

PERANCANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ISLAMI MENGUNAKAN METODE R&D PADA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN 20 KOTA SABANG

Zakkiatul Ulfa

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia
Email: zakkiatululfa5566@gmail.com

Abstract: Media Pembelajaran Komik Islami merupakan sebuah alat bantu atau media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media komik islami bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai media belajar dan alat bantu dalam proses belajar siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih terbatasnya media yang digunakan di SDN 20 Kota Sabang kelas III. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dan menggunakan teori Borg and Gall dengan melalui 7 tahapan. Pengumpulan data dilakukan melalui proses validasi dan uji coba produk, berdasarkan hasil yang telah didapat, media komik islami yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Hal tersebut berdasarkan penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentasi 96,9% Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 20 Kota Sabang berdasarkan analisis uji produk yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

Kata kunci: *Perancangan, Media Komik Islami, Hasil Belajar Siswa.*

1. Pendahuluan

Pendidikan ialah hal yang dapat membentuk generasi penerus bangsa seperti yang telah dituliskan pada undang-undang Republik Indonesia tahun 2003 nomor 20 mengenai sistem nasional pendidikan pasal 3 yang mengatakan pendidikan nasional berfungsi untuk membangun watak, mengembangkan kemampuan, peradaban bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Wicaksono & Riyadi, 2020). Sekolah Dasar (SD) ialah lembaga pendidikan formal bagi anak-anak dari usia 6 hingga 12-13 tahun. Pada jenjang Sekolah Dasar umumnya diberi mata pelajaran yang lebih kompleks dan luas. Salah satunya mata pelajaran yang sudah diajarkan di Sekolah Dasar ialah Ilmu Pengetahuan Alam(IPA).

Mata pelajaran IPA ialah pelajaran yang memperlajari tentang lingkungan alam mulai dari yang sederhana hingga yang lebih rumit. Semakin rumitnya mata pelajaran yang akan diajarkan di Sekolah Dasar menuntut guru untuk memberikan materi dengan baik, menarik serta jelas agar materi yang diajarkan itu bisa dipahami dengan baik dan optimal oleh peserta didik dengan demikian mereka bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal yang mendukung dari berhasilnya

proses pembelajaran ialah dengan penggunaan media pembelajaran (Pramana, 2016).

Seiring berkembangnya teknologi yang ada pada saat ini, sepatutnya pula pendidikan harus dikembangkan lebih baik lagi yaitu bisa menjadikan pendidikan yang bermutu dan juga berkualitas. Hal itu tidak akan didapat bila tidak adanya inovasi atau penemuan baru didalam pendidikan salah satunya ialah dengan adanya media pembelajaran. pembelajaran merupakan suatu proses yang mencakup semua hal dengan melibatkan aneka macam aspek yang saling berkaitan (Nurhafidza, 2017).

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami bahan ajaran, karena sebuah media dirancang agar pembelajaran bisa menarik juga menyenangkan bagi peserta didik dengan itu membuat siswa tidak bosan dalam peroses pembelajaran serta pula bisa merangsang peserta didik untuk tetap semangat pada proses pembelajarannya berlangsung. Media dapat dikelompokkan menjadi beberapa grup yaitu benda untuk dipertunjukkan, media cetak, komunikasi lisan, gambar bergerak, diam, dan film bersuara (Nurhafidza, 2017).

Padahal ada banyak media yang bisa dipakai pada proses pembelajaran, namun berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SDN 20 Kota Sabang yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, memperlihatkan masih kurang ataupun terbatasnya media yang dipakai dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, khususnya kelas III SDN 20 Kota Sabang.

Media yang digunakan di sekolah tersebut hanyalah media gambar menggunakan sedikit keterangan dan media papan tulis. Selain itu, siswa hanya mengandalkan LKS yang berisi uraian tertulis dan minimnya gambar yang belum memberikan dampak yang cukup terhadap minat belajar siswa. Menurut penulis salah satu media yang bisa dipakai pada anak Sekolah Dasar(SD) adalah media komik yang bernuansa islami. Media komik adalah bentuk sumber belajar yang membantu siswa dalam hal aktivitas pembelajaran baik di kelas ataupun diluar kelas. Media komik bisa dipakai pada pembelajaran dua arah, yaitu media belajar yang bisa digunakan sendiri oleh peserta didik dan bisa menjadi alat bantu mengajar yang bisa dipakai oleh pengajar (Warliah, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis kemukakan, maka diharapkan komik bisa menstransfer pemahaman dengan baik serta cepat terhadap suatu persoalan dan memberikan dampak pada pemahaman kepada pembaca tentang hal-hal edukasi. Hal itu sebab bahasa gambar serta teks dikomik bisa memberikan pemahaman materi secara baik terhadap sebuah persoalan dibandingkan memakai tulisan saja. Maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian berjudul: Perancangan Media Belajar Komik Islami Menggunakan

Metode R&D Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 20 Kota Sabang.

2. Kajian Kepustakaan Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah komponen dari sistem pembelajaran. Pemilihan media artinya penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran, sehingga dengan itu memungkinkan para peserta didik bisa berkolerasi dengan media yang sudah ditetapkan tersebut (Azhar Arsyad, 2011).

Media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dipakai untuk pengantar, perantara, menyampaikan pesan, informasi sehingga menjadi jelas. Tujuan dari pendidikanpun dapat tercapai dengan efektif serta efisien kepada penerima pesan tersebut.

Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan bisa juga di artikan proses menuangkan ide dan gagasan berdasarkan teori-teori dasar yang mendukung. Proses perancangan dapat dilakukan dengan cara pemilihan komponen yang akan digunakan, mempelajari karakteristik dan data fisiknya, membuat rangkaian skematik dengan melihat fungsi-fungsi komponen yang dipelajari, sehingga dapat dibuat alat yang sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan.(Sigalayan et al., n.d.)

Media Komik Islami

Media komik islami adalah sebuah media gambar karakter yang disajikan dengan teks dialog, disusun secara runtut dan disertai dengan bahasa yang santun sesuai dengan budaya-budaya islami(Sigalayan et al., n.d.).

Metode Research & Development

Metode Research and Development (R&D) ialah rangkaian dari suatu proses langkah-langkah dari pengembangan produk yang baru dibuat ataupun penyempurnaan produk yang sudah dibuat supaya bisa untuk dipertanggung jawabkan (Salim, 2019).

Seels dan Richey mengatakan penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis untuk merencanakan, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan ketentuan-ketentuan tertentu (Irfa'i Alfian Mubaidilla, 2013).

Hasil Belajar Siswa

Tingkat kemampuan dari siswa bisa dilihat dari hasil belajar, hal itu dapat diukur dari penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Peserta didik bisa memanfaatkan waktu

yang ada itu untuk mempelajari materi yang diajarkan. Karena itu guru memiliki peranan yang penting dalam pelaksanaan proses belajar agar siswa mendapatkan nilai bagus (Salim, 2019).

3. Metode Penelitian

Penelitian perancangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPA materi benda yang ada disekitarku yaitu memakai metode penelitian yaitu Research and Development (R&D). Penelitian ini ialah rangkaian dari suatu proses langkah-langkah dari pengembangan produk yang baru dibuat ataupun penyempurnaan produk yang sudah dibuat supaya bisa dipertanggung jawabkan (Salim, 2019).

penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mendeskripsikan kelayakan media belajar komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design tipe one grup pretest-posttest (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Arikunto mengatakan bahwa one grup pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) dan memberikan tes akhir (posttest). (Umah, 2021) Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya pretest (sebelum perlakuan) dengan posttest (sesudah perlakuan).

Pada penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu menggunakan penelitian eksperimen semu dengan one group pretest-posttest design, karena dengan menggunakan penelitian ini peneliti mendapat hasil ketika sebelum dilakukan perlakuan atau treatment dan juga peneliti mendapat hasil atau nilai ketika anak dilakukan perlakuan atau treatment. Hal ini dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah di dapat, untuk melihat perubahan yang terjadi pada seorang anak yang dilakukan reatment atau perlakuan tersebut.

Pada penelitian ini dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan dua kelas pada sekolah tersebut. peneliti dalam penelitian ini melibatkan sekitar 45 orang anak saja untuk peneliti teliti dalam penelitian ini.

Populasi dan Sampel

Dalam suatu penelitian tentu diperlukan adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yaitu sering disebut dengan objek penelitian oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan maka peneliti perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang disebut dengan istilah populasi dan sampel. (Zuhairi, 2016)

Adapun subjek yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas tiga SDN 20 Kota Sabang, yang berjumlah 49 siswa.

sampel merupakan bagian dari populasi yang termasuk dalam anggota populasi kemudian dipilih untuk menjadi wakil dari populasi yang diteliti. (Zuhairi, 2016)

Instrumen Penelitian

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini komik yang bernuansa islami pada mata pelajaran IPA materi benda yang ada disekitarku. Instrumen yang digunakan ialah angket uji validasi materi dan media oleh para ahli untuk menguji kelayakan dari media dan juga tes soal kepada para siswa.

Analisis Deskriptif

Analisis data merupakan penyajian data dengan mengelompokkannya ke bentuk yang sederhana untuk dibaca (Silalahi, 2015). Jenis data yang didapat ialah jenis data data kuantitatif. Adapun kritik dan saran para ahli di dapat dari hasil angket yang telah diberikan, sedangkan hasil analisis kelompok besar dan kecil di dapat dari hasil data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini dihitung dari rata-rata skor pada hasil belajar peserta didik.

Penyempurnaan media di dapatkan dari hasil saran dan komentar para ahli. Sedangkan untuk menguji tingkat kelayakan serta tingkat efektivitas dari media pembelajaran komik islami didapatkan dari hasil data kuantitatif.

Tabel 1 Kategori Penilaian Bahan Ajar

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang (Tidak Valid)
2	Kurang (Cukup Valid)
3	Baik (Valid)
4	Sangat Baik (Sangat Valid)

Kemudian hasil data dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik dengan presentase kevalidan skornya adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangannya: P = Presentasi skornya
f = nilai skornya yang didapat
N= nilai skor Mak

Tabel 2. Kriteria Validitas menurut Riduwan (2005)

No	Persentasi	Kategori
1.	0-20	Tidak layak
2.	20-40	Kurang layak
3.	40-60	Cukup layak
4.	60-80	Layak
5.	80-100	Sangat layak

4. Hasil dan Pembahasan

Media komik islami yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu media yang berisi materi pembelajaran kelas III tema 3 yaitu benda yang ada disekitarku yang dipaparkan dalam dialog suatu karakter komik yang disajikan dalam bahasa yang santun sesuai dengan budaya-budaya islami.

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini dilakukan dengan adanya observasi awal yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran, dalam pembelajaran ditemukan kendala yaitu masih terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, khususnya kelas III SDN 20 Kota Sabang. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar yang kurang maksimal.

Peneliti mengembangkan produk pembelajaran yaitu media komik islami untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti telah melakukan proses validasi dan uji coba produk. Validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh empat ahli yaitu dua ahli media dan dua ahli materi, serta uji coba produk dilakukan oleh 45 siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang dengan menggunakan instrumen pretest dan posttest.

Tabel 3. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i> (X)	<i>Posttest</i> (Y)
1.	MA	60	50
2.	BC	50	75
3.	MF	40	55
4.	HN	50	60
5.	KH	45	50
6.	NM	60	70
7.	MA	70	80
8.	MF	60	70
9.	MZ	50	65
10.	MU	40	70
11.	NA	60	100
12.	NK	60	90
13.	MR	65	80
14.	RH	70	75
15.	RA	55	60
16.	RF	70	90
17.	RM	70	75
18.	SH	80	100
19.	SI	60	80
20.	ZU	75	90
21.	MI	70	100
22.	AK	30	65
23.	Na	40	80

No	Nama Siswa	Pretest (X)	Posttest (Y)
24.	Af	80	80
25.	IK	55	90
26	NK	50	65
27	IM	70	65
28	KS	45	70
29	MJ	60	75
30	MF	45	80
31	CS	50	60
32	MO	65	80
33	MS	35	60
34	MSq	40	50
35	NA	60	65
36	MN	80	80
37	NC	75	70
38	RN	50	60
39	RK	25	30
40	SA	55	70
41	SN	50	50
42	UN	65	75
43	Ya	60	85
44	As	55	70
45	Al	40	60

Dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi 1 pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentase 100%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 97,5%.

Penilaian dari ahli materi 2 pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentase 93,75%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 96,875%.

Penilaian dari ahli media 1 pada aspek media/desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 91,07% , pada aspek pembelajaran media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,44% serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 95,17%.

Penilaian dari ahli media 2 pada aspek media/desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 96,42% , pada aspek pembelajaran media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,44% serta pada aspek

bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 96,95%.

Hasil dari uji coba produk menggunakan instrumen pretest dan posttest analisis uji produk diperoleh $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

- a. Adapun proses perancangan media komik islami terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SDN 20 Kota Sabang yaitu telah melalui 7 langkah berdasarkan teori Borg and Gall yaitu: Potensi masalah- pengumpulan data- desain produk -validasi desain – revisi produk- uji coba produk - produk akhir. proses validasi dan uji coba produk. Validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh empat ahli serta uji coba produk dilakukan oleh 44 siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.
- b. Adapun kelayakan media komik islami yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang, terlihat dari penilaian dari ahli materi pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentasi 96,8%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 97,15%. Penialaian dari ahli media pada aspek media/desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 96,4%, pada aspek pembelajaran media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,4 %, serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 96,9%. Berdasarkan analisis uji produk diperoleh $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

Daftar Kepustakaan

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada.
- Irfa'i Alfian Mubaidilla. (2013). Irfa'i Alfian Mubaidilla. In *Journal of Chemical*

- Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nurhafidza. (2017). *Pengembangan media komik pada materi reaksi redoks untuk siswa kelas X MAN 2 Fillial*. Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Pramana, T. C. (2016). Pengembangan Media Komik sebagai bahan Ajar IPA materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD negeri Pondowoharjo Sleman. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 3(2), 11.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sigalayan, S., Sasmita, A. A., Informatika, M., Informasi, S., Komputer, F. I., Mulia, U., Pahlawan, J., & Samarinda, N. (n.d.). *Perancangan Media Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Sdn 006 Kecamatan Sungai Pinang Samarinda*. 1–9.
- Silalahi, U. (2015). *Metode penelitian sosial* (cet. 4). PT. Refika Aditama.
- Umah, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik islami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN 10 Aceh Tengah* (Vol. 4, Issue 1). UIN Ar-Raniry.
- Warliah, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Duta Media Publisng.
- Wicaksono, A. G., & Riyadi, U. S. (2020). *Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar*. 10(December), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>
- Zuhairi. (2016). *Penulisan Karya Ilmiah* (Ed. Revisi). Rajawali Pers : Jakarta., 2016.