelajaran tema 1.1 *Keberagaman Budaya Bangsaku* subtema *Indahnya Kebersamaan* yakni (1) Perkenalan tokoh berdasarkan suku, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional, (2) merangkai cerita kedalam hidup yang penuh dengan keberagaman, (3) membedakan jenis-jenis sudut dan mengukurnya, (4) menggambar segi banyak, (5) menjelaskan Pancasila, (5) membandingkan perambatan bunyi melalui benda padat, cair dan gas, (6) menggambar rumah impian. Kemudian membuat desain awal desain media komik.

Desain awal media komik dengan subtema *Indahnya Kebersamaan* dibuat dengan menggunakan alur cerita peperangan antara makhluk luar angkasa dengan manusia di bumi. Makhluk luar angkasa tersebut adalah

para pasukan Viru dari golongan virus yang akan menginvasi bumi. Mereka menggunakan pesawat tempur yang canggih dan berbentuk bangun ruang. Pasukan Viru mulai menyerang bumi dengan menghancurkan bulan. Sebelum bulan hancur, bulan mengeluarkan sebuah kekuatan perisai dan roh penjaga, bulan pun berhasil dihancurkan. Manusia di bumi pun bertahan dengan perisai masker yang melindungi bumi.

Setelah membuat desain awal komik tematik, peneliti melakukan tahapan selanjutnya yakni melakukan uji ahli (*expert judgement*) pada desain media kepada tiga orang ahli, David Tan, S.Kom., Billy Agustiawan, S.Kom., Fransiskus Adi Saputro, S.Kom. Uji ahli dilakukan dengan memberikan desain komik yang dikonversikan dalam bentuk *Microsoft power point*, hal ini dilakukan karena proses pembelajaran dilakukan secara daring. Peneliti juga menyertakan angket validasi desain komik kepada para penguji.

Setelah desain komik tematik dan angket validasi dibagikan, peneliti menghitung hasil validasi menggunakan skala *linker* dan mendapati rata-rata total sebesar 2,3 atau  $2 < V_a \leq 3$ . Artinya desain komik tematik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria kurang *valid* dari segi media sesuai dengan kriteria kevalidan menurut Triayomi (2015).

Berdasarkan hasil dari analisis validasi media pada desain komik tematik menunjukkan hasil kurang *valid* sehingga membutuhkan revisi pada gambar. Ketidakvalidan terdapat pada bentuk gambar yang masih dalam rupa sketsa, tulisan tidak jelas, alur cerita yang mengandung unsur kekerasan dan kejelasan materi yang belum nampak. Untuk itu, peneliti melanjutkan penelitian dengan memperbaiki gambar menjadi lebih jelas dan beragam, memperbaiki cerita agar lebih menarik dan tidak mengandung unsur kekerasan, memperbaiki tata letak tulisan dan gambar, penyertaan inti materi pada gambar agar pengguna lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan, dan perbaikan tulisan menjadi lebih jelas.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

- 1) Peserta didik SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang membutuhkan sebuah media yang kegunaannya mudah dibawa dan dapat digunakan kapan saja (fleksibel).
- 2) Untuk desain media mengalami beberapa perubahan, pada bentuk gambar menjadi lebih jelas dan beragam, isi cerita yang tidak mengandung unsur kekerasan, dan kejelasan tulisan pada percakapan.
- 3) Berdasarkan pengembangan media komik tematik yang telah dibuat tersebut, hasil validasi mendapati rata-rata total sebesar 2,3 atau  $2 < V_a \leq 3$ . Artinya desain komik tematik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kriteria kurang *valid* dari segi media sesuai dengan kriteria kevalidan. Dengan demikian desain komik tematik dapat dilanjutkan ketahapan berikutnya dengan revisi. Alasannya didasari pada hasil uji ahli media pada desain komik tematik menunjukkan hasil kurang *valid* sehingga membutuhkan revisi pada gambar. Untuk itu, peneliti melanjutkan penelitian dengan memperbaiki gambar menjadi lebih jelas dan beragam, memperbaiki cerita agar lebih menarik dan tidak mengandung unsur kekerasan, memperbaiki tata letak tulisan dan gambar, penyertaan inti materi pada gambar agar pengguna lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan, dan perbaikan tulisan menjadi lebih jelas.

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yakni,

- 1) SDK Mitra Penabur Eben Haezar Palembang: dapat menggunakan media komik setelah komik di buat melalui semua tahapan atau dalam bentuk jadi.
- 2) Peneliti yang memiliki topik yang relevan: penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan dapat memvariasikan gambar karakter dan alur cerita yang lebih menarik.



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2014. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*". Jakarta : Prenadamedia Group.
- Dirman (2014). *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, Puji dan Henny Dewi Koeswati.(2020). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(2).
- Hasanah, Uswatun. (2019). *Kemampuan Literasi Menulis Siswa Kelas V SD Xaverius 1 Palembang*. Universitas Katolik Musi Charitas.
- Indriasih, Aini, Sumanji Badjuri, dan Santoso (2020). *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Peserta didik Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2).
- Juarnasih, C (2014). *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia).
- Nilantira, Jois, dan Sumanji Badjuri. (2019). *Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD, 7(7).
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif ,dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Triayomi, Ria. (2015). *Pengembangan Modul Berbasis Website Untuk Pembelajaran Perubahan Benda-Benda Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Palembang*. Unsri.