

ANALISIS KEBUTUHAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (SD)

Anggi Mora¹, Rudi Hartono², Ika Suartika³

¹²³Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

¹anggimora45@gmail.com, ²rudihartono@uika-bogor.ac.id, ³isuartika@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan analisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan MPI pada tahap analisis definisi kebutuhan yang terdiri dari tiga langkah yaitu, 1) Identifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum (TIU). 2) Melakukan analisis instruksional. 3) Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN Ciomas 08 pada tahun 2022/2023, pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan penyebaran angket kepada responden yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa. Selanjutnya jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa data kualitatif.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Pendidikan Sekolah Dasar, Komik Digital*

1. PENDAHULUAN

Menurut Yasmin dalam Fera Waroka (2020:218) menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu hal yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Peran pendidikan bagi manusia adalah untuk mengangkat martabat, derajat, kecerdasan, moral dan dapat menjadikan manusia tersebut lebih bermanfaat bagi manusia lain. Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang dan disusun secara sistematis yang berhubungan dengan proses pembelajaran (Waroka, 2020). Salah satu nya proses pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD).

Menurut Piaget dalam Tri Rahayu (2019:116) menyatakan bahwa pendidikan anak Sekolah Dasar pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak masih belum mampu. Anak ditingkat SD pada umumnya lebih senang bergerak dan melakukan hal-hal baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak sekolah dasar bermain serta memuaskan rasa penasarannya melalui benda -benda yang baru ditemuinya. Sehingga sebagian besar dari mereka dapat menghabiskan waktunya untuk bermain sepanjang hari.

Dalam hal ini anak sekolah dasar perlu media yang dapat membantu peserta didik dalam tahap perkembangannya. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran disekolah (Ega, 2016). Media sangat berperan penting dalam pelaksanaan

pendidikan di sekolah, akan tetapi masih banyak beberapa problematika yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Ciomas 08 terdapat beberapa permasalahan khusus nya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media pembelajaran, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif.

Di SDN Ciomas 08 sebagian siswa masih belum begitu paham pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik. Sehingga siswa kesulitan untuk memahami isi materi pada mata pelajaran tersebut. Pada umumnya perilaku anak sekolah dasar masih sangat aktif untuk bermain, senang terhadap gambar dan warna menarik dan ingin melakukan hal baru.

Media pembelajaran sangat banyak macamnya salah satu nya media pembelajaran komik Digital. Menurut waluyo dalam Ambaryani (2017:20) menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Megantari dalam (Juneli, 2022) menyatakan bahwa komik digital merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital.

Menurut Budi dalam Juneli (2022:2) menyatakan bahwa media pembelajaran komik cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa kurang tertarik dengan gambar yang dominan tidak berwarna dan isi komik yang membosankan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, jika menggunakan media komik cetak ada beberapa kekurangan seperti kertasnya mudah robek, mudah rusak, dan tidak fleksibel. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meminimalisir kekurangan komik cetak dan menanamkan penguasaan konsep peserta didik yang di implementasikan melalui komik digital.

Sehubungan dengan apa yang telah dijelaskan di atas maka pada artikel ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan media komik digital sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar (SD).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan MPI. Model MPI merupakan model yang dikembangkan oleh Suparman yang disusun berdasarkan prinsip teoritis desain instruksional. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mengikuti proses analisis kebutuhan berdasarkan model MPI pada tahap definisi awal yang terdiri dari 3 tahap. Ketiga tahap tersebut, antara lain:

a. Identifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Tahap pertama pada Model Pengembangan Instruksional (MPI) ini adalah adanya proses mengidentifikasi kebutuhan instruksional, hal ini dilakukan untuk mengetahui kesenjangan keadaan atau prestasi belajar peserta didik yang nantinya dapat diambil tindakan dalam memecahkan masalah tersebut yang dapat dijadikan dasar perumusan Tujuan Instruksional (TIU).

b. Melakukan Analisis Instruksional

Tahapan kedua yang perlu dilakukan setelah identifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, yaitu melakukan analisis instruksional dengan membuat peta kompetensi dimulai dari hal yang termudah hingga yang paling sulit.

c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Tahap ini sangat penting dilakukan karena karakteristik anak sekolah dasar masih rentan dan perlu untuk menyesuaikan media apa yang tepat untuk digunakan oleh karakter yang ada pada anak sekolah dasar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Ciomas 08 pada tahun 2022, pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan penyebaran angket kepada responden yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa. Selanjutnya jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa data kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Identifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Tahap pertama pada Model Pengembangan Instruksional (MPI) ini adalah adanya proses mengidentifikasi kebutuhan instruksional, hal ini dilakukan untuk mengetahui kesenjangan keadaan atau prestasi belajar peserta didik yang nantinya dapat diambil tindakan dalam memecahkan masalah tersebut yang dapat dijadikan dasar perumusan Tujuan Instruksional (TIU).

Hal pertama yang peneliti lakukan adalah dengan mewawancarai salah satu guru yang merupakan guru di SDN 08 Ciomas. Hal yang dilakukan tersebut yaitu untuk mengetahui masalah apa saja yang terjadi pada siswa dan hal-hal apa saja yang perlu peneliti lakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi di SDN ciomas 08.

Hasil penelitian mengatakan bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media pembelajaran, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif.

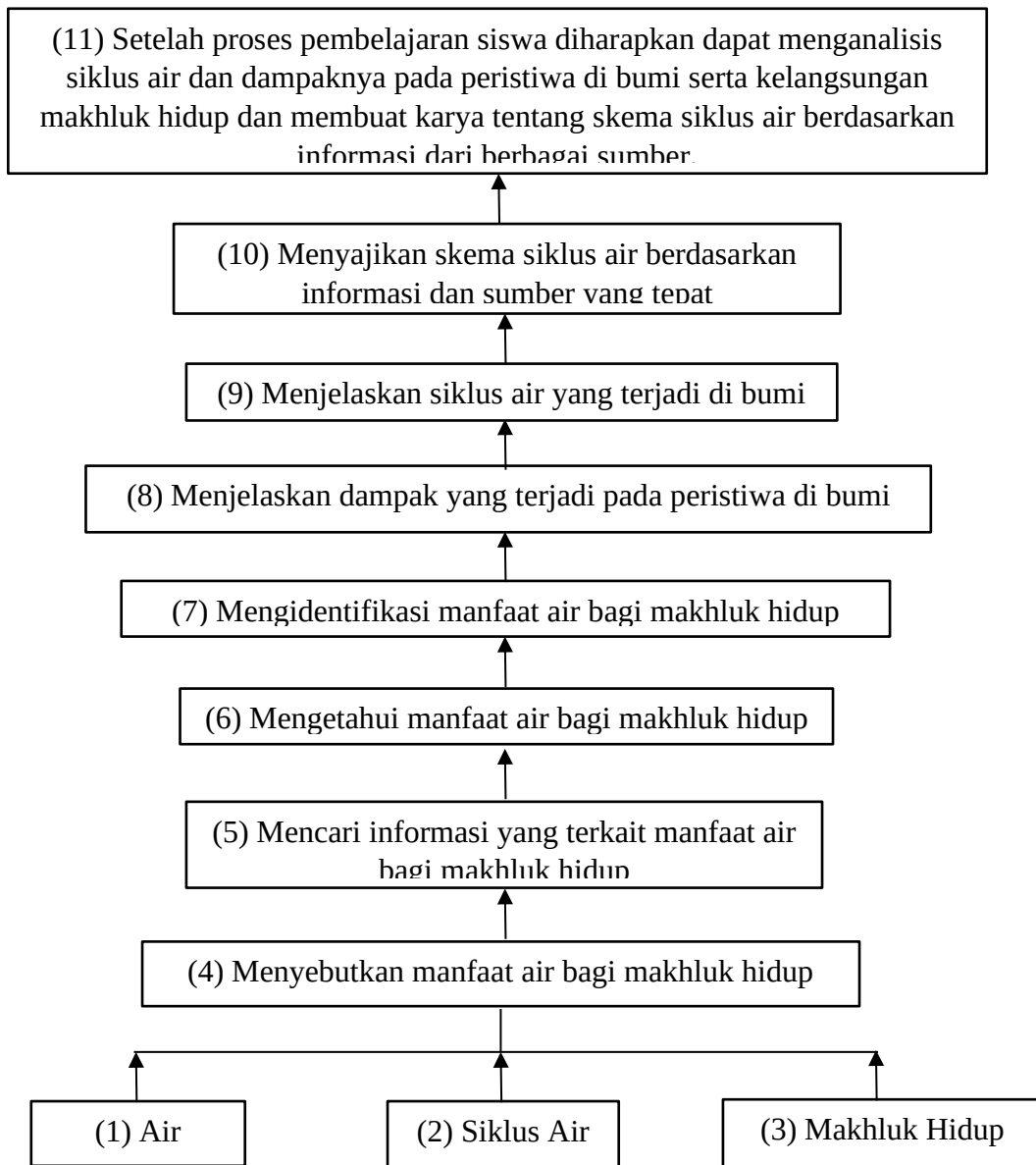
Hasil dari identifikasi di atas, penulis dapat merumuskan Tujuan Instruksional Umum (TIU) sebagai berikut.

- 1) Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup
- 2) Dapat menyajikan skema siklus air berdasarkan informasi dan sumber yang tepat
- 3) Menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi
- 4) Menjelaskan dampak yang terjadi pada peristiwa di bumi
- 5) Mengidentifikasi manfaat air bagi makhluk hidup
- 6) Mencari informasi yang terkait manfaat air bagi makhluk hidup
- 7) Menyebutkan manfaat air bagi makhluk hidup

b. Melakukan Analisis Instruksional

Tahapan kedua yang perlu dilakukan setelah identifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, yaitu melakukan analisis instruksional dengan membuat peta kompetensi dimulai dari hal yang termudah hingga yang paling sulit.

a. Tema Lingkungan Sahabat Kita



c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Tahap selanjutnya, yaitu mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Hal ini sangat penting untuk dilakukan karena karakteristik anak sekolah dasar masih rentan dan perlu untuk menyesuaikan media apa yang tepat untuk digunakan oleh karakter yang ada pada anak sekolah dasar dan tercapainya tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Ciomas 08 terdapat beberapa permasalahan khusus nya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V yaitu kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media pembelajaran, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, maka media komik digital pada tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Ciomas 08 ini cocok untuk dikembangkan. Media dapat membantu dan memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran. Media ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa pada analisis kebutuhan media pembelajaran di SDN Ciomas 08 dinyatakan masih kurang nya variatif dari segi media, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media pembelajaran, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sehubungan dengan itu maka, perlu dikembangkan media pembelajaran Komik Digital, dengan adanya media ini dapat membantu dan memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran . 150.
- Ambaryani. (2017, Juni). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3, 20.
- Julianto. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 1340.
- Juneli, J. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*, 116.
- Shafiyah, E. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN FUN THINKERS BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD). 28.
- Suparman, M. A. (2018). *Desain Instruksional Modern (Edisi Keempat)*. Jakarta: Erlangga.
- Waroka, F. (2020). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERDASARKAN KERAGAMANCAPUNG DI PERSAWAHAN KUALO BUKIT ACEH KOTA BENGKULU. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 218.