PENGEMBANGAN MEDIA KOMPEL (KOMIK TEMPEL) MATERI INDAHNYA KERAGAMAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muharomah Nur Isniani
PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (imuharomah@yahoo.co.id)

Putri Rachmadyanti
PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan serta kelayakan media KOMPEL (Komik Tempel) dengan materi indahnya keragaman yang meliputi ketepatgunaan dan keefektifan. Penelitian yang dilakukan adalah berdasarkan tahapan *Research and Development* (R&D) model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jetis IV Lamongan. Hasil penelitian dari kegiatan validasi oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media diperoleh persentase masing-masing 89,28% dan 91,6% dengan kategori "valid". Selain itu, media KOMPEL telah dinyatakan "dapat diterapkan" dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil lembar kuisioner respon siswa pada tahap uji coba pemakaian produk sebesar 93,6% dan lembar tes yang diberikan kepada siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh diatas KKM yaitu sebesar 85,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media KOMPEL materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan tepatguna dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, komik.

ABSTRACT

This research aims to describe the development and the feasibility of KOMPEL (Komik Tempel) medium with the beautiful diversity material that includes usefulness and effectiveness. The research was carried out based on the stages of Research and Development (R & D) development model of Borg and Gall. This research was conducted on IV class students at Jetis IV Elementary School Lamongan. The results of the validation activities by two validators namely material experts and medium experts obtained the percentage of 89.28% and 91.6% respectively with the "valid" category. In addition, KOMPEL medium has been declared "applicable" in the learning process as evidenced by the results of the student response questionnaire sheet at the trial stage of product use by 93.6% and the test sheets given to students with the average value obtained above the KKM is 85.7. So that it can be concluded that KOMPEL medium material for the beauty of diversity for grade IV students of elementary schools developed is declared to be useful and effective so that it is suitable for use in learning.
keywords: *development, learning medium, comic.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengembangan kemampuan dan kepribadian seseorang melalui proses tertentu guna menjadi manusia seutuhnya (Arifin, 2013:39). Pendidikan merupakan perlakuan yang diberikan orang dewasa kepada anak secara sengaja guna menuju kedewasaan (Purwanto, 2011:19). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang sengaja dilakukan untuk mengembangkan berbagai macam aspek kemampuan manusia, baik dilakukan di luar maupun di dalam sekolah. Pendidikan di luar sekolah dapat diperoleh dari orang tua, masyarakat, dan pengalaman pribadi. Sedangkan pendidikan di dalam sekolah diperoleh secara formal melalui pengajaran guru dengan pedoman kurikulum yang telah ditetapkan.

Saat ini di Indonesia, sebagian besar jenjang pendidikan Sekolah Dasar menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pengintegrasian beberapa mata pelajaran dengan menggunakan satu tema. Salah satu mata pelajaran yang ada pada jaringan tema adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengemas berbagai disiplin ilmu sosial. Fajar (2009:110) menyatakan bahwa fungsi IPS pada jenjang Sekolah Dasar ialah untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan beserta interaksinya baik dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu materi pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah mengenai indahnya keragaman atau dapat dikatakan dengan materi pluralisme. Materi mengenai pluralisme ini penting untuk diterima siswa karena dapat menanamkan rasa toleransi pada siswa terhadap

sesamanya walaupun memiliki perbedaan baik etnis, agama, maupun budaya. Penyampaian materi pluralisme ini akan terlihat abstrak apabila tidak menggunakan bantuan media yang dapat membuat gambaran, sehingga siswa kurang dapat menangkap materi tersebut. Tidak hanya pada materi pluralisme, materi yang lainpun juga membutuhkan media guna memperjelas materi. Namun pada observasi yang dilakukan saat aktivitas pembelajaran di kelas IV A SDN Jetis IV Lamongan ditemukan adanya permasalahan yaitu penggunaan media oleh guru dalam penyampaian pembelajaran bermuatan materi IPS. Media yang digunakan tidak melibatkan siswa aktif, diantaranya adalah papan tulis yang digunakan untuk menulis di depan kelas serta buku siswa yang dimiliki siswa. Hal tersebut mengakibatkan guru menjadi lebih dominan dalam pembelajaran sedangkan siswa cenderung pasif yang berdampak pada kurangnya minat belajar siswa terutama pada muatan materi IPS yang terkesan banyak hafalan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru kelas IV SDN Jetis IV Lamongan diperoleh informasi bahwa kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPS dipengaruhi oleh ruang lingkup materi yang terlalu luas, sedangkan media sebagai penunjang siswa masih kurang. Siswa hanya menggunakan media buku siswa sebagai media belajar. Penggunaan media yang masih minim menjadikan siswa tidak bisa menggambarkan atau melihat materi yang ada pada buku siswa dalam dunia nyata. Secara lebih khusus materi yang membutuhkan inovasi media pembelajaran terdapat pada pembelajaran materi indahnya keragaman karena kajian materi yang bersifat abstrak yaitu mengenai pluralisme.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca materi IPS. Penerapan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Sudjana dan Rivai, 2010:2). Media pembelajaran akan mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran dan membentu siswa dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Melalui optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012:36).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Arsyad (2013:3) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dalam sebuah pembelajaran. Susanto (2014:315) juga mendefinisikan media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan kemudahan dan kelancaran komunikasi antara guru dengan siswa, untuk membangun sebuah proses pembelajaran yang baik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran dimana bagian ini harusnya tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Bentuk media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajaran dapat dibuat sesuai dengan tujuan dan keinginan pembuatnya. Siradjudddin dan Suhanadji (2012:69) menyebutkan jenis-jenis media, terutama yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, yang meliputi: (1) Alat-alat pembelajaran yang terdiri dari papan tulis,papan pamer, dan media pengganda (2) Media cetak, contohnya buku, majalah, dan surat kabar (3) Media visual, seperti slide dan transparansi, carta dan grafik, gambar, serta peta dan globe (4) Media audio, seperti kaset audio dan piringan hitam (5) Media audio visual, yang terdiri dari radio, filmsuara, dan siaran televise (6) Masyarakat sebagai sumber belajar.

Salah satu jenis media adalah media visual. Media visual adalah sebuah media yang memerlukan indera penglihatan. Dalam media visual terdapat dua jenis pesan yang disampaikan yaitu pesan verbal dan pesan non verbal. Pesan verbal dalam media visual disampaikan dengan lambing-lambang verbal yaitu tulisan. Sedangkan pesan nonverbal dalam media visual disampaikan dengan symbol-simbol nonverbal seperti gambar, grafik, diagram, bagan, dan peta (Munadi, 2010). Selain itu, Munadi (2010) juga menyebutkan contoh dari media visual adalah buku dan modul, komik, majalah, poster, dan sebagainya. Media visual memiliki empat fungsi utama seperti yang disebutkan Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014:20) yaitu (1) fungsi kognitif, (2) fungsi kompensatoris, (3) fungsi atensi, (4) fungsi afektif.

Fungsi kognitif dari sebuah media pembelajaran khususnya media visual terlihat dari temuan penelitian yang menyatakan bahwa gambar atau symbol visual dapat memperlancar seseorang untuk memahami pesan yang terkandung dalam sebuah gambar atau simbol visual tersebut. Media memiliki fungsi kompensatoris artinya media visual berperan membantu mengakomodasi siswa yang lemah secara verbal, sehingga informasi yang disampaikan dengan teks dapat dipahami dengan lebih mudah dengan adanya media visual. Fungsi atensi media khususnya media visual yaitu untuk mengarahkan perhatian siswa kepada inti dari pelajaran agar siswa dapat berkonsentrasi terhadap topik pelajaran yang dibaahas berdasarkan makna visual yang disajikan oleh media visual tersebut. Dan fungsi afektif dalam media visual adalah dapat membantu guru dalam membangkitkan emosi dan perilaku siswa menjadi lebih senang dan nyaman ketika sedang belajar.

Komik merupakan salah satu contoh media visual. Pada umumnya, anak-anak menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Secara empirik, mereka menyukai buku bergambar yang penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Musfiqon, 2012:36). Anak-anak seusia kelas IV Sekolah Dasar termasuk dalam tahapan berpikir operasional konkret. Pada tahap operasional konkret, anak-anak dapat melakukan operasi konkret (*concrete operation*), siswa juga dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang konkret (John W. Santrock dalam Supriyanta, 2015:7). Materi pluralisme akan susah dipahami karena bersifat abstrak. Materi pluralisme pelru disajikan dalam bentuk yang riil sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Agar media komik terlihat berbeda dari komik lainnya maka komik dibuat dalam bentuk *scrapbook* atau buku tempel. Philips (2007:4) mengatakan bahwa penggunaan *scrapbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pengetahuan serta keinginan yang besar sehingga menciptakan kegembiraan untuk belajar. Jika kedua media tersebut dipadukan, diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran muatan IPS materi pluralisme sehingga diharapkan dapat memunculkan motivasi siswa untuk belajar dengan media tersebut.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku komik tempel yaitu buku komik dengan desain menyerupai scrapbook atau buku tempel yang bermuatan materi pluralisme. Media komik tempel dipilih dengan mempertimbangkan alasan, yaitu: (1) sebagian besar pecinta komik adalah anak-anak, (2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, (3) media komik dapat dibaca kapan saja dan dimana saja, (4) bentuk desain dari scrapbook memiliki bentuk yang menarik yaitu berupa tempelan foto atau gambar yang dibuat dengan memiliki level, (5) diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa.

METODE

Penelitian yang dilakukan di SDN Jetis IV Lamongan menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran komik tempel dengan materi indahnya keragaman di kelas IV. Pemilihan jenis penelitian pengembangan ini didasarkan atas tujuan yang hendak dicapai yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016:297) yang menyebutkan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Senada dengan pendapat Sugiyono, Sukmadinata (dalam Haryati, 2012) juga mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Sehingga dapat dikatakan bahwa jenis penelitian pengembangan merupakan sebuah proses untuk menciptakan, mengembangkan, atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini langsung memberikan solusi terhadap masalah yang ada melalui produk yang dikembangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Haryati (2012) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian lainnnya yang hanya menghasilkan saran sebagai perbaikan, namun penelitian pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik temple pada materi indahnya keragaman ini , dikembangkan berdasarkan tahapan *Research and Development* (R&D) model pengembangan Borg and Gall menurut Sugiyono (2016:409) yang terdiri dari tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk I, revisi produk, uji coba produk II, revisi produk final.

Sebetulnya, Tahapan penelitian pengembangan yang dikemukakan Sugiyono terdapat 10 langkah. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga langkah ke 9 dengan alasan keterbatasan waktu penelitian dan biaya peneliti. Tahapan pertama dalam penelitian ini ialah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada. Pengidentifikasian dilakukan dengan kegiatan studi pendahuluan di SDN Jetis IV Lamongan yaitu melalui observasi dan wawancara. Tujuan dari kegiatan tersebut ialah untuk melihat kondisi pembelajaran yang ada. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, aktivitas berpusat pada guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa mempedulikan respon siswa, sehingga menyebabkan siswa lebih banyak pasif dan menjadi malas. Selain itu, dalam pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan survey yang dilakukan pada saat kegiatan studi pendahuluan, seluruh siswa kelas IVA SDN Jetis IV Lamongan menyukai komik dan sebagian besar dari siswa sering membaca komik.

Tahapan kedua yaitu pengumpulan data. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh

informasi baik yang ada di lapangan maupun berdasarkan kajian teori sehingga dapat digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian. Berdasarkan masalah yang didapat pada study awal yaitu kurangnya keterlibatan inovasi media dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan pengumpulan informasi yang memungkinkan dapat digunakan dalampenelitian ini. Informasi tersebut meliputi buku pendukung, buku siswa yang menjadi sumber pembelajaran, dan penelitian terdahulu serta pengumpulan bahan yang mendukung pembuatan media *komik tempel* seperti materi, gambar, dan desain. Selain itu juga dilakukan pengumpulan mengenai kurikulum yang digunakan guna menentuan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan materi yang akan dimuat pada media komik tempel. Penentuan topik materi sebagai bahan ajar yang dimuat dalam media komik tempel dengan disesuaikan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang telah ditentukan.

Dilanjutkan tahap ketiga yaitu desain produk. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang akan dibuat. Tujuannya yaitu membuat gambaran mengenai produk yang akan dibuat agar pembuatan terstruktur. Adapun langkah-langkah desain produk pada media komik tempel ini, yaitu: pembuatan *stroryboard*, berupa pembuatan sketsa alur cerita yang dihubungkan dengan materi keragaman dan pembuatan *prototype*, yaitu gambaran desain awal media yang akan dikembangkan.

Tahapan ke empat adalah validasi desain. Validasi desain adalah kegiatan penilaian terhadap rancangan produk yang dibuat guna melihat kelayakan produk. Validasi desain dilakukan oleh ahli yang terkait untuk memberikan penilaian produk berdasarkan indikator yang terdapat pada instrumen validasi. Pada tahap ini produk awal media komik tempel ditunjukkan pada para ahli yang terkait untuk dilakukan penilaian terhadap kelayakan media. Tahapan ke lima adalah revisi desain. Tahap revisi desain merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kelemahan produk media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Perbaikan desain dilakukan setelah mendapat hasil validasi dari ahli yang terkait. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap uji coba produk. Pada tahap ini, produk diujicobakan pada subjek penelitian dalam skala kecil, yaitu 6 siswa kelas IVB SDN Jetis IV. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dengan beranggotakan masing-masing 3 siswa. setiap kelompok memegang satu produk media hasil pengembangan. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mengisi angket guna menilai produk media uji coba.

Tahapan selanjutnya adalah revisi produk. Setelah dilakukan uji coba produk pada skala kecil, maka dapat dilihat kelemahan produk hasil pengembangan media serta analisis data yang diperoleh dari angket sehingga dilakukan revisi produk yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk. Setelah produk direvisi, kembali diujicobakan dalam pembelajaran. Pada uji coba ini, produk media hasil pengembangan diujicobakan kembali namun dalam proses pembelajaran siswa kelas IVA SDN Jetis IV Lamongan yang berjumlah 31 siswa. Tujuannya yaitu melihat kelayakan dan ketepatgunaan produk yang telah dilakukan revisi serta melihat respon siswa terhadap produk media. Apabila masih menemui kekurangan atau kelemahan dari media setelah diujicobakan kembali, maka dilakukan kembali revisi produk final guna menyempurnakan produk media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran KOMPEL (Komik Tempel) pada materi indahnya keragaman, dikembangkan berdasarkan tahapan Research and Development (R&D) model pengembangan Borg and Gall menurut Sugiyono (2016:409) yang terdiri dari tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk I, revisi produk, uji coba produk II, revisi produk final.

Tahapan pertama dalam penelitian ini ialah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada. Pengidentifikasian dilakukan dengan kegiatan studi pendahuluan di SDN Jetis IV Lamongan yaitu melalui observasi dan wawancara. Tujuan dari kegiatan tersebut ialah untuk melihat kondisi pembelajaran yang ada. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, aktivitas berpusat pada guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa mempedulikan respon siswa, sehingga menyebabkan siswa lebih banyak pasif dan menjadi malas. Selain itu, dalam pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan survey yang dilakukan pada saat kegiatan studi pendahuluan, seluruh siswa kelas IVA SDN Jetis IV Lamongan menyukai komik dan sebagian besar dari siswa sering membaca komik. Kegemaran siswa dengan komik merupakan sebuah potensi yang dapat dijadikan sebuah penelitian. Komik merupakan salah satu contoh media visual. Levie & Lentz dalam Arsyad (2012) menyebutkan empat fungsi utama media pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi kognitif, fungsi kompensatoris, fungsi atensi, dan fungsi afektif. Sehingga berdasarkan potensi dan masalah yang ada diperlukan media alternatif yang dapat dengan mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian

UNESA Universitas Negeri Surabaya

siswa dan memuat materi lebih luas yaitu media KOMPEL (Komik Tempel).

Setelah potensi dan masalah didapat, dilanjutkan dengan pengumpulan data. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi baik yang ada di lapangan maupun berdasarkan kajian teori sehingga dapat digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian. Berdasarkan masalah yang didapat pada study awal yaitu kurangnya keterlibatan inovasi media dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan pengumpulan informasi yang memungkinkan dapat digunakan dalam penelitian ini. Informasi tersebut meliputi buku pendukung, buku siswa yang menjadi sumber pembelajaran, dan penelitian terdahulu serta pengumpulan bahan yang mendukung pembuatan media seperti materi, gambar, dan desain. Oleh karena yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berupa komik, sehingga dilakukan pengumpulan informasi berupa literasi mengenai media, dan komik.

Selain itu, pada tahap pengumpulan data juga dilakukan pencarian informasi mengenai kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Setelah informasi mengenai kurikulum diperoleh, selanjutnya adalah menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan materi.

Kegiatan penentuan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan menjabarkan indikator yang hendak dimuat dalam media KOMPEL mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Penentuan KI, KD, dan Indikator dilakukan berdasarkan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Penentuan KI, KD, dan Indikator turut melibatkan dosen pembimbing sebagai pemberi masukan.

Setelah KI, KD, dan indikator ditentukan, dilanjutkan dengan tahapan penentuan topik dari materi atau bahan ajar yang dimuat dengan disesuaikan Kompetensi Dasar dan Indikatornya. Proses penentuan topik materi juga turut melibatkan dosen pembimbing dan guru kelas. Setelah melalui diskusi, hingga akhirnya ditentukan materi yang akan dimuat dalam media KOMPEL adalah indahnya keragaman, maka topik yang dipilih adalah "indahnya keragaman di provinsi setempat". Topik tersebut dipilih agar siswa dapat mengetahui budaya di sekitar mereka yang mungkin mereka belum mengetahui serta mengajarkan siswa mengenai pentingnya menghargai keragaman dalam kata lain mengajarkan siswa mengenai pentingnya pluralisme, karena di lingkungan sekitar siswa mayoritas masyarakatnya se-ragam baik budaya maupun agama, sehingga guna memberi pelajaran akan pentingnya pluralisme perlu media untuk menggambarkannya.

Tahapan dilanjutkan dengan kegiatan desain produk. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pendesainan produk yang dikembangkan. Produk dalam penelitian dan pengembangan ini berupa KOMPEL (Komik Tempel) dengan materi indahnya keragaman untuk kelas IV dengan tahapan desain yaitu Pembuatan *Storyboard.* Tahapan ini dilakukan perancangan sketsa gambar sesuai dengan sistematika alur cerita dan materi yang akan dimuat dalam media. Sketsa gambar dibuat dari fiture yang ada di dalam Ms. Word. Sketsa dibuat dengan mempertimbangkan kesesuaian tehadap materi. Pada tahap ini dilakukan pendesainan setiap tampilan halaman produk yang akan dikembangkan. Seluruh bagian dari storyboard dikemas sebagai kesatuan produk media pembelajaran yang sistematis. *Storyboard* yang dibuat nantinya akan divalidasi oleh validator ahli materi guna melihat kevalidan materi yang akan dikandung didalam media KOMPEL. Selain storyboard, juga dibuat *prototype*. Prototype dibuat berdasarkan bentuk media yang akan dibuat. Prototype merupakan gambaran desain awal media yang akan dikembangkan. Dalam pembuatan prototype, turut melibatkan dosen pembimbing dan validator ahli media. Setelah dilakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai bentuk media, dilanjutkan diskusi dengan validator ahli media sebagai kegiatan validasi media guna mendapatkan bentuk media yang sesuai sebagai langkah awal dalam tahap validasi media.

Desain media KOMPEL yang telah dibuat kemudian divalidasikan kepada dosen ahli. Validasi desain adalah kegiatan penilaian terhadap rancangan produk yang dibuat guna melihat kelayakan produk. Validasi desain dilakukan oleh ahli yang terkait untuk memberikan penilaian produk berdasarkan indikator yang terdapat pada instrumen validasi. Validasi yang dilakukan meliputi validasi materi dan validasi media. Kegiatan validasi oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan agar memperoleh tingkat kevalidan materi yang dimuat dalam media KOMPEL berdasarkan instrument validasi materi yang mencakup aspek kompetensi, isi materi, penyajian materi, dan kelengkapan media. Proses validasi materi dilakukan pada storyboard yang telah dibuat. Validasi materi dilakukan oleh Drs. Siradjuddin, M.Pd. selaku dosen yang mengampu mata kuliah IPS di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil persentase didapatkan angka sebesar 89,28% , sehingga menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media KOMPEL dinyatakan valid. Begitu juga dengan kegiatan validasi media. Kegiatan validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan yang sama seperti pada kegiatan validasi materi yaitu agar memperoleh tingkat kevalidan desain media KOMPEL berdasarkan instrument validasi media yang ada. Proses validasi media diawali dengan konsultasi pada prototype yang telah dibuat. Stelah

prototype disetujui oleh validator, dilanjutkan dengan validasi produk yang dibuat berdasarkan prototype yang telah disetujui. Validasi media dilakukan oleh Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Kegiatan validasi oleh ahli media ini dilakukan agar mendapatkan status kevalidan media KOMPEL berdasarkan instrumen validasi materi yang ada. Hasil persentase didapatkan angka sebesar 91,6%, sehingga dapat dikatakan bahwa media KOMPEL dinyatakan Valid.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media didapatkan beberapa saran yaitu sudut untuk lembar buku dibuat tumpul agar tidak berbahaya. Sudut yang lancip dapat melukai pengguna media terutama pada anak-anak yang masih suka bermain. Ada beberapa tulisan juga harus diperbaiki karena tidak sesuai dengan EYD. Selanjutnya adalah bagian *cover*. Ada beberapa komponen gambar yang sebaiknya dihilangkan agar terlihat tidak terlalu ramai. Serta perlu adanya penambahan budaya lokal pada materi. Pada materi sebelumnya, budaya yang disajikan berasal dari Jawa Timur secara luas. Sehingga dengan menambahkan budaya lokal atau tempat asal, siswa dapat mengetahui budaya daerah tempat tinggalnya.

Setelah dilakukan uji validasi terhadap materi dan media oleh validator ahli, maka dilanjutkan dengan revisi desain yang telah divalidasi. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki desain yang telah diajukan guna didapatkan media pembelajaran yang bernilai layak untuk diujicobakan. Kegiatan revisi atau perbaikan dilakukan pada beberapa bagian dalam desain media KOMPEL berdasarkan saran yang didapatkan pada saat kegiatan validasi. Dari kegiatan perbaikan tersebut, maka diharapkan media KOMPEL dapat memperoleh tingkat kevalidan yang lebih baik.

Setelah dilakukan revisi pada desain media KOMPEL, baik dari materi maupun bentuk media, dilanjutkan dengan proses pembuatan media KOMPEL yang diawali dengan pembuatan sketsa tokoh dalam media KOMPEL yang dilakukan secara manual yakni digambar di atas kertas dengan menggunakan pensil oleh peneliti. Sketsa yang dibuat merupakan karakter fiksi yang terinspirasi dari gambar karakter yang selalu dibuat peneliti sejak kecil. Sketsa yang telah dibuat selanjutnya dipindahkan ke dalam komputer yaitu dengan cara dilakukan scan terhadap sketsa. Kegiatan scan dilakukan pada setiap karakter sehingga akan mempermudah kegiatan editing. Tahapan pembuatan komik dilanjutkan dengan proses editing pada sketsa. Proses editing dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photoshop. Proses editing meliputi pemberian warna pada sketsa dan penambahan efek guna mempertajam gambar. Selain sketsa tokoh, juga terdapat materi penunjang, balon-balon kata dan background yang menggambarkan suasana alur cerita dalam media KOMPEL. Materi penunjang dan balon kata dibuat berdasarkan alur cerita yang telah dirancang dengan memperhatikan bahasa yang baik dan benar. Background yang digunakan dalam media KOMPEL didapat dari internet tanpa mengubah hak cipta yang kemudian ditambahkan efek dengan menggunakan software Adobe Photoshop agar terlihat tajam dan selaras dengan gambar yang lainnya.

Setelah semua komponen yang akan digunakan dalam media KOMPEL selesai, dilanjutkan dengan proses pencetakan. Sebelum semua komponen dicetak, satu per satu komponen dimasukkan dan diatur dalam kertas berukuran A3 menggunakan software Adobe Photoshop dengan menyesuaikan ukuran masing-masing komponen baik gambar tokoh, materi penunjang, balon kata, maupun background. Proses selanjutnya adalah pembuatan lembaran kertas sebagai bahan buku dalam media KOMPEL. Lembaran berasal dari lembaran kertas karton tebal yang dipotong dengan ukuran 17 x 25 cm. Lembaran kertas karton tebal yang telah dipotong dengan ukuran yang telah ditentukan, ujungnya dipotong kembali membentuk setengah lingkaran dan dilakukan pengeplongan pada salah satu sisi kertas guna tempat memasukkan ring. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan pewarnaan pada kertas. Warna yang digunakan adalah warna hitam. Pemberian warna dilakukan dengan menyemprotkan pylox.

Gambar yang sudah dicetak digunting sesuai dengan bentuk dan ditempelkan pada lembaran kertas yang telah diberi warna menggunakan isolasi double tape foam. Penempelan menggunakan isolasi double tape foam dapat menjadikan gambar yang ditempel timbul layaknya scrapbook pada umumnya. Apabila semua kegiatan telah selesai, lembaran-lembaran kertas disatukan menggunakan ring buka tutup dengan diameter berukuran 6 cm.

Tahap uji coba produk dilakukan pada Kamis, 30 Agustus 2018 dengan secara terbatas pada 6 siswa kelas IVB SDN Jetis IV Lamongan. Sampel pada uji coba produk ini dipilih dengan bantuan guru. Uji coba produk secara terbatas dilakukan guna mengetahui ketepatgunaan dan keefektifan media KOMPEL pada simulasi pembelajaran, sebelum digunakan pada proses pembelajaran sebenarnya (tahap uji coba pemakaian). Kegiatan ini dilakukan guna mendapatkan respon dari subjek penelitian terhadap produk yang dikembangkan melalui lembar kuisioner atau angket respon siswa. Data respon tersebut dijadikan sebagai pertimbangan dalam

perbaikan media KOMPEL. Berikut merupakan data yang dihasilkan dalam uji coba produk yang dilakukan.

Tabel 1. Respon Siswa terhadap Media KOMPEL Tahap Uji Coba Produk

No. Soal	Hasil	Rata-rata
1	91,6%	92,5%
2	91,6%	
3	100%	
4	95,8%	
5	87,5%	
6	91,6%	
7	91,6%	
8	87,5%	
9	91,6%	
10	95,8%	

Hasil dari kegiatan uji coba produk menunjukkan respon siswa pada uji coba terbatas terhadap media KOMPEL pada pembelajaran IPS dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,5% dengan rincian yaitu pada butir soal pertama mendapatkan nilai kelayakan 91,6%, pada butir soal kedua mendapatkan nilai kelayakan 91,6%, pada butir soal ketiga mendapatkan nilai kelayakan 100%, pada butir soal keempat mendapatkan nilai kelayakan 95,8%, pada butir soal kelima mendapatkan nilai kelayakan 87,5%, pada butir soal keenam mendapatkan nilai kelayakan 91,6%, pada butir soal ketujuh mendapatkan nilai kelayakan 91,6%, pada butir soal kedelapan mendapatkan nilai kelayakan 87,5%, pada butir soal ke Sembilan mendapatkan nilai kelayakan 91,6%, dan pada butir soal kesepuluh mendapatkan nilai kelayakan 95,8%. Dari hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi data penilaian, dan didapatkan kualifikasi "layak digunakan". Berdasarkan hal tersebut, media KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan dapat diujicobakan secara luas. Selain angket respon siswa, juga diberikan soal tes untuk melihat keefektifan media KOMPEL. Tes diberikan pada siswa setelah menggunakan media KOMPEL. Tes berupa soal evaluasi dengan jumlah 15 soal dalam bentuk pilihan ganda. Pada tabel tersebut menunjukkan nilai terendah pada uji coba terbatas yang didapatkan oleh siswa yaitu 80. Sedangkan nilai tertinggi yang didapat yaitu 93. Jumlah nilai yang didapat siswa setelah menggunakan media KOMPEL yaitu 525. Nilai tersebut dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes (6). Rata-rata hasil belajar yang didapat yaitu 87,5. Dari hasil tersebut menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa telah melampaui KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi data penilaian, dan didapatkan kualifikasi tinggi. Berdasarkan hal tersebut, media KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar dapat dikatakan sangat efektif.

Berdasarkan kegiatan uji coba produk secara terbatas, didapatkan catatan yang merupakan saran dari guru kelas IVB dimana saran tersebut memungkinkan digunakan sebagai acuan dalam kegiatan revisi produk yaitu perlu adanya penambahan materi penunjang guna melengkapi alur cerita yang ada. Sebelumnya, materi yang ada pada media KOMPEL melebur menjadi satu di dalam percakapan. Sedangkan materi penunjang terpisah dari media KOMPEL sehingga terlihat kurang praktisnya siswa dalam menggunakan media.

Setelah dilakukan uji coba produk pada skala kecil atau terbatas, maka dapat dilihat kelemahan produk hasil pengembangan media serta analisis data yang diperoleh baik dari angket maupun saran guru, sehingga dilakukan revisi produk yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk. Berdasarkan kegiatan uji coba produk didapatkan hasil persentase yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi atau dapat dikatakan layak dalam aspek ketepatgunaan dan keefektifan pada proses pembelajaran. Namun, guna memaksimalkan ketepatgunaan media KOMPEL dalam pembelajaran maka kembali dilakukan revisi produk sesuai dengan saran guru pada kegiatan uji coba produk. Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk meminimalisir kekurangan ketepatgunaan media KOMPEL saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdasarkan hal tersebut, media KOMPEL siap untuk digunakan dalam uji coba pemakaian pada pembelajaran sebenarnya.

Produk yang telah dilakukan revisi, kemudian diujicobakan kembali dalam pembelajaran. Pada kegiatan uji coba ini, media KOMPEL diujicobakan kembali namun dalam proses pembelajaran. Uji coba pemakaian dilakukan pada siswa kelas IV A SDN Jetis IV Lamongan yang berjumlah 31 siswa dimana terdapat 1 siswa tidak hadir dikarenakan izin. Oleh karena terbatasnya media KOMPEL yang dibuat, maka siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 siswa dan memegang satu media KOMPEL setiap kelompoknya. Pada kegiatan uji coba pemakaian, peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran, dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung didampingi oleh guru kelas yang bertindak sebagai pengamat dan pemberi masukan terhadap media KOMPEL. Adapun langkah yang dilakukan dalam uji coba pemakaian yaitu Pengkondisian seluruh siswa dalam kelas sebelum pembelajaran dimulai, kegiatan dimulai dengan berdoa bersama dengan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dipimpin salah satu siswa kemudian dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi indahnya keragaman dan dilanjutkan pemberian media KOMPEL pada masing-masing kelompok dengan turut dilakukan pengawasan kepada siswa, dilakukan tanya jawab sesuai materi yang terdapat pada media KOMPEL, dan pada kegiatan akhir pembelajaran, siswa diberikan soal tes guna melihat keefektifan media KOMPEL yang telah digunakan. setelah pemberian soal tes, dilanjutkan dengan pengisian kuisioner sebagai bentuk respon siswa terhadap media KOMPEL yang telah digunakan. Berikut merupakan data yang dihasilkan dalam uji coba produk yang dilakukan.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Media KOMPEL Tahap Uji Coba Pemakaian

No. Soal	Hasil	Rata-rata
1	93,3%	93,6%
2	93,3%	
3	95,8%	
4	90,8%	
5	92,5%	
6	94,1%	
7	94,1%	
8	92,5%	
9	95%	
10	95%	

Hasil dari kegiatan uji coba produk menunjukkan respon siswa pada uji coba terbatas terhadap media KOMPEL pada pembelajaran IPS dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,6% dengan rincian yaitu pada butir soal pertama mendapatkan nilai kelayakan 93,3%, pada butir soal kedua mendapatkan nilai kelayakan 93,3%, pada butir soal ketiga mendapatkan nilai kelayakan 95,8%, pada butir soal keempat mendapatkan nilai kelayakan 90,8%, pada butir soal kelima mendapatkan nilai kelayakan 92,5%, pada butir soal keenam mendapatkan nilai kelayakan 94,1%, pada butir soal ketujuh mendapatkan nilai kelayakan 94,1%, pada butir soal kedelapan mendapatkan nilai kelayakan 92,5%, pada butir soal ke Sembilan mendapatkan nilai kelayakan 95%, dan pada butir soal kesepuluh mendapatkan nilai kelayakan 95%. Dari hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi data penilaian, dan didapatkan kualifikasi "dapat diterapkan". Selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil pengamatan pada saat uji coba pemakaian. Hal tersebut guna mendapatkan produk final yang sesuai dan dapat bermanfaat secara maksimal.

Selain angket respon siswa, juga diberikan soal tes untuk melihat keefektifan media KOMPEL. Tes diberikan pada siswa setelah menggunakan media KOMPEL. Tes berupa soal evaluasi dengan jumlah 15 soal dalam bentuk pilihan ganda. Berdasarkan kegiatan tersebut didapati nilai terendah pada uji coba pemakaian yang didapatkan oleh siswa yaitu 73 dengan jumlah 3 siswa. Sedangkan nilai tertinggi yang didapat yaitu 100 dengan jumlah 3 siswa. Jumlah nilai yang didapat siswa setelah menggunakan media KOMPEL yaitu 2572. Nilai tersebut dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes (30). Rata-rata hasil belajar yang didapat yaitu 85,7. Dari hasil tersebut menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa telah melampaui KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi data penilaian, dan didapatkan kualifikasi tinggi. Berdasarkan hal tersebut, media KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar dapat dikatakan sangat efektif.

Setelah dilakukan uji coba pemakaian dilanjutkan dengan revisi produk final. Revisi produk final dilakukan guna menyempurnakan kemungkinan kekurangan yang ada setelah dilakukannya uji coba produk dan uji coba pemakaian sehingga produk media yang dikembangkan akan lebih siap lagi digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan uji coba pemakaian, didapati catatan yang berasal dari komentar dan saran dari guru kelas IVA, bahwa dalam penggunaan media KOMPEL siswa masih merasa kesulitan dikarenakan ring yang digunakan untuk menyatukan lembaran media KOMPEL memiliki ukuran yang pas sehingga media sulit dibuka. Berdasarkan kekurangan yang ada, dilakukan perbaikan dengan cara mengganti ukuran ring menjadi lebih besar yaitu diameter > 6cm. Apabila ring yang digunakan berdiameter di atas 6 cm akan memungkinkan lebih mudah untuk membuka tutup media KOMPEL. Namun peneliti tidak menemukan ring yang berdiameter lebih dari 6 cm, sehingga tetap menggunakan ring berukuran 6 cm.

Pembahasan

Sembilan tahap proses pengembangan berdasarkan model Borg and Gall telah dilaksanakan dalam penelitian dan pengembangan media KOMPEL materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Sembilan tahapan tersebut yaitu tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, dan tahap revisi produk.

Pada saat media KOMPEL diujicobakan, siswa sudah dapat memahami isi yang disampaikan dalam media KOMPEL. Hal ini dikarenakan media KOMPEL memiliki gambar yang mendukung penjelasan terhadap

UNESA Universitas Negeri Surabaya

tulisan yang disampaikan. Sehingga siswa seusia kelas IV sekolah dasar dapat dengan mudah memahami maksud dari pesan atau materi yang disampaikan dalam media KOMPEL. Hal tersebut sejalan dengan pendapat John W. Santrock (dalam Supriyanta, 2015:7) bahwa anak usia kelas IV sekolah dasar termasuk dalam tahapan berpikir operasional konkret dimana pada tahap ini anak dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang konkret, oleh karena itu memungkinkan siswa untuk berpikir secara logis kejadian konkrit yang digambarkan dengan gambar pada media KOMPEL sehingga dalam penggunaan media tidak ditemukan kendala yang berarti untuk dapat memahami isi dalam media KOMPEL.

Ketika media KOMPEL diujicobakan, dapat dilihat bahwa antusias siswa terhadap media KOMPEL tinggi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2010:2) yang mengatakan bahwa penerapan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan uji coba dapat dilihat ekspresi bahagia siswa ketika membaca media KOMPEL. Musfiqon (2012:36) menyatakan bahwa anak-anak menyukai buku bergambar yang penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun seperti komik.

Media KOMPEL merupakan media visual. Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014:20) menyebutkan empat fungsi utama media khususnya media visual. Pertama adalah fungsi kognitif yaitu gambar atau simbol visual dapat memperlancar seseorang untuk memahami pesan yang terkandung dalam sebuah gambar. Hal tersebut dapat dilihat pada saat uji coba, setelah siswa membaca media KOMPEL, dengan mudah siswa dapat menceritakan kembali apa pesan atau informasi yang terkandung dalam media KOMPEL. Kedua, fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa yang lemah secara verbal untuk lebih mudah memahami teks melalui gambar. Pada saat uji coba dilakukan, ditemui beberapa siswa yang masih kesulitan membaca. Namun dengan adanya gambar yang ada, siswa perlahan memahami informasi yang terkandung pada media KOMPEL. Ketiga, fungsi atensi yaitu mengarahkan perhatian siswa pada inti pelajaran agar siswa lebih berkonsentrasi. fungsi ini dapat ditunjukkan pada proses pembelajaran menggunakan media KOMPEL, hampir seluruh siswa fokus dengan media yang dihadapinya. Hal tersebut membuktikan bahwa media KOMPEL merupakan media visual dan memiliki fungsi atensi. Keempat, fungsi afektif yaitu dapat membantu guru dalam membangkitkan emosi dan perilaku siswa menjadi lebih senang dan nyaman ketika sedang belajar dimana fungsi ini dapat dilihat dari antusias siswa yang tinggi.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Muhammad Wafiq A.S. (2017) dengan judul "Pengembang-an Media Komik Interaktif Pembelajaran Matematika Materi Perkalian untuk Kelas III Sekolah Dasar" dan Eko Yuli Supriyanta (2015) dengan judul "Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo". Persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan ini yaitu mengembangkan produk media pendidikan visual yaitu buku cetak berupa komik dan diterapkan pada siswa sekolah dasar. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukan Muhammad Wafiq A.S. (2017) yaitu sasaran uji coba produk media yang dikembangkan adalah siswa kelas III sekolah dasar dan fokus mengatasi permasalahan pembelajaran matematika. Acuan pengukuran tingkat kelayakan media hanya berdasarkan respon siswa setelah menggunakan media. Media komik yang dikembangkan murni berbentuk buku komik. Terdapat pula perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Eko Yuli Supriyanta (2015) yaitu sasaran uji coba produk media yang dikembangkan adalah siswa kelas V sekolah dasar dan media komik yang dikembangkan murni berbentuk buku komik.

Penggunaan media KOMPEL dapat mengembangkan kemampuan siswa pada ranah kognitif yaitu berupa konsep. Konsep merupakan abstraksi atau pengertian abstrak karena merupakan ide tentang sesuatu yang ada di dalam pikiran (Siradjuddin dan Suhanadji, 2012:37). Penggunaan media KOMPEL dapat menjadikan siswa memahami konsep mengenai pluralisme dan multikultalisme. Selain mengembangkan kemampuan siswa pada ranah kognitif, media KOMPEL juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek sikap. Menurut Sumaatmadja (dalam Gunansyah, 2015:68) terdapat beberapa nilai sikap yang dapat dikembangkan dalam IPS, salah satunya adalah nilai teoritis yaitu pengembangan kemampuan nalar siswa ke arah dorongan untuk dapat menemukan pengetahuan sendiri. Melalui penggunaan media KOMPEL, siswa dapat memperoleh wawasan dalam kegiatan membaca media yang kemudian diimplementasikannya dalam kehidupan nyata.

Dibalik kelebihan-kelebihan yang dimiliki media KOMPEL, terdapat keterbatasan yang didapati pada proses penelitian yakni pada proses pengembangan media KOMPEL. Proses dalam pembuatan media KOMPEL membutuhkan waktu yang cukup lama, dimulai dari pembuatan sketsa hingga proses akhir. Selain itu, gambar yang ada dalam media masih dibuat dengan cara menggambar sketsa manual dan karakter juga masih dibuat dengan sederhana. Hal tersebut dikarenakan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

keterbatasan kemampuan dan alat yang digunakan dalam menggambar. Keterbatasan lain yang ditemui yaitu ring untuk menyatukan lembaran media KOMPEL. Ring yang digunakan berukuran 6 cm. Ring dengan ukuran tersebut ketika digunakan pada media KOMPEL, akan sedikit sulit ketika dibuka. Seharusnya untuk lebih mudahnya digunakan ring yang berukuran lebih besar. Namun, ring yang berukuran lebih dari 6 cm sulit ditemukan di pasaran. Adapun alternatif lain yang dapat digunakan guna mengatasi masalah ini yaitu menambahkan ring atau dengan menjilid buku menggunakan model jilid hard cover dengan pengaturan yang disesuaikan dengan bentuk isi buku agar buku dapat lebih mudah untuk dibuka tutup.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk kelas IV sekolah dasar telah selesai dikembangkan. Hasil media yang telah dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS.

Media KOMPEL dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall yaitu meliputi tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, dan tahap revisi produk yang dinilai cocok digunakan untuk mengembangkan produk media yang layak digunakan.

Sebelum media diujicobakan kepada siswa, dilakukan kegiatan validasi guna mengetahui tingkat kevalidan media oleh para ahli dan mendapatkan kategori "valid"

Kedua adalah mengenai kelayakan media. Kelayakan produk media yang dikembangkan diukur melalui dua hal, yaitu ketepatgunaan berdasarkan respon siswa, dan keefektifan berdasarkan hasil belajar siswa. Tingkat ketepatgunaan pada uji coba produk respon siswa menunjukkan kualifikasi sangat baik, sedangkan respon siswa pada saat uji coba pemakaian juga menunjukan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat diperoleh simpulan bahwa media KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dari segi ketepatgunaan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar siswa, diperoleh tingkat keefektifan media yang dikembangkan. Pada uji coba produk, hasil belajar siswa menunjukan telah melampaui KKM dengan kualifikasi tinggi. Pada uji coba pemakaian, hasil belajar siswa juga menunjukan telah melampaui KKM dengan kualifikasi tinggi. Sehingga dapat diperoleh simpulan bahwa media KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dari segi keefektifan pada proses pembelajaran.

Saran

Media pembelajaran KOMPEL pada pembelajaran IPS materi indahnya keragaman untuk kelas IV sekolah dasar diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran hasil pengembangan ini juga diharapkan dapat memotivasi penyelenggara pendidikan khususnya guru untuk menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu memperlibatkan siswa secara aktif.

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dan pengembangan diharapkan untuk lebih memperhatikan instrument pengumpulan data karena berkaitan dengan kelayakan media yang dikembangkan. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas yiatu seperti menambahkan segala macam budaya yang ada di Jawa Timur baik dari makanan khas, senjata tradisional, pakaian adat, dan yang lainnya.

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian juga diharapkan dapat mengembangkan media dengan kreativitas yang lebih tinggi yaitu dengan menambahkan karakter yang lebih ekspresif dan penambahan model atau bentuk penuangan materi yang lebih inovatif agar media dapat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

ANDI. 2014. Membuat Komik Strip Online Gratis. Yogyakarta: ANDI.

Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Arifin, Zainal. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Darmawan, Hikmat. 2012. How to Make Comics. Jakarta: PLOTPOINT PUBLISHING.

Fajar, Arnie. 2009. Portofolio dalam Pembelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Gunansyah, Ganes. 2015. Konsep Dasar Ilmu-Ilmu Sosial. Sidoarjo: Zifatama Publishing.

Gumilar, Setia & Sulasman. 2013. Teori-Teori Kebudayaan. Bandung: CV Pustaka Setia.

Gumelar, M. S. 2011. Comic Making. Jakarta: PT INDEKS.

Gusdiansyah, Rully. 2009. Teknik Cerdik Ngomik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Hamalik, Oemar. 2016. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Haryati, Sri. 2012. Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. Jurnal. Vol. 37 (1): hal. 11-26.

Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia

Lia, Ratna. 2014. Mahar Scrapbook. Surabaya. TIARA AKSA.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Philips, Suzanne. 2007. "*Using Scrapbooks in Science*". Makalah disajikan dalam The NASA SEEC Conference, Oklahoma, Februari 2007.

Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenandamedia Group.

Shier, Pat. 2013. *Scrapbooking Project*. Saskatchewan: 4-H CANADA.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya