



PENGEMBANGAN MEDIA OMSURYA (KOMIK SUMBER DAYA ALAM) PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV

Marita Tri Susilowati, Fitria Dwi Prasetyaningtyas
fitriadwiprasetyaningtyas02@gmail.com

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Sitasi | Susilowati, M.T., Ptasetyaningtyas, F.D. (2019). Pengembangan Media Omsurya (Komik Sumber Daya Alam) pada Pembelajaran IPS Kelas IV. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, halaman 178-186. ISBN: 978-623-91681-0-0. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/psn.v1i1.7795>.

Abstract

This study aimed to describe the media design, to test the media feasibility, and to test the effectiveness of OMSURYA (Comic Natural Resources) media on social science learning. This study used a quantitative approach. The type of research used Research and Development (R&D). The techniques of data collection were test, interview, questionnaire, observation, and documentation. The data analysis of this study was analysis of media feasibility and analysis of media effectiveness. The OMSURYA (Comic Natural Resources) media was claimed very appropriate by the material expert with 92,3% feasibility percentage, and by the media expert with 90% percentage or included in the very feasible criteria. The result showed of the mean difference with t test obtained calculated 9,276 more than t table which is 2,08. The average improvement (N-gain) of pretest and posttest data was obtained at 0,6382 with medium criteria. The conclusion of this study is the OMSURYA (Comic Natural Resources) media is appropriate and effective learning that used on the Social Science learning for type and distribution of natural resources in Indonesia material.

Keywords:

comic; learning media; Social Science

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 tahun 2016 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum 2013, menyatakan bahwa ada 8 muatan pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa tingkat Sekolah Dasar, salah satunya adalah muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang anatara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Tujuan utama



pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat (Susanto, 2014:145).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui data observasi, wawancara, dan data hasil belajar, didapat informasi bahwa dalam pembelajaran IPS penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas. Guru hanya menggunakan media berupa papan tulis dan gambar-gambar yang terdapat pada buku siswa. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan belum mencapai KKM.

Permasalahan tersebut dapat dilihat dengan perolehan hasil Ulangan Akhir Semester I kelas IV SD Negeri Mangkang Wetan 03. Sebagian besar siswa pada muatan IPS belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM dari muatan IPS adalah 65. Dari 22 siswa, jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya 8 orang siswa atau sebesar 36,4% sedangkan yang mendapatkan nilai kurang dari 65 ada 14 siswa atau sebesar 63,6%.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan berbagai faktor. Salah satu faktor yang dapat mengoptimalkan hasil belajar adalah media pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Indaryati dan Jailani (2015:85) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menstimulus keinginan mereka untuk membaca dan mempelajari materi IPS. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru serta membuat siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat berfungsi untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa (Sunarti, dkk., 2016:60). Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin



mengembangkan media pembelajaran OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) pada pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas IV SD.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015:64) Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan bagi pembacanya. Menurut Daryanto (2016:146) komik memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan kemampuan membaca siswa, meningkatkan penguasaan kosa kata, membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga siswa membacanya hingga akhir.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Shaminin Krishnan dan Kamisah Othman tahun 2016, yang berjudul "*Effectiveness of Using Comic To Increase Pupils' Achievements And Higher Order Thinking Skills In Science. International Journal of English and Education*". Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan yang signifikan yang dicapai oleh murid dalam topik Energi dengan menggunakan media komik, sehingga meningkatkan kemampuan untuk mengingat fakta dan konsep. Agar kemampuan berpikir lebih tinggi, implikasi utama dari studi ini adalah bahwa komik efektif menjadi media untuk meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga membuatnya menarik untuk belajar ilmu.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah desain pengembangan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) pada pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia kelas IV SD Negeri Mangkang Wetan 03.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) pada pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia kelas IV SD Negeri Mangkang Wetan 03.



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian *Reseach and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Pada penelitian pengembangan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam), peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono hanya sampai pada 8 langkah saja karena peneliti memiliki keterbatasan yaitu waktu dan biaya untuk melaksanakan produksi massal. Sehingga 8 tahapan yang digunakan diantaranya: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan subyek penelitian terdiri atas siswa, guru, pakar/ahli dan peneliti. Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi desain pengembangan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam), kelayakan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam), dan keefektifan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) terhadap hasil belajar IPS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes berupa soal *pretest* dan *posttest*. Teknik non tes pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket penilaian ahli, angket tanggapan guru dan siswa, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, untuk mengetahui kelayakan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam). Analisis data awal/uji persyarata analisis, uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam). Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan meliputi desain dan komponen media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam), kelayakan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) oleh validator ahli, dan keefektifan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam).



Desain dan Komponen Media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam)

Media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) yaitu media pembelajaran komik dalam bentuk buku yang ceritanya membahas tentang materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia. Media ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia. Perancangan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) didahului dengan merancang prototipe sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, serta materi ajar IPS. Komik memiliki beberapa manfaat dan kelebihan salah satunya yang dikemukakan oleh Buchori (2015:67) komik dapat merangsang motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut Nugraheni (2017:115) komik dapat membantu siswa mencari informasi baru dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajarnya.

Desain media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) yang dikembangkan dalam penelitian ini terdapat beberapa bagian yaitu: (1) sampul depan, (2) halaman prakata, (3) petunjuk penggunaan komik, (4) daftar isi, (5) kompetensi Dasar, (6) indikator, (7) tujuan Pembelajaran, (8) Peta konsep, (9) Pengenalan tokoh, (10) isi materi dalam bentuk cerita, (11) uji kompetensi, (12) daftar pustaka, dan (13) biodata penulis. rancangan pengembangan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) berukuran A4 (lebar 21 cm x 29,7 cm), menggunakan huruf Comic Sans MS, kertas yang akan digunakan pada sampul yaitu ivory dan kaertas pada isi buku adalah CTS/ Art Paper. Komik yang dikembangkan juga disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan yaitu materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia.



Validasi Ahli terhadap Media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam)

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian oleh Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Kesesuaian Materi	19	20
Aspek Penyajian Materi	19	20
Aspek Kebahasaan	10	12
Jumlah skor	48	52
Persentase	92,3%	
Kriteria	Sangat Layak	

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil validasi penilaian komponen kelayakan isi media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) oleh ahli materi termasuk dalam kriteria “sangat layak” dengan skor 48 dan presentase sebesar 92,3%. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) sangat layak diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli materi.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian oleh Ahli Media

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Kesesuaian Media	11	12
Aspek Mutu Teknis	24	28
Aspek Kualitas	19	20
Jumlah skor	54	60
Persentase	90%	
Kriteria	Sangat Layak	

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil validasi penilaian komponen penyajian media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) oleh ahli media termasuk dalam kriteria “sangat layak” dengan skor 54 dan presentase sebesar 90%. Hasil penilaian dari validator media menunjukkan bahwa media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) sangat layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran dari validator ahli media.

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 60 dengan persentase 93,75% dengan interpretasi “sangat baik”. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 74 dengan



persentase 92,5% dengan interpretasi "sangat baik". Hal tersebut menunjukkan media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi.

Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru terhadap Media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam)

Angket tanggapan siswa terdiri dari 16 indikator yang diberikan kepada 6 siswa SD Negeri Mangkang kulon 01 pada uji coba produk dengan hasil bahwa siswa antusias terhadap pembelajaran dengan menggunakan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam).

Angket tanggapan guru terdiri dari 16 indikator, pada uji coba produk dari 21 aspek yang ditanyakan semuanya mendapat tanggapan positif dengan skor 1 atau 100%. Dari persentase tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kriteria tanggapan dan termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Keefektifan Media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam)

Tabel 3 Hasil Uji Perbedaan rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	α	Dk	Keterangan
<i>Pretest</i>	9,276	2,08	5%	42	Ha diterima
<i>Posttest</i>					

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan rumus *polled varians* diperoleh t_{hitung} sebesar 9,276 dan t_{tabel} sebesar 2,08. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan hasil perhitungan *T-test* terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam). Setelah diketahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah mencari seberapa besar peningkatan rata-rata



nilai *pretest* dan *posstest*. Hasil peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posstest* disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)

Data	Rata-rata	Banyak Siswa	Selisih Rata-rata	N-gain	Kriteria
Pretest	62,4	22	24	0,638	Sedang
Posttest	86,4				

Tabel 4 menunjukkan peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD negeri Mangkang Wetan 03 sebesar 0,638 dan termasuk dalam kriteria sedang dengan selisih rata-rata sebesar 24. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia.

SIMPULAN

Pengembangan media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) telah melalui penilaian kelayakan isi dengan penilaian sebesar 92,3%, dan komponen penyajian sebesar 90%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 9,276 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,08. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Peningkatan rata-rata (N-gain) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,638 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media OMSURYA (Komik Sumber Daya Alam) layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangkang Wetan 03.

DAFTAR PUSTAKA

Buchori, A. (2015). Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9).
Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.



- Ernawati, D. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Ipa Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. *Jurnal PGSD*, 4(2).
- Indriyati & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia Universitas Negeri Yogyakarta*. 3(1).
- Krishnan, S., & Othman, K. (2016). Effectiveness of Using Comic To Increase Pupils' Achievements And Higher Order Thinking Skills In Science. *International Journal of English and Education. Universiti Kebangsaan Malaysia*, 5(3).
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- MERÇ, A. (2013). The Effect Of Comic Strips on Efl Reading Comprehension. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications Anadolu University TURKEY*, 4(1).
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran MAtematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2).
- Rivai, A., & Nana, S. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sunarti. R., Selly., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan "Si Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Widyaningtyas, R. S., Rusilowati, A. & Mosik. (2014). Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013. *Unnes Phisics Education Journal*, 3(1).