

**PENGEMBANGAN *COMIC BOOK* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV UPT
SDN SENTUL 4 KOTA BLITAR**

Wahyu Difa Agustiya¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³
^{1,2,3}PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,
¹wahyudifaagustiya@gmail.com, ²shofinur94@gmail.com,
³khoirulwafa0793@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to create a product developed from the 4th grade elementary school learning environment in the form of augmented reality-based comic book. In this research, ADDIE is used in a series of processes including analysis, design, development, implementation and evaluation (research and development) of models and development methods. The measurement tools used by researchers in this research are tests and questionnaires. Product validation tests are carried out by material, media and language experts, and surveys are evaluated by class teachers. Expert validation testing shows over 87% effectiveness. The eligibility test will be carried out 100% by the class teacher. Meanwhile, the calculated average category growth rate increased by 93.6%.

Keywords: comic book, augmented reality, Indonesian culture

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk yang dikembangkan dari lingkungan belajar kelas 4 SD berupa comic book berbasis augmented reality. Dalam penelitian ini, ADDIE dimanfaatkan dalam serangkaian proses meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (research and development) model dan metode pengembangan. Alat pengukuran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Uji validasi ciptaan dilaksanakan oleh ahli materi, media dan bahasa, dan survei dievaluasi oleh guru kelas. Pengujian validasi ahli menunjukkan efektivitas lebih dari 87%. Uji kelayakan akan dilakukan 100% oleh guru kelas. Sementara itu, rata-rata tingkat pertumbuhan kategori yang dihitung meningkat sebesar 93,6%.

Kata Kunci: *comic book*, augmented reality, budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Kurikulum	Merdeka	maksimal dan menyajikan
menggambarkan	kurikulum	masa yang cukup guna peserta
dengan didikan	in-kurikuler	didik untuk mengeksplorasi
yang beragam	yang	dasar dan mengoptimalkan
menjadikan konten	makin	kababilitas. Guru memiliki

mandiri untuk memilih dari berbagai asal pendidikan yang memenuhi kepentingan belajar dan kecenderungan siswanya. Yamin & Syahrir (2020) berpendapat bahwa kurikulum mandiri ini bermaksud untuk mengikuti pergantian dan perkembangan bangsa serta mampu menyesuaikan dengan pergantian zaman.

Salah satu buku yang kami gunakan untuk menerapkan kurikulum mandiri adalah buku IPAS. Buku ini menggabungkan IPA dan IPAS dengan topik ilmiah dan ilmu pengetahuan alam. Salah satu percobaan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam sebagai mata pelajaran sains. IPA dan IPAS termasuk mata pelajaran wajib, terpenting di sekolah yang memiliki kurikulum sendiri. (Handayani dkk, 2019) menemukan bahwa kehadiran mata pelajaran IPA dan IPAS di SD meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami

kondisi lingkungan, mulai dari sosialisasi hingga respon dan pemecahan masalah, khususnya pada bahan ajar keberagaman budaya Indonesia sebuah dampak.

Berdasarkan hasil wawancara, penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa di SDN Sentul 4 adalah karena sebagian siswa kurang memahami mata pelajaran IPAS khususnya materi tentang keberagaman budaya Indonesia yang diberikan guru setelah pembelajaran selesai. Pertanyaan kelas dimana beberapa siswa terlihat tidak menjawab pertanyaan guru tentang materi keberagaman dan cenderung menjawab "Saya tidak tahu" terhadap pertanyaan guru.

Hasil penelitian awal dari peneliti SDN Sentul 4 Blitar menunjukkan bahwa penyebab utama siswa SDN Sentul 4 kurang memahami materi dengan baik adalah karena guru kelas mengajar dengan media yang minim

sehingga membuat siswa bosan dan kurang memperhatikan ke materi. Oleh karena itu, guru perlu lebih memperhatikan lingkungan kelas yang digunakan. Salah satu bentuk media yang tersedia bagi guru adalah media pembelajaran animasi. Komik merupakan lingkungan belajar yang membantu siswa memahami konten ilmiah. Media komik menggambarkan media yang digunakan untuk pembelajaran dan menghubungkan siswa secara langsung dengan pembelajaran. Media ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam belajarnya, dan peran siswa lebih penting dibandingkan guru.

Saat ini teknologi semakin maju dan media pembelajaran mulai bermunculan. Di sini media pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan. Menurut Nurrita (2018), media dalam proses didikan adalah

instrument yang dimanfaatkan guru atau pendidik untuk menyampaikan pesan dan materi agar proses pengajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Banyak siswa yang mulai memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran yang imajinatif dan inovatif. Oleh karena itu, perkembangan teknologi yang signifikan ini diharapkan dapat membuat guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga mutu pendidikan yang diberikan akan semakin optimal. Sebab itu, peneliti ingin memajukan produk berupa comic book berbasis augmented reality. Rahman (2017) menyatakan bahwa augmented reality merupakan ide baru dari teknologi yang berkaitan dengan desain grafis dan multimedia.

Adanya buku comic book berbasis *Augmented Reality* bergambar ini memberikan siswa pengalaman yang

realistis, dimana siswa akan tertarik dalam pembelajaran yang diberikan, terutama materi keragaman budaya Indonesia karena *Comic Book* berbasis *Augmented Reality* ini menggunakan bantuan alat elektronik handphone yang akan memunculkan gambar berdimensi seperti jenis-jenis rumah adat yang berada di Indonesia juga ada tarian tarian beserta asalnya, yang mana memberi pengalaman nyata pada anak. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat mewujudkan Kemahiran belajar yang lebih positif dan interaktif, serta memperbaiki intepretasi pada siswa akan materi keragaman budaya Indonesia.

Sesuai uraian diatas, untuk mengurangi permasalahan di UPT SDN Sentul 4 peneliti menentukan inovasi dengan melangsungkan penelitian bermetode *Research And Development* (RnD) bertujuan memahami urutan pengembangan media

Comic Book, menguji kevalidan dan kelayakan setelah memanfaatkan media *Comic Book*.

B. Metode Penelitian

Eksperimen

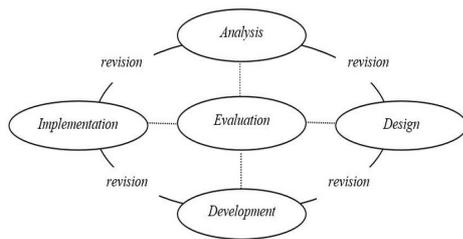
dilaksanakan dengan pendekatan macam penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiyono (2019) mengungkapkan penelitian pengembangan adalah penelitian yang dimanfaatkan untuk memverifikasi dan mengembangkan ciptaan.

Model

pengembangannya menggunakan model ADDIE secara berurutan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Proses pengembangan ADDIE mencakup 5 fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE sering dimanfaatkan dalam eksperimen pengembangan karena tahapannya yang sistematis. Penelitian ini

konsisten dengan beberapa tahapan yang telah diidentifikasi, karena tahapan model ADDIE hanya mencapai tahap evaluasi dan belum mencapai tahap implementasi.

Metode kajian data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini mengaplikasikan analisis data kualitatif beserta analisis pertanyaan validasi dan analisis kelayakan. Data kualitatif dikumpulkan berdasarkan temuan utama dan rekomendasi dari pakar dokumen, media, dan verifikasi media.



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analysis

Terkait dengan SDN Sentul 4 Blitar. Hasil pelaksanaan akan dijadikan acuan dan

pertimbangan persiapan penyebaran media comic book. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi sekolah terkait perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah. Hingga saat ini, ada 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki yang terdaftar. Hasil analisis memperoleh bahwa proses didikan guru masih terbatas. Mengacu pada penggunaan buku LKS keanekaragaman budaya Indonesia dan bahan ajar IPAS yang monoton dalam tahap didikan, masih ditemukan peserta didik yang masih dalam keadaan tidak memahami mata pelajaran IPA. Khusus tentang materi ajar keberagaman budaya Indonesia yang berakhir setelah kelas berakhir, guru mengajukan pertanyaan, namun sebagian siswa terlihat

tidak menjawab pertanyaan guru tentang materi ajar keberagaman budaya Indonesia, dan siswa bertanya kepada guru Saya cenderung menjawab, "saya tidak tahu bu".

2. *Design*

Langkah pertama dalam proses desain pengembangan media komik adalah pengorganisasian konten, Isi komik disesuaikan dengan tema keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya, untuk membuat media komik untuk siswa kelas empat, peneliti menentukan tema, warna, dan gambar yang mereka butuhkan dalam memilih gambar yang menarik. Pemilihan warna berdasarkan kepribadian siswa kelas 4 SD.

3. *Development*

Setelah produk dikembangkan, proses selanjutnya adalah uji dampak lingkungan untuk

memvalidasi produk. Validasi dilakukan dalam empat kategori. Jawaban dari pakar materi, validator media, ahli bahasa, dan guru.

a. Validasi ahli materi

Proses validasi bagi ahli materi meliputi serangkaian evaluasi terhadap berbagai aspek validasi, seperti kesesuaian materi untuk 100% aspek formal dan 100% materi dengan kriteria uji sangat valid tanpa modifikasi.

Keadaan ini juga didukung oleh hasil penelitian berbagai penulis. Diantaranya adalah penelitian Salsabila Rizka dkk (2023) menunjukkan bahwa media kartun dengan media tersebut

- dapat merangsang minat belajar siswa. Dapat ditarik Kesimpulan bahwa produk comic book dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.
- b. Validasi ahli media
Berlandaskan hasil verifikasi ahli media, media pembelajaran comic book dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan tanpa modifikasi, Peringkat pakar memenuhi kriteria sangat valid sebanyak 92,5%. Penelitian lain mendukung temuan tersebut, dengan validasi media comic book mencapai skor keseluruhan 100% dan dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran
- (Anisa Nur 2023).
Dapat disimpulkan bahwa media comic book memenuhi syarat untuk dimanfaatkan menjadi produk pembelajaran.
- c. Validasi ahli Bahasa
Hasil verifikasi ahli bahasa menunjukkan skor sangat valid dengan persentase keseluruhan 78,5 pada beberapa kategori. Hal ini mencakup 75% keterusterangan, 100% komunikasi, 75% kepatuhan terhadap aturan bahasa, dan 75% penggunaan terminologi, simbol, dan ikon. Menurut Zulfiah A.I, dkk 2022, dalam pelaksanaan pembelajaran, kehadiran media comic book meningkatkan
-

- semangat belajar siswa.
- d. Validasi respon guru
- Hasil verifikasi guru terhadap media pembelajaran, aspek kemenarikan mendapat nilai 75%, kemudahan penggunaan media mendapat nilai 87,5%, dan kemanfaatan media mendapat nilai 100% "Valid" dinilai menggunakan kriteria yang valid dan oleh karena itu dinyatakan layak untuk pengujian tanpa modifikasi. Penjelasan di atas didukung bagi eksperimen sebelumnya yang dilaksanakan pada Wicaksono dkk (2020) merumuskan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dan dinyatakan valid. Bersumber hitungan validasi dapat ditarik Kesimpulan bahwa comic book layak dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa. Lebih lanjut menurut (Fatih, 2020), ciptaan dan metode yang sederhana dimanfaatkan dalam memberikan informasi dan pengetahuan dapat mempengaruhi pemahaman siswa.
4. *Implementation*
- Hasil verifikasi guru terhadap media pembelajaran, aspek kemenarikan mendapat nilai 75%, kemudahan penggunaan media mendapat nilai 87,5%, dan kemanfaatan media
-

mendapat nilai 100% "Valid" dinilai menggunakan kriteria yang valid dan oleh karena itu dinyatakan layak untuk pengujian tanpa modifikasi. Penjelasan di atas didukung oleh eskperimen sebelumnya yang dilaksanakan oleh Wicaksono dkk (2020) merumuskan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dan dinyatakan valid. Berlandaskan hasil validasi dapat ditarik Kesimpulan bahwa comic book layak dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa Lebih lanjut menurut (Fatih, 2020), produk dan metode yang sederhana dimanfaatkan dalam penyampaian informasi dan ilmu dapat berpengaruh pemahaman siswa.

Pada tahap implementasi, dilakukan percobaan penggunaan media comic book dalam

serangkaian pembelajaran dengan siswa kelas IV SDN Sentul 4 Blitar. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk memeriksa kemajuan keberhasilan media. Pengukuran dilakukan melalui angket setelah menggunakan media comic book. Hasil survei akan digunakan untuk menilai kesesuaian media.

5. Evaluations

Pada proses evaluasi dilakukan modifikasi akhir atas ciptaan produk pengajaran comic book yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang telah dijelaskan oleh para ahli dan pengguna (guru dan siswa) pada tahap validasi sebelumnya. Tujuan dari proses revisi ini adalah untuk membenahi media pengajaran agar dapat dimanfaatkan dengan cara efektif dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, karya akhir comic book mengalami proses perbaikan dan penyempurnaan sesuai dengan pendapat berbagai pihak.

Materi yang disajikan pada media *comic book* beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain menambahkan CP (Capaian Pembelajaran) di buku *comic book*, menambahkan TP (tujuan pembelajaran), dan menetapkan penulisan font yang sesuai. Menurut pendapat ahli media, terdapat beberapa item yang perlu direvisi. Seperti (1) Pada cover sampul *comic book* warna sebaiknya memilih warna yang ceria sesuai dengan tingkat kelas; (2) Keterangan nama penulis sebaiknya diberi dibagian belakang cover.

Menurut pendapat ahli bahasa, media comic book *Augmented Reality*

Indonesia terdapat beberapa item yang perlu direvisi. Seperti (1) ukuran huruf sebaiknya di buat sama semua agar tekesan indah saat di baca; (2) besar kecil gelembung percakapan sebaiknya di buat sama agar rapi; (3) Ukuran huruf sebaiknya menggunakan ukuran 13 atau 14 menggunakan jenis huruf *times new roman*.

D. Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian dapat ditarik Kesimpulan bahwa rangkaian pengembangan ADDIE digunakan untuk pengembangan comic book. Urutan pengembangan ini berisi dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan buku LKS oleh guru dalam proses pembelajaran masih terbatas dan monoton. Hal ini menjadi dasar dikembangkannya

media comic book untuk tata cara pembelajaran.

Kedua, pengembangan media comic book diawali dengan tahap desain pembuatan materi IPAS, konten yang disesuaikan dengan keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya peneliti perkembangan memilih warna dan gambar yang selaras dengan ciri khas siswa kelas IV. Pada tahap pengembangan terlebih dahulu dilaksanakan validasi instrumen yang meliputi validasi instrumen oleh pakar media, validasi instrumen oleh ahli materi, validasi oleh ahli bahasa, dan validasi instrumen oleh respon guru. Selanjutnya untuk menjamin kualitas media yang kami kembangkan, dilakukan uji validasi ciptaan oleh pakar media dan materi, serta diverifikasi oleh ahli bahasa.

Ketiga, pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk media comic book kepada siswa kelas IV

SDN Sentul 4 Blitar.

Eksperimen ini bertujuan untuk mengukur seberapa sukses media dalam proses pembelajaran siswa. Tesnya berupa menjawab angket dengan menggunakan media comic book. Hasil survei ini akan digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap pembelajaran siswa.

Selain itu, hasil validasi dari ahli dan guru juga menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Verifikasi oleh ahli materi merekomendasikan untuk menambahkan CP (Hasil Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) ke dalam buku comic book untuk menyiapkan tulisan. Secara keseluruhan dapat dikatakan media pembelajaran comic book sangat cocok untuk proses pembelajaran siswa kelas 4 SD.

Hasil uji kelayakan media komik oleh guru dan

pengguna (siswa) sebesar 97,5%, dan tingkat keberhasilan guru dan siswa sebesar 93,6% yang menunjukkan bahwa produk sangat layak untuk dunia pendidikan. Hal ini setara dengan persentase 81% poin persentase untuk 100% seluruh kategori kualifikasi. Dapatan ini sesuai dengan eksperimen sebelumnya yang menyampaikan keefektifan comic book dalam proses pembelajaran, seperti pengembangan media comic book sebagai bahan ajar dasar pada IPA sekolah dasar. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media comic book sangat nyaman dan efektif digunakan oleh siswa kelas IV dalam proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatih, Mohamad. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar)*. BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual. 5 (1)
- Nur, Anisa. (2023). Pengembangan Komik Berbasis Augmented Reality Protokol 5M untuk Pembelajaran Tatap Muka. *Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*. Vol. 3. E-ISSN: 2774-8405
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Hasil Belajar Siswa*. Misyat, 3(1). 171-187.
- Rizka, Salsabila. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-comic pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8. No. 2.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Wicaksono, G. A., dkk (2020). pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di Sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*. Vol. 10. No. 2.
- Yamim, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126-136 Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013 (Vol. 2, pp. 1–521).
- Zulfiah, A., dkk (2022). Pengembangan media pembelajaran Komik Berbasis virtual pada kelas V SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 9. No. 1.