

## **Pengembangan Media Komik Online Tematik Subtema 1 Tema Selamatkan Makhluh Hidup Berbasis Metode Tanya Jawab Pada Kelas VI**

**Ni Luh Ayu Tresna Mertasari<sup>1</sup>, M.G. Rini Kristiantari<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [ayu.tresna@undiksha.ac.id](mailto:ayu.tresna@undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan kelayakan media komik online tematik subtema 1 tema selamatkan makhluk hidup berbasis metode tanya jawab pada kelas VI. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan rujukan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan metode wawancara. Adapun instrument untuk uji kelayakan menggunakan angket/kuesioner. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada hasil penelitian menunjukkan 1) Rancang bangun media komik online dikemas dalam bentuk web yang didalamnya memuat materi tema 1 subtema 1 disertai gambar-gambar kartun, dialog, soal latihan, dan juga aplikasi untuk melihat skor serta jawaban benar salah yang didapat dari hasil menjawab. 2) Hasil uji kelayakan komik dari ahli materi pembelajaran diperoleh 97,91%, dari ahli media pembelajaran diperoleh 90,38%, dari ahli desain pembelajaran diperoleh 91,67%, hasil uji coba perorangan diperoleh 89,58%, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 88,42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik online tematik subtema 1 tema selamatkan makhluk hidup berbasis metode tanya jawab pada kelas VI layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran

**Kata Kunci:** *Media Komik Online, Model Pengembangan, Tematik*

### **Abstract**

This study aims to describe the design and feasibility of online comic media thematic subtheme 1 the theme of saving living things based on the question and answer method in class VI. This research was designed using the ADDIE reference development research type. Methods of collecting data using a questionnaire/questionnaire and interview methods. The instrument for the feasibility test uses a questionnaire/questionnaire. Data were analyzed descriptively qualitatively and descriptively quantitatively. The results of the study show 1) The online comic media design is packaged in web form which includes theme 1 sub-theme 1 material accompanied by cartoon pictures, dialogues, practice questions, and also an application to view scores and correct and incorrect answers obtained from the answers. 2) The results of the comic feasibility test from learning material experts obtained 97.91%, from learning media experts obtained 90.38%, from learning design experts obtained 91.67%, individual trial results obtained 89.58%, group trial results small obtained 88.42%. Thus, it can be concluded that the thematic online comic media with sub-theme 1 theme of saving living things based on the question and answer method in class VI is feasible to be applied to learning activities.

**Keywords:** *Online Comic Media, Development Model, Thematic.*

### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran di sekolah dasar tidak lepas dari adanya kegiatan literasi. Menurut (Syekhnurjati, 2018) Literasi diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Dalam pembelajaran di sekolah dasar kegiatan ini sangat penting bagi siswa karena dengan membaca maka siswa mendapatkan banyak informasi. Namun pada kenyataannya minat baca atau literasi siswa di sekolah dasar pada saat ini masih tergolong rendah. Selain itu kurangnya media pembelajaran di sekolah dasar juga menjadi tantangan dalam kegiatan pembelajaran siswa di kelas. Menurut Heinich,dkk dalam (Jannah, 2009) media pembelajaran adalah media yang didalamnya terdapat informasi atau pesan yang bertujuan untuk pembelajaran dan mengandung maksud – maksud pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Falahudin, 2014) menyampaikan manfaat media dalam pembelajaran yaitu dengan adanya media

pembelajaran maka materi pelajaran yang akan disampaikan dapat diseragamkan

Media pembelajaran yang di maksud adalah media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat baca siswa. Salah satu media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat baca atau literasi siswa adalah media belajar berupa komik. Jenis komik yang umum dipakai adalah buku komik dan isi cerita yang terdapat dalam komik umumnya adalah cerita fiksi. Namun untuk jenis komik berupa buku komik ini sudah sangat biasa maka perlu dikembangkan lagi agar lebih menarik bagi siswa dan dapat digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas. Media komik yang baik untuk digunakan oleh guru saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas adalah media komik yang menggunakan pendekatan tematik. Berdasarkan keputusan atau peraturan menteri pendidikan nasional nomor 41 tahun 2007 menyebutkan bahwa dalam penggunaan pendekatan pembelajaran di kelas sekolah dasar harus dalam bentuk tematik (Ananda & Fadhilaturrehmi, 2018). Untuk itu peneliti melakukan penelitian pengembangan berupa media komik online tematik karena peneliti dipersiapkan untuk menjadi seorang calon guru sekolah dasar. Selain itu media komik online tematik ini juga sangat dibutuhkan di sekolah dasar. Media ini dapat digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas dalam satu kali pertemuan. Menurut (Purnama & Ardianto, 2015) komik online diartikan sebagai cerita bergambar yang berurutan dan dikerjakan dengan menggunakan bantuan komputer maupun diterbitkan dengan media komputer yang saat ini berkembang melalui media online atau internet.

Adapun keunggulan dari komik online tematik yang dikembangkan ini adalah mudah diakses dan dibawa oleh siswa karena bentuk dari komik online tematik ini adalah web, komik online tematik ini lebih interaktif karena menggunakan metode tanya jawab, serta disajikan dengan gambar – gambar yang menarik. Komik online yang dikembangkan ini juga memiliki perbedaan dengan komik – komik pada umumnya karena di dalamnya menggunakan pendekatan secara tematik atau isi cerita pada komik adalah cerita yang berkaitan dengan pelajaran tematik di sekolah dasar. Selain itu komik ini tentunya dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas dalam satu pertemuan. Perbedaan lain komik online ini dengan komik pada umumnya adalah adanya metode tanya jawab pada komik yang diberikan dalam bentuk pertanyaan – pertanyaan yang di selipkan di pertengahan dan diakhir komik. Hal ini mampu membelajarkan siswa, siswa yang telah membaca komik secara otomatis terlatih kemampuan kebahasaan dan literasinya, dan terakhir siswa paham dengan materi yang diajarkan. Menurut Ibrahim dalam (Sitohang, 2017) metode tanya jawab adalah suatu metode dalam pembelajaran yang memungkinkan terjadinya dialog antara guru dan peserta didik seperti seorang guru yang bertanya kepada peserta didik dan kemudian dijawab oleh peserta didik atau sebaliknya peserta didik yang bertanya kepada guru kemudian dijawab oleh guru. Selain itu menurut Abuddin Nata dalam (Ahmad & Tambak, 2017) menjelaskan bahwa metode tanya jawab merupakan cara penyajian pembelajaran dalam bentuk pertanyaan oleh peserta didik. \

Berikut ini merupakan deskripsi dari manfaat media komik online bagi peserta didik dan pengajar, antara lain:

- a. siswa mendapatkan pemahaman materi
- b. memperkaya kosa kata kebahasaan siswa
- c. siswa mampu belajar secara mandiri
- d. termotivasi dalam belajar literasi.
- e. dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara online

Menurut (Dr.H.Abd.Kadir dan Dr.Hj.Hanun Asrohah, 2014) pembelajaran tematik dirancang dengan tujuan meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dengan cara mengangkat pengalaman peserta didik yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupan dan pengetahuannya. Menurut (Muklis, 2012) Pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas VI diketahui permasalahan yang dihadapi yaitu pembelajaran tematik hanya dengan mengandalkan buku dan video youtube saja tidak cukup, minat literasi pada siswa masih rendah, Guru hanya menggunakan grup whats up dan video youtube sebagai media pembelajaran, kurang tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat dipakai guru untuk menjelaskan materi dalam satu subtema, Siswa kurang paham dengan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru karena kurangnya media pembelajaran digital tematik yang dapat digunakan oleh guru, banyak guru yang belum mampu membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran digital dengan baik dan benar yang membuat

kurangnya media pembelajaran tematik digital.

Dari penjelasan diatas maka dibuatlah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Komik Online Tematik Subtema 1 Tema Selamatkan Makhluk Hidup Berbasis Metode Tanya Jawab Pada Kelas VI Di SD No 5 Kerobokan KelodKabupaten Badung Tahun 2021/2022”.

Tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut. 1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran komik online tematik subtema 1 tema selamatkan makhluk hidup berbasis metode tanya jawab pada kelas VI SD. 2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran komik online tematik subtema 1 tema selamatkan makhluk hidup berbasis metode tanya jawab pada kelas VI SD.

## METODE

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan dengan rujukan ADDIE. Menurut (Pudjawan, 2015) model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Dasar dipilihnya model ini karena adanya pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan langkah – langkah kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yakni, wawancara digunakan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan, dan menggunakan metode kuesioner/angket untuk mengetahui kelayakan produk melalui uji para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran) dan uji coba produk perorangan serta ujicoba produk kelompok kecil. Instrument untuk uji kelayakan menggunakan angket/kuesioner. Berikut merupakan kisi-kisi kuisisioner dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain instruksional, uji coba produk perorangan serta uji coba kelompok kecil

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1) Kelengkapan materi 2) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Materi	4) Kebenaran materi 5) Kesesuaian gambar dengan materi 6) Kecakupan materi 7) Pentingnya Materi 8) Materi didukung dengan media yang tepat 9) Kesesuaian soal dengan materi 10) Tingkat kesulitan soal
3.	Tata Bahasa	11) Penggunaan bahasa yang tepat 12) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik komik

Dimodifikasi dari (Sumber: Suartama, 2016)

**Tabel 2.** Kisi - Kisi Instrumen *Review* Ahli Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	1) Kejelasan Tujuan Pembelajaran
2.	Strategi	2) Penyampaian materi dengan jelas 3) Memberikan contoh – contoh dalam penyampaiannya 4) Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya 5) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri 6) Kejelasan memberikan petunjuk belajar
3.	Evaluasi	7) Memberikan evaluasi pembelajaran 8) Kejelasan petunjuk evaluasi pembelajaran

Dimodifikasi dari (Sumber: Suartama, 2016)

**Tabel 3.** Kisi - Kisi Instrumen *Review* Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Teknis	1. Kemudahan dalam penggunaan media 2. Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi 3. Media komik online dapat digunakan secara mandiri oleh siswa 4. Media komik online dapat digunakan dalam jangka panjang
2	Tampilan	5. Desain Komik yang menarik 6. Kejelasan gambar dan tulisan 7. Ketepatan pemilihan gambar 8. Kualitas gambar dan huruf tidak pecah 9. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi 10. Dukungan petunjuk pengerjaan soal 11. Ketersediaan soal yang sesuai dengan materi 12. Tampilan layar ( <i>Screen design</i> ) serasi dan seimbang

Dimodifikasi dari (Sumber: Suartama, 2016)

**Tabel 4.** Kisi - Kisi Instrumen Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1) Kemenarikan pembukaan komik 2) Keterbacaan teks 3) Kejelasan gambar 4) Kejelasan soal 5) Kemenarikan warna
2.	Materi	6) Materi mudah dipahami 7) Kejelasan alur cerita pada komik
3.	Motivasi	8) Media memberikan semangat dalam belajar
4.	Pengoperasian	9) Kemudahan penggunaan

odifikasi dari (Sumber: Sudarma,dkk, 2015)

D

D  
i  
m

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media komik online tematik yang dilakukan ini menggunakan rujukan untuk tahapan kerja pengembangan ADDIE. yaitu menganalisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan penilaian (Evaluation)

Sesuai dengan tahapan model ADDIE, langkah pertama dilakukan analisis. Analisis ini dilakukan dengan melakukan analisis karakteristik pada siswa kelas dan wawancara pada wali kelas VI untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media komik online tematik ini seperti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran, menganalisis fasilitas belajar di sekolah, dan menganalisis materi tema 1 subtema 1 dengan KD dan indikator sebagai berikut.

**Tabel 5.** KD dan Indikator muatan pelajaran Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1	Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca	3.1.1 Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca
4.1	Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan atau wawancara yang diperkuat oleh bukti	4.1.1 Menuliskan hasil laporan pengamatan atau wawancara dengan bukti yang kuat

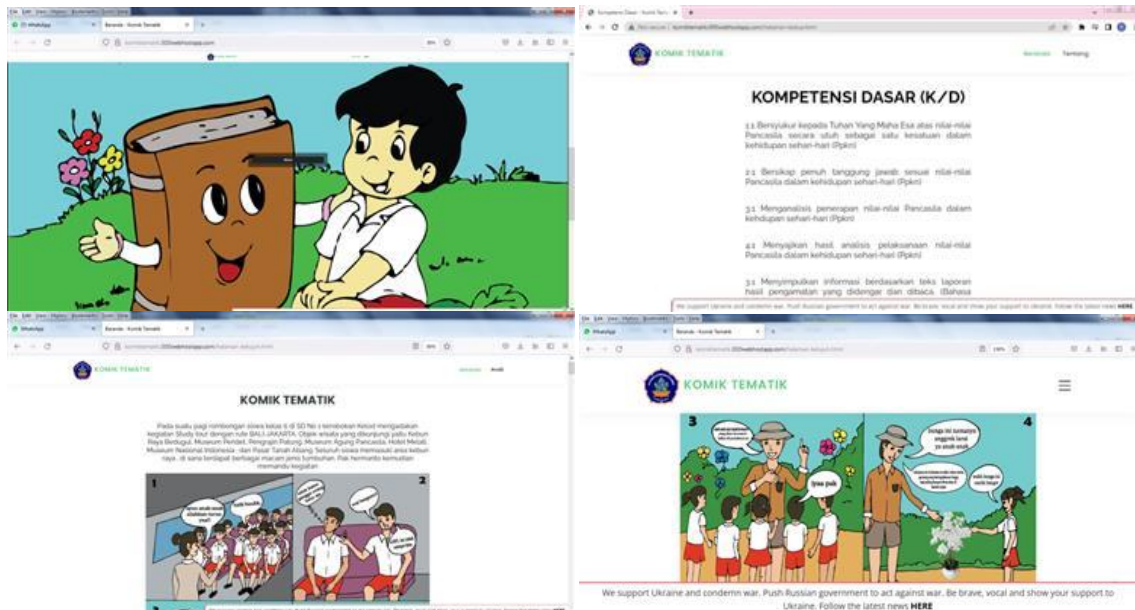
**Tabel 6.** KD dan Indikator muatan pelajaran IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya , ekonomi, politik di wilayah ASEAN	3.1.1 Menganalisis karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya di wilayah ASEAN
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya , ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.	4.1.1 Menyajikan perbedaan sosial budaya dari negara di ASEA

**Tabel 7.** KD dan Indikator muatan pelajaran IPA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1	Membandingkan cara perkebangbiakan tumbuhan dan hewan	3.1.1 Menentukan cara perkebangbiakan tumbuhan dengan tepat
4.1	Menyajikan karya tentang perkebangbiakan tumbuhan	4.1.1 Menyajikan karya dalam bentuk laporan tentang perkebangbiakan tumbuha

Pada langkah kedua yaitu desain, dilakukan perancangan produk. Perancangan ini dilakukan dengan membaca teori – teori yang berkaitan dengan pengembangan media komik online tematik, membuat flowchart, storyboard, menyusun naskah komik, perancangan design karakter komik, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrument penilaian produk.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk

Pada langkah keempat yaitu implementasi, rancang bangun dari produk diuji kelayakannya dari ahli isi atau materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran hingga nantinya diuji cobakan produknya kepada para siswa kelas VI. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba perorangan dengan tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil dengan sembilan orang siswa, untuk mengetahui kelayakan produk. Penelitian ini hanya sampai uji kelayakan saja karena situasi pandemi Covid-19 siswa harus belajar di rumah secara daring dan sekolah melarang untuk berkerumun. Langkah terakhir yaitu evaluasi, dilakukan evaluasi data yang telah didapat dari produk yang sebelumnya telah diimplementasikan. Digunakan evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan dengan menilai dan mengukur produk berdasarkan hasil dari validasi uji para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Hasil persentase kelayakan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Kelayakan Produk

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Pelajaran	97,91%	Sangat Baik/layak
2.	Uji Desain pembelajaran	91,67%	Sangat Baik/layak
3.	Uji Media Pembelajaran	90,38%	Sangat Baik/layak
4.	Uji Coba Perorangan	89,58%	Baik/layak
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	88,42%	Baik/layak

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa hasil uji kelayakan dari produk berupa media komik online menurut subjek uji coba secara berturut – turut yaitu untuk ahli isi pembelajaran, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil mendapat presentase sebesar (97,91), (91,67), (90,38), (89,58), dan (88,42).

### SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan rujukan ADDIE. Didapat hasil rancang bangun dari media pembelajaran komik online tematik ini memuat pelajaran Tema 1 yaitu selamatkan makhluk hidup yang merujuk pada subtema 1 yaitu tumbuhan sahabatku. Komik ini dikemas dalam bentuk website yang dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan tidak terdapat masa kadaluarsanya. Di dalam komik berisi gambar

– gambar kartun dan tulisan dialog percakapan yang menarik dan relevan dengan tujuan meningkatkan minat baca siswa. Selain itu terdapat kuis atau soal objektif sebanyak 10 soal di pertengahan cerita komik dan 10 soal di akhir cerita komik. Siswa yang telah menjawab kuis kemudian dapat melihat skor beserta jawaban benar dan salah dari soal yang telah dijawab dengan tujuan siswa dapat lebih memahami materi pelajaran dan membuat media menjadi lebih interaktif. Hasil uji kelayakan komik dari ahli materi pembelajaran diperoleh 97,91%, dari ahli media pembelajaran diperoleh 90,38%, dari ahli desain pembelajaran diperoleh 91,67%, hasil uji coba perorangan diperoleh 89,58%, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 88,42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik online tematik subtema 1 tema selamatkan makhluk hidup berbasis metode tanya jawab pada kelas VI layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. Y., & Tambak, S. (2017). Hubungan Metode Tanya Jawab dengan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2(1), 89–110. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2017.vol2\(1\).650](https://doi.org/10.25299/althariqah.2017.vol2(1).650)
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Dr.H.Abd.Kadir dan Dr.Hj.Hanun Asrohah, M. A. (2014). *Pembelajaran Tematik*.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
- Jannah, R. (2009). *I : Illtlltlll*.
- Muklis, M. (2012). *Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda*. IV(20), 63–76.
- Pudjawan, K. (2015). *PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN Analyze Implement Evaluate Design Develop*. 208–216.
- Purnama, U. B., & Ardianto, D. T. (2015). 1, 2, 3. 13(September), 18–28.
- Sitohang, J. (2017). Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(4), 681–688.
- Syekhnurjati, S. . (2018). *Hubungan Gerakan Literasi dengan minat baca siswa kelas VII di SMP Negeri Kota Cirebon*. 8–22.