



Tutorial pembuatan media komik digital pada pembelajaran IPA kelas 4

Ifitah A'immatur Rizky

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ifitahrizky0@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :
18 April 2022
Disetujui :
21 April 2022
Dipublikasikan :
25 April 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA kelas 4 sekolah dasar. Dengan latar belakang pembelajaran yang monoton hanya menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media sehingga berkurangnya minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik sampling yang digunakan adalah probabilitas sampling. Subjek penelitian adalah 30 siswa dari salah satu kelas 4 yaitu kelas 4 B. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan lembar wawancara. Hasil penelitian menunjukkan, adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media komik digital dalam pembelajaran IPA siswa, terutama materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang bersifat abstrak.

Kata kunci: media, komik digital, pembelajaran IPA

ABSTRACT

This study aims to prove the effectiveness of digital comic media used in science learning for grade 4 elementary schools. With a monotonous teacher background in using conventional learning without media so that students' interest in participating in learning is reduced. The method used is descriptive quantitative. The sampling technique used is purposive sampling. The research subjects were 60 students from the two classes taken for the study, namely the control class with 30 students and the experimental class with 30 students. The instruments used in this study were tests and observation sheets. The results showed that the use of digital comics media, especially for science learning, was effective as evidenced by an increase in student learning outcomes, especially the material for plant parts and their functions.

Keywords: media, digital comics, science learning



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada dunia revolusi industri 4.0 menuntut pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Rachmadtullah (2020) pendidikan di era globalisasi saat ini adalah diperlukan untuk mempersiapkan manusia untuk menunjukkan keunggulannya yaitu cerdas, kreatif, dan mandiri. Dalam hal ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. menurut Arifin (2013) pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Dalam menciptakan tindakan belajar siswa, Seorang guru harus penuh dengan inovasi. Salah satunya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Namun, ditemukan di kelas 4 bahwa guru tidak menggunakan media apapun. Hanya menggunakan pembelajaran konvensional yang berorientasi teacher center.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad : 2016) menyatakan bahwa media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Alat peraga pembelajaran atau yang sering dikenal dengan media pembelajaran bisa berupa buku, guru, dan lingkungan sekolah yang dimana tujuannya adalah untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada penerima pesan tersebut. Media pembelajaran untuk siswa SD sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Terutama pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA tidak lepas dari media dan bahan ajar yang digunakan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang berisi tentang alam seisinya yang penuh akan rahasia. Dengan mengetahui satu persatu rahasia alam serta menggali informasi yang dihasilkan walau tak akan ada habisnya, jangkauan IPA akan semakin luas dan lahirlah terapannya. Samatowa (2016) Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Pendapat tersebut sesuai dengan Fiantika & Zhoga (2021) menyatakan Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa, dimana proses dan hasil belajar selaras untuk membentuk siswa yang berkembang. Salah satu caranya yaitu siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) hendaknya memberi banyak peluang memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan bertanya, berfikir kritis dan mencari jawaban berdasarkan bukti pada lingkungan sekitar. Sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2013:128) bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun. Hal ini terjadi karena buku pelajaran yang dimiliki oleh siswa penuh dengan tulisan yang mendominasi sedikit gambar sehingga kurang menarik untuk dibaca. Ditambah lagi dengan adanya asumsi bahwa IPA merupakan pelajaran yang sulit dan penuh teori, pembelajaran yang membosankan dengan penggunaan media dan metode yang kurang inovatif akan mengakibatkan siswa malas belajar IPA. Dalam hal ini, media komik dapat menjadi media alternatif untuk memotivasi dan memudahkan mereka dalam belajar materi IPA.

Pada penelitian ini, media komik yang digunakan adalah media komik digital dengan bantuan aplikasi. Kemajuan zaman serta perkembangan teknologi yang semakin modern ini komik telah beralih dalam bentuk digital, dimana karakter dapat disesuaikan dalam bentuk animasi maupun gambar hidup yang disajikan melalui media elektronik dalam bentuk cerita bergambar sesuai dengan kemauan pencipta komik digital. Penyajian komik digital dapat memudahkan guru dalam menambahkan unsur gambar animasi dan suara dalam penyajiannya. Artinya guru tidak perlu membuat gambar secara manual karena telah tersedia berbagai aplikasi pembuat komik digital yang menyediakan unsur gambar-gambar animasi maupun gambar melalui foto yang dapat dikonversikan dalam bentuk gambar komik dengan menggunakan aplikasi komik yang ada. Peneliti sendiri menggunakan aplikasi "Comicker" untuk membuat media komik digital. Pada aplikasi comicker, gambar-gambar animasi telah tersedia. Jadi peneliti membuat komik dengan menempel gambar yang tersedia hingga terbentuk media pembelajaran komik digital yang siap untuk digunakan kepada siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang diawal.

Nugraha (2013:61) menyatakan bahwa komik IPA merupakan salah satu alternatif media bermain sambil belajar. Pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan komik IPA dalam pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga minat belajar dan keaktifan peserta didik menjadi lebih tinggi. Sedangkan menurut Daryanto (2013:27) komik menyediakan cerita sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Apabila media komik diintegrasikan dengan karakter melalui tokoh dan jalan cerita, maka peserta didik mendapat contoh nilai, sikap dan karakter dalam meneladani nilai yang ditanamkan dalam komik secara tidak langsung sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsep IPA tanpa bantuan guru. Dengan siswa menemukan konsep IPA sendiri, maka konsep itu akan bertahan lama dalam ingatan sehingga mudah diingat karena hasil dari ditemukan atau disimpulkan sendiri oleh siswa.

Dalam pembuatan komik digital, terdapat langkah-langkah yang harus dilalui. Menurut Susiani (2006) menjelaskan langkah-langkah membuat komik sebagai berikut: langkah awal dalam pembuatan komik adalah perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, kemudian menyusun skenario cerita seperti alur dan tema. Langkah kedua yaitu membuat sketsa, langkah ketiga adalah proses *inking*, keempat proses pewarnaan dan langkah kelima proses *lettering* seperti pemberian balon kata.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya media pembelajaran IPA yang bersifat visual untuk memudahkan pemahaman siswa terutama materi bagian tumbuhan dan fungsinya dalam pembelajaran kelas 4 SD. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat dan menerapkan media komik IPA pada pembelajaran IPA di kelas 4 SD,

METODE PENELITIAN

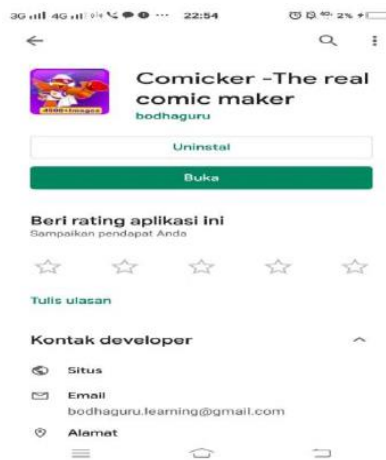
Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media komik digital pada pembelajaran IPA kelas 4 materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 salah satu sekolah dasar di Surabaya dengan jumlah keseluruhan populasinya yaitu 272 siswa. Dengan menggunakan probability sampling sehingga sampel penelitian ini diambil pada kelas 4 B yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, komik dibuat dengan aplikasi “Comicker”. Berikut adalah langkah-langkah membuat komik digital menggunakan aplikasi online Comicker:

- 1) Membuat akun terlebih dahulu, download Comicker – The real Comic Maker di App store atau Play Store.



Gambar 1 Play Store Comicker

- 2) Setelah di download klik *Start*



Gambar 2 Cover Komik

- 3) Jika sudah seperti tampilan di atas klik *new*. Maka isi *title* dengan judul komik dan *author* isi dengan nama penulis.



Gambar 3 Tampilan Folder *new*



Gambar 4 Tampilan Memberi Judul Komik

- 4) Maka kolom panah merah akan menjadi nama penulis



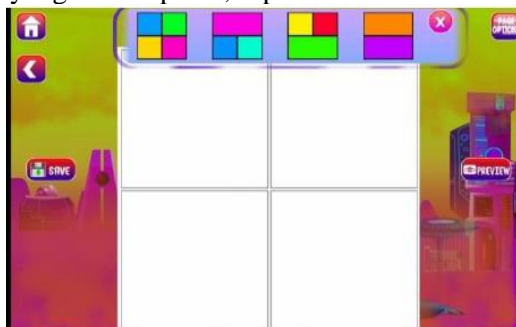
Gambar 5 Tampilan Berisi Nama Penulis

- 5) Setelah melakukan *login* "klik open" untuk membuat cerita baru, seperti gambar dibawah ini. Lihat di bagian book dan klik judul buku yang telah kita buat.



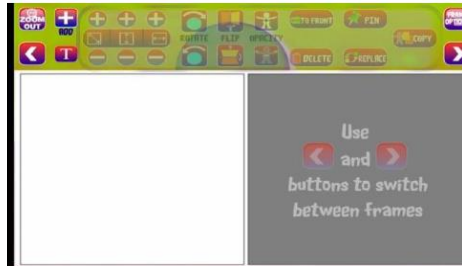
Gambar 6 Tampilan Folder Open

- 6) Pilih jenis komik strip yang akan dipakai, seperti dibawah ini.



Gambar 7 Tampilan Strip

7) Lalu *double* klik kolom lalu muncul seperti ini.



Gambar 8 Tampilan Double Klik

8) Klik “Add” untuk memilih background, animasi, kartun, ataupun properti yang ingin di buat.



Gambar 9 Tampilan Memasukkan Karakter

9) Jika ingin memasukkan karakter dengan foto, bisa memilih “user” lalu pilih foto yang ingin di masukkan.



Gambar 10 Tampilan Folder User

10) Setelah dimasukkan karakter, jika ingin menulis klik “T”



Gambar 11 Tampilan Folder “T”

11) Setelah komik selesai di buat klik “published” untuk membagikan



Gambar 12 Tampilan Folder Published

Pembahasan

Menurut Rohani (1997) Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Pendapat tersebut sesuai dengan tujuan utama dalam menggunakan media komik saat proses pembelajaran, yaitu memudahkan siswa dalam memahami suatu materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang masih dianggap sulit karena komik menyajikannya dengan sederhana dan mudah dimengerti, membuat siswa lebih fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran dikarenakan adanya media pembelajaran. Komik sebagai media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar dan membantu siswa dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan lebih mudah sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Sudjana dan Rivai (2013) komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Komik merupakan bagian ragam komunikasi, yakni komunikasi visual. Menariknya komik secara visual mengajak seseorang yang melihatnya untuk mengetahui lebih dalam tentang isi dari komik digital tersebut. Dengan demikian, komik memenuhi persyaratan sebagai media penyampaian informasi karena mampu memancing rasa ingin tahu siswa. Komik adalah media komunikasi visual dan bukan hanya cerita bergambar yang asyik tetapi juga dapat menghibur yang membacanya. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien kepada siswa.

Prastowo (2012) dalam bukunya mengartikan media komik merupakan media yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksikan pengetahuan pada siswa. Materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang disajikan dalam bentuk komik digital dengan adanya tokoh-tokoh dalam komik tersebut, jika siswa mengingat nama tokoh dan alur cerita yang berisi materi bagian-bagian tumbuhan dengan baik, maka tes hasil belajar sebagian besar siswa pun dapat dikerjakan dengan benar karena pemahaman yang baik dari siswa dan bantuan dari media tersebut. Bahasa gambar dan teks dalam komik ternyata mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan tulisan saja. Dengan adanya unsur-unsur tersebut dalam komik digital, maka dapat menimbulkan ketertarikan dalam diri siswa sehingga belajar dapat dilakukan dengan optimal.

Berdasarkan data dan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media komik digital dalam pembelajaran IPA kelas 4 materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat membuat siswa tertarik dan lebih aktif saat pembelajaran. Diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif didalam pembelajaran terutama mata pelajaran IPA. Dengan tujuan agar siswa dapat memiliki minat dan semangat dalam belajar serta aktif dan berfikir kreatif dalam mengikuti pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fiantika, F. R., & Zhoga, E. F. E. 2021. Gamelan Sebagai Media Discovery Learning untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 06, 16–38.
- Nugraha., Arif, E., Yulianti, D., & Khanafiyah, S.(2013). *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD*. Unnes Physics Education Journal: UPEJ 2, 60-68.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kholifah, N., Sudira, P., Rachmadtullah, R., Nurtanto M., & Suyitno, S. (2020). *The Effectiveness of Using Blended Learning Models Against Vocational Education Student Learning Motivation*. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 7964 – 7968

Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Susiani, L. (2006). *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator dan Adobe. Photoshop*. Yogyakarta: Andi.
Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. Hal. 99-102.

Sudjana, A. R. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sonneman, M. R (2002). *Mahir Berbahasa Visual: Mengungkapkan Gagasan Lebih Cepat daripada Kata*. Bandung: Kaiva, 23