

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR KELAS V SDN 32 PANGKALPINANG

Dini Audia Regezta¹, Lukman Hakim², Noviati³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
¹diniaudiargta@yahoo.com, ²lukmanhakim1976@gmail.com,
³noviati01969@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop comic media based on local wisdom on heat transfer material for class V SD that is valid, practical and effective. This research is an R&D research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation). Data collection techniques used in the form of questionnaires and tests. The results of data analysis in this study indicate that the comic media developed is in a very valid category based on the validation questionnaire sheet from the validator which consists of 3 lecturers who are assessed from all aspects, namely graphics, content, and language with a percentage obtained of 90.5%. Comic media developed in the very practical category based on student response questionnaires with a percentage of 91% (one to one) and 94.4% (small group). As well as comic media which was developed in a very effective category based on the learning outcomes test with an acquisition of 84%. Thus it can be concluded that the development of comic media based on local wisdom on heat transfer material is declared valid, practical and effective.

Keywords: ADDIE, Media Comics, Local Wisdom, Heat Transfer

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan lembar angket validasi dari validator yang terdiri dari 3 dosen yang dinilai dari keseluruhan aspek yaitu kegrafikan, isi, dan bahasa dengan persentase yang diperoleh 90,5%. Media komik yang dikembangkan dengan kategori sangat praktis berdasarkan angket respon peserta didik dengan perolehan persentase 91% (*one to one*) dan 94,4% (*small group*). Serta media komik yang dikembangkan dengan kategori sangat efektif berdasarkan tes hasil belajar dengan perolehan sebesar 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: ADDIE, Media Komik, Kearifan Lokal, Perpindahan Kalor

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan

perkembangan hasil interaksi individu yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Proses yang

mengikuti sertakan individu dengan lingkungan fisik atau sosial dalam mencapai tujuan kesejahteraan hidupnya (Sadulloh, Muharram, & Robandi, 2021, p. 5). Maksudnya, pendidikan ialah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi hidupnya dalam mencapai tujuan kesejahteraan hidup sesuai perkembangan zaman. Seiring berjalannya perkembangan zaman yang semakin modern tentunya memberikan pengaruh yang besar bagi kehidupan masyarakat tentu di dunia pendidikan.

Dunia pendidikan diharuskan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas memiliki keterampilan dan budi pekerti. Sehingga pendidikan dianggap sebagai faktor kemajuan suatu bangsa. Hal ini sependapat dengan Songkares, Kua dan Aryani (2021, p. 577) menyebutkan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan, agar dapat bertahan di era globalisasi yang selalu berubah dengan cara mengikuti perkembangan pengetahuan, teknologi, dan budaya adalah memperbarui sistem pendidikan yang baik. Upaya yang bisa dilakukan guru untuk mewujudkan tujuan pendidikan

dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bahan untuk penyampaian informasi yang dibuat sesuai dengan teori pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan dan terkendali (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018). Dengan kata lain, media pembelajaran utama digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai. Untuk mewujudkan proses belajar agar dapat mencapai tujuan diinginkan, maka guru perlu melakukan tindakan yang tepat dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu ilmu dasar yang dipelajari

dalam pendidikan sekolah dasar sebagai bekal siswa untuk bisa hidup bermasyarakat sehingga dapat menyesuaikan diri akan perubahan di sekitarnya (Arifah & Suryanti, 2020). IPA sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mengharuskan siswa mengenal dan membangun konsepnya secara nyata dengan melakukan pengamatan dan percobaan yang telah didapatkannya di kehidupan sehari-hari. Namun menurut Hendajani (2021) pembelajaran IPA sering kali dianggap tidak menarik dan membosankan karena tidak beragam dan hanya berisi teori sehingga menjadi pasif dan bosan, aktivitas pembelajaran kurang menyenangkan dan materi yang diberikan tidak dapat diresap dengan baik.

Padahal tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar ialah mengembangkan rasa keingintahuan, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. Pembelajaran IPA dapat diintegrasikan dengan nilai kearifan lokal dikarenakan IPA sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-

hari. Sehingga sangat memungkinkan untuk guru mengembangkan materi sesuai dengan tempat tinggal peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 32 Pangkalpinang yang beralamat di jalan Sukun, Kel. Bukit Merapin Kec. Gerunggang Kota Pangkalpinang, dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan adanya permasalahan pada pembelajaran IPA. Permasalahan tersebut pendidik menggunakan buku tema dalam kegiatan pembelajaran dan belum memiliki media yang tepat pada materi perpindahan kalor. Hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku siswa sebagai sumber belajar. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Pendidik juga menjelaskan belum pernah membuat media komik berbasis kearifan lokal. Serta kurangnya pemahaman peserta didik terkait kearifan lokal di daerah sendiri hal ini dikarenakan jauh dari masyarakat pedesaan. Padahal dengan mengaitkan pembelajaran kearifan lokal di tengah-tengah perkembangan zaman akan memudahkan peserta didik mengenal

budaya daerah mereka sebagai generasi penerus.

Generasi millennial saat ini kurangnya pengetahuan tentang kearifan lokal di daerahnya. Kearifan lokal merupakan sumber pengetahuan yang dinamis, berkembang dalam populasi tertentu yang terintegrasi dengan perilaku yang baik manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya. Dalam pendidikan kearifan lokal diintegrasikan sebagai model, isi pelajaran dan penginspirasi ide baru di dalam pembelajaran. (Wahyuni & Lia, 2020). Kearifan lokal salah satu bentuk keadaan yang dekat dengan peserta didik sehingga pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal sangat penting.

Media pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal salah satu pilihan yang digunakan untuk mendapatkan pembelajaran bermakna. Salah satu bentuk media visual yang menarik dan menyenangkan adalah komik. Dengan mengembangkan komik berbasis kearifan lokal akan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media komik adalah media pembelajaran

yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik sebuah media bergambar atau cerita bergambar yang dirancang sedemikian rupa terdapat balon kata dan ilustrasi gambar sehingga menjadi hiburan dan edukasi (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 142). Komik dinilai efektif dan menarik karena komik menyajikan bermacam tokoh dan karakter serta adanya tujuan dalam pembelajaran.

Diungkapkan oleh Daryanto (Wicaksono, jumanto, & Irmade, 2020) bahwa membaca komik sains terdapat kelebihan yaitu media komik sebagai pendukung kemajuan imajinasi peserta didik, dalam komik terdapat ilustrasi gambar untuk meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, dan mendapatkan informasi didalam komik. Pada umumnya siswa sekolah dasar lebih tertarik pada bacaan ringan dan menyenangkan. Maka melalui media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan informasi yang disampaikan tersampaikan dengan baik.

Terdapat pada penelitian yang dilakukan pembelajaran menggunakan media komik yang dilakukan oleh Sulfa Fatima, Munir

Yusuf dan Nursaeni dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku Kelas IV MI”, dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa media komik berbasis kearifan lokal layak digunakan dengan pembelajaran tema 5 pahlawanku kelas IV MI. Hal ini terlihat dari hasil penelitian, media komik berbasis kearifan lokal layak dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Hasil penilaian validator dari ahli materi diperoleh 87,5% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa diperoleh 90% dengan kategori sangat valid, dan ahli desain media diperoleh 90% dengan kategori sangat valid.

Guntur, Sahronih, Ningsih dan Umayah (2022) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Belajar pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian sebesar 86,03% dari ahli materi, bahasa dan desain media dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil uji coba lapangan kepada pengguna siswa sekolah dasar diperoleh persentase rata-rata

96,63% dengan kategori sangat baik. Dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa comic book digital berbasis kearifan lokal layak digunakan.

Peningkatan dari penelitian tersebut menjadi suatu potensi bagi peserta didik untuk memahami pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor. Umumnya komik sering digunakan sebagai hiburan semata. Namun, semakin meningkatnya popularitas komik maka komik digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya peneliti lain telah mengembangkan komik pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai yang dibuat dengan teknik *hybird*. Pada penelitian ini peneliti menekankan pembelajaran IPA materi perpindahan kalor yang dibuat dengan teknik digital. Meskipun penelitian sebelumnya mengembangkan media komik dalam pembelajaran, tetapi tampilannya isi komik masih kurang menarik, kurangnya ilustrasi gambar yang dapat menunjang isi komik sehingga belum memperlihatkan kebutuhan peserta didik dalam

pembelajaran. Pada penelitian ini komik yang dikembangkan oleh peneliti akan dibuat dengan teknik digital menggunakan program khusus aplikasi *pixton* dan *canva* yang didesain dengan gambar, warna, ilustrasi dan panel yang terdapat balon kata sehingga mempermudah dan mempercepat proses pembuatan komik. Komik yang dikembangkan memperlihatkan efisiensi dan kepraktisannya disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi cerita di dalam buku komik.

Penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan media komik dikarenakan peserta didik tingkatan usia 6-12 tahun umumnya lebih tertarik membaca buku cetak bergambar dengan paduan warna yang menarik serta visualisasi gambar, kalimat yang terangkai di ballons kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke pembaca (Ngazizah, Rahmawati, & Oktaviani, 2022). Dengan adanya media komik berbasis kearifan lokal ini akan menjadi proses pembelajaran lebih menarik dengan memberikan visualisai gambar yang mampu memberikan pesan verbal

melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V SDN 32 Pangkalpinang”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Model ini dipilih bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Menurut Sugiyono (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2021, p. 752) model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) menggunakan istilah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu kusioner dan tes. Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2021, p. 234).

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan, pernyataan, sekumpulan tugas yang harus dijawab dan dikerjakan peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik. Teknik validasi prototype yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon peserta didik. Angket ditujukan kepada validator dan peserta didik untuk mengetahui penilaian terhadap komik yang dikembangkan. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh data media komik yang berkualitas dan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 32 Pangkalpinang. Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah produk berupa media komik berbasis

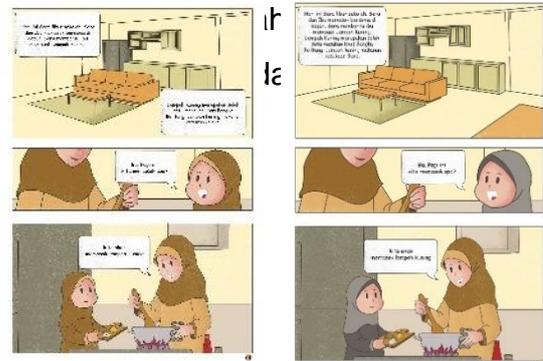
kearifan lokal pada materi perpindahan kalor kelas V SDN 32 Pangkalpinang yang layak digunakan. Tahapan penelitian pengembangan ini dilakukan dengan 5 tahap pengembangan dengan menggunakan model ADDIE diantaranya *Anlysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis ini merupakan tahap awal untuk mengembangkan media komik, yang terdiri dari dua tahap analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan sesuai keadaan saat ini. Tahap analisis kebutuhan peserta didik diperoleh dari studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPA. Informasi yang didapatkan dari Pendidik diperoleh bahwa pembelajaran IPA materi Perpindahan Kalor dengan menggunakan media komik belum pernah dilakukan saat kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPA materi perpindahan kalor ini diperlukan media pembelajaran agar media

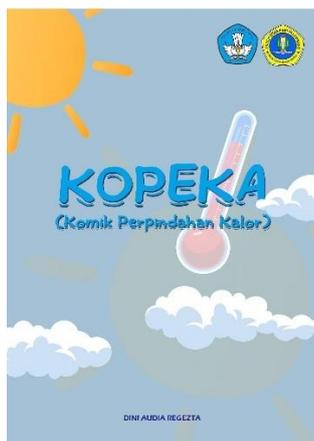
pembelajaran lebih berkreasi sehingga mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, menambah pengetahuan, lebih memahami materi, dan menambah pengalaman peserta didik.

Adapun tahap pada proses perancangan komik ini adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* sering disebut dengan papan cerita yang digunakan sebagai perancangan dalam pembuatan media komik.

Setelah media komik divalidasikan oleh para ahli, maka tahap selanjutnya peneliti merevisi



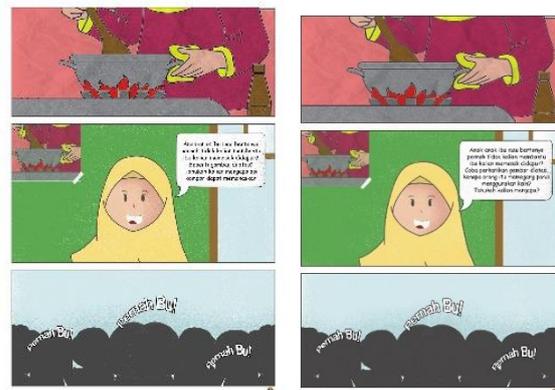
Gambar 3. Revisi media yaitu gambar jilbab ibu dan anak dibedakan.



Gambar 1. Cover Komik



Gambar 2. Isi Materi Komik



Gambar 4. Revisi media yaitu Setiap dialog dalam komik harus terjawab dan pertanyaan ibu guru diganti.

Hasil dari uji coba *one to one* dari angket kepraktisan diperoleh persentase sebesar 91,0% yang dikategorikan dengan Kriteria “Sangat Praktis”. Hasil dari uji coba *small group* (kelompok kecil) dari angket kepraktisan diperoleh persentase 94,4% yang dikategorikan dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Pada tahap implementasi yang dilakukan peneliti ialah setelah produk

media komik yang telah divalidasikan oleh validator dikatakan valid serta telah memperoleh penilaian dari angket repon peserta didik pada tahap one to one dan small group di uji kepratisan media komik yang sudah di katakan praktis. Langkah selanjutnya akan dilakukan peneliti adalah melakukan uji coba produk ke subjek berjumlah 33 orang dengan diberi soal untuk menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan.

Hasil validasi yang terdiri dari keseluruhan aspek yaitu kegrafikan, isi, dan bahasa dari ketiga validator dengan perolehan **rata-rata** 90,5% yang bermakna bahwa media komik berbasis kearifan lokal termasuk kriteria “sangat valid”. Hasil validasi dari validator I dengan perolehan hasil 94,1% kategori “sangat valid”, selanjutnya validator II dengan perolehan hasil 92,9% dengan kategori “sangat valid”, serta dari validator III dengan perolehan hasil 84,7% kriteria “sangat valid”. Dari perolehan persentase skor nilai yang diperoleh berada diantara 81-100% sehingga disimpulkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal dikatakan **Sangat Valid** berdasarkan hasil perolehan dari 3 validator. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh (Fatima, Yusuf, & Nursaeni, 2022)

dalam penelitiannya menyatakan bahwa media komik tersebut dikatakan sangat valid sehingga dapat digunakan oleh pendidik serta peserta didik untuk proses kegiatan belajar.

Dapat disimpulkan diperoleh perolehan oleh peserta didik memiliki data nilai tinggi dengan presentase 94,6% yakni diperoleh 1 peserta didik, sedangkan dengan kategori sedang diperoleh 1 peserta didik dengan presentase 90,6%. Kemudian dengan kategori terendah diperoleh 1 peserta didik dengan presentase 88%. Dengan itu hasil rata-rata angket respon peserta didik *one to one* terhadap media komik diperoleh rata-rata sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan pada pedoman tabel 3.7 Dengan kategori 81%-100% dinyatakan **Sangat Praktis**. Maka media komik berbasis kearifan lokal dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian (Pinatih & Putra, 2021) menyatakan hasil uji peroragan dengan skor 90,6% dengan kategori sangat praktis maka media kmik layak digunakan di Sekolah Dasar.

Dari hasil tes soal yang telah dilaksanakan peneliti memperoleh nilai rata-rata keefektifan sebesar 84% dalam hal ini persentase rata-rata

diantara kategori 81%-100%. Dengan demikian dapat disimpulkan media yang dikembangkan peneliti memiliki kriteria **Sangat Tuntas**. Hal ini dapat sependapat dengan (Lailiyah & Istianah, 2020) yang menyatakan bahwa dalam penelitiannya memiliki keefektifan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor kelas V SDN 32 Pangkalpinang. Hasil penilaian yang diperoleh melalui lembar validasi menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor dengan memperoleh rata-rata dari validator sebesar 91,7% dengan kriteria sangat valid.

Hasil penilaian yang diperoleh melalui angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor dengan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91,% pada tahap *one to one* dan 94,4% pada tahap *small group* dengan kriteria sangat praktis.

Hasil penilaian yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik

menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal pada materi perpindahan kalor dengan memperoleh rata-rata 84% yang termasuk kategori sangat tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, H., & Suryanti. (2020). Pengembangan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8 (5), 949 - 961.
- Arifah, H., & Suryanti. (2020). Pengembangan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8 (05), 949-961.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : KENCANA.
- Ningsih, E. W., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V. *Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6 (3), 1166 - 1178.
- Sadulloh, U., Muharram, A., & Robandi, B. (2021). *PEDAGOGIK (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A.
(2018). *Media Pembelajaran
Inovatif dan
Pengembangannya*. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.

Wahyuni, A., & Lia, L. (2020, April).
Pengembangan Komik Fisika
Berbasis Kearifan Lokal
Palembang Di Sekolah
Menengah Atas. *Jurnal
Penelitian Pembelajaran
Fisika*, 11 (1), 37 - 45.