

Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 5 SDN Kalicari 01

Noor Faizah¹, Suyoto², Ikha Listyarini³, Eni Murdhiati⁴

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas PGRI Semarang

⁴ SDN Kalicari 01

e-mail: faizahnoor18@gmail.com

Abstrak

Riset ini bertujuan membuat rancangan desain pengembangan media cerita bergambar digital yang hendak menolong pendidikan IPS Modul Peristiwa Dekat Proklamasi Kelas V SD KALICARI 01. Ada pula rumusan permasalahan yang diambil merupakan Buat membuat media cerita bergambar digital yang bermanfaat dalam pendidikan tentang peristiwa IPS, mulailah dengan merancang peristiwa yang hendak berlangsung di dekat proklamasi pada Kelas V. Sehabis memastikan peristiwa tersebut, buatlah media cerita bergambar digital yang mencerminkan peristiwa tersebut. gimana desain pengembangan media cerita bergambar digital pada pendidikan IPS Modul Peristiwa Proklamasi Kelas V SDN Kalicari 01, Tipe riset ini merupakan RnD serta mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 sesi tetapi pada riset ini memakai 3 sesi saja, ialah analisis, desain serta pengembangan. Instrumen pengumpulan data berupa Observasi dan angket validasi ahli media dan ahli materi, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran materi cerita bergambar digital yang dikembangkan untuk acara proklamasi telah memiliki standar yang memadai, dinilai oleh 80% ahli media, dan 90% ahli materi. Perencanaan pengembangan media berbentuk design cergam digital sangat memastikan gimana pengembangan yang dicoba buat menciptakan media yang baik serta efisien digunakan dalam pendidikan dan bisa tingkatkan hasil belajar partisipan didik. Cergam digital didesain dengan warna serta font menarik dilengkapi foto disetiap modul, sehingga bisa mempermudah partisipan didik dalam menguasai modul.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, Media Cergam Digital, RnD

Abstract

This research aims to design a design plan for the development of digital picture story media that will help social studies education. events that will take place near the proclamation in Class V. After determining these events, create a digital media story that reflects the event. what is the design for the development of digital picture story media in IPS education Proclamation Event Module Class V SDN Kalicari 01, This type of research is RnD and refers to the ADDIE development model which consists of 5 sessions but in this research only uses 3 sessions, namely analysis, design and development. The data collection instruments were in the form of observation and validation questionnaires from media experts and material experts. The results showed that the digital picture story learning media developed for the proclamation event had adequate standards, assessed by 80% of media experts, and 90% of material experts. Media development planning in the form of digital design design really determines how development is attempted to create media that is good and efficient for use in education and can improve student learning outcomes. The digital comic is designed with attractive colors and fonts equipped with photos in each module, so that it can make it easier for students to master the module.

Keywords : *Digital Picture Story Media, RnD*

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar mengajar dikelas sangat butuh yang namanya media belajar. Dengan terdapatnya media belajar sangat menolong Guru dalam mengantarkan sesuatu modul kepada siswa. Perihal ini pula di informasikan oleh(Talizaro Tafonao, 2018) kalau Media belajar merupakan seluruh suatu yang digunakan oleh pengirim kepada penerima buat mengantarkan pesan, yang bisa memicu benak, perasaan, atensi, serta atensi partisipan didik buat belajar. Berartinya pemakaian media belajar ini.

Guru akan membantu siswa belajar dengan menggunakan cara mengajar yang spesifik dan terencana, yang akan membantu mereka mencapai tujuan tertentu. Guru juga perlu menggunakan metode dan strategi baru untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu, guru perlu menyiapkan bahan (seperti buku teks atau bahan ajar lainnya) yang akan membantu siswa belajar dengan lebih mudah. Guru membantu siswa belajar dengan merancang rencana pembelajaran yang mengarahkan mereka untuk mencapai tingkat kompetensi tertentu. Untuk itu, guru menggunakan strategi dan metode baru yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Selain itu, guru perlu menyediakan bahan ajar (seperti media pelajaran berbasis digital) yang membantu siswa belajar. Karakteristik peserta didik dijadikan acuan sebelum pengembangan sebuah media pembelajaran, sehingga media akan sesuai dengan peserta didik dan membuat mereka tertarik. Pada abad 21 saat ini media elektronik / digital lebih banyak digunakan peserta didik dibandingkan buku. Teknologi yang semakin berkembang pesat memudahkan kita dalam mengakses internet/web. Hal tersebut alasan media cergam digital merupakan sebuah konsep yang menarik untuk diinovasikan dalam pembelajaran IPS .

Pembelajaran IPS merupakan jenis pembelajaran yang masih dilakukan terutama melalui metode verbal. Hal ini menjadi salah satu penyebab sulitnya guru menciptakan bahan ajar yang efektif dan efisien yang akan menarik perhatian siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, banyak siswa yang secara keliru percaya bahwa mempelajari informasi ilmu sosial adalah jenis pelajaran yang mengharuskan mereka menghafal kata demi kata. Jenis pembelajaran ini menghasilkan siswa yang memahami materi lebih baik tetapi tidak benar-benar mempelajari apa pun. Dengan menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi, guru dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran.

Media pendidikan ialah perihal yang banyak digunakan guru dalam rangka menghasilkan suasana di dalam kelas yang tidak membosankan untuk siswa ataupun guru. Tidak hanya itu, media pendidikan pula bisa membuat kelas jadi lebih menyenangkan serta menarik sehingga bisa tingkatkan tingkatan prestasi belajar siswa. Perihal ini disebabkan(A. Fachrurrazi, 2010) siswa pada biasanya sangat aktif dalam melaksanakan sesuatu aktivitas, tidak hanya itu pula gampang bosan serta gampang teralihkan perhatiannya, sehingga pendidikan wajib senantiasa membuat siswa tertarik serta bahagia. Dengan terdapatnya tata cara cergam(cerita bergambar) buat tingkatkan serta memesatkan membaca siswa, cergam merupakan cerita yang ada dalam foto ataupun cerita bergambar digital, yang membuat siswa lebih menguasai perihal tersebut. Majis(2001: 8) berkomentar, media cerita bergambar merupakan media ataupun perantara anak berbentuk media serta berisi cerita yang mempunyai keelokan serta kenikmatan anak, dan dilengkapi dengan gambar- gambar yang menarik, lucu serta menyenangkan, sehingga anak jadi gemar serta gemar membaca, sehingga membaca jadi kebutuhan yang wajib dipadati oleh seseorang anak.

Cerita bergambar adalah cerita dengan gambar yang digunakan untuk membantu bercerita. Mereka biasanya dihias dengan gambar, dan kadang disertai cerita untuk membantu menjelaskan apa yang sedang terjadi. Cerita bergambar adalah salah satu jenis seni, dan populer di kalangan khalayak luas.

Cerita gambar yang diterapkan dalam pengembangan pembelajaran pada siswa kelas 5 SD Negeri Kalicari 01 dirasa mampu mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS. Terbukti dengan adanya metode tersebut, siswa lebih cepat memahami dengan menggunakan metode cerita bergambar. Karena dengan belum adanya metode cerita bergambar dalam pembelajaran siswa kelas 5 di SD Negeri Kalicari 01 masih banyak

siswa yang belum mengerti tentang mata pelajaran IPS. Dalam pembelajaran mata pelajaran IPS pada siswa disini berfokus pada buku lks.

METODE

Model ADDIE adalah cara berpikir tentang bagaimana mengembangkan sesuatu, dan digunakan dalam pengembangan instruksional. Bunyinya seperti ini: pertama-tama Anda menganalisis apa yang ingin Anda lakukan (menganalisis), lalu mendesainnya (desain), lalu mengembangkannya (pengembangan), dan terakhir, Anda menerapkannya (implementasi). Anda kemudian dapat mengevaluasinya (evaluasi).

1. Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis ini, tujuannya adalah untuk mengetahui kemungkinan penyebab tidak tercapainya hasil belajar. Untuk menyelesaikan tahap analisis, guru harus mampu mengidentifikasi kesenjangan atau instruksi pengisi kesenjangan, mengusulkan tingkatan yang mengisi kesenjangan, dan mengusulkan strategi untuk mengatasi kesenjangan kinerja berdasarkan bukti empiris dari potensi keberhasilan pembelajaran. Meskipun mengajar dapat mempengaruhi prestasi atau kinerja siswa, ada banyak alasan yang menyebabkannya mempengaruhi kinerja dan memberikan tempat yang jelas untuk belajar, mengisi banyak celah, menunjukkan bukti yang jelas, menetapkan tujuan pembelajaran yang efektif, menunjukkan putaran umpan balik dan menjelaskan konsekuensi dari pembelajaran sub-efektif. Namun, jika kesenjangan pelaksanaan pembelajaran disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya pengetahuan dan keterampilan, maka tidak perlu dilanjutkan penerapan ADDIE.

Model ADDIE tidak tepat jika digunakan karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan, sehingga harus ditawarkan pilihan pengajaran lain. Selama mahasiswa mengajar, ketika analisis sumatif dilakukan, dua hal biasanya terjadi. Pertama, siswa meminta untuk mengubah analisis. Kedua, siswa puas. Jika siswa meminta perubahan, ulangi langkah analisis atau bagian analisis yang relevan dan siapkan dokumen analisis ringkasan yang diperbarui. (Branch, 2009).

2. Desain (Design)

Tujuan dari fase perencanaan ini adalah untuk memastikan keinginan untuk belajar dan metode pengujian yang benar. Pada akhir tahap perencanaan ini, guru harus mampu menciptakan seperangkat kegiatan khusus yang menutup kesenjangan dalam penerapan pembelajaran akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Fase desain ini membentuk "garis jejak" untuk maju ke fase ADDIE berikutnya. Garis pandang mengarah ke garis bayangan mata untuk persepsi objek. Contoh konsep Line of Watch dalam komunikasi dimana antena pemancar dan penerima terhubung secara visual. Tujuannya agar guru dapat menciptakan ikatan antara guru dengan siswa. Guru harus melihat garis yang dilihat siswa agar siswa merasa melihat visi yang sama dengan guru. Perspektif ini merupakan pendekatan praktis untuk menjaga keselarasan kebutuhan, tujuan, sasaran, target, strategi dan penilaian selama proses ADDIE. (Branch, 2009).

3. Pengembangan (Development)

Tahap develop adalah saat guru mencari dan menemukan sumber belajar yang dibutuhkan untuk melaksanakan pengajaran yang direncanakannya. Begitu mereka memiliki sumber daya tersebut, mereka kemudian akan menggunakannya untuk membuat alat untuk mengajar, dan mengevaluasi pembelajaran siswa. Terakhir, guru akan menyelesaikan tahapan sisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE (Branch, 2009).

Hasil dari fase ini diharapkan dapat membuat satu set materi pembelajaran yang lengkap, meliputi semua konten, strategi pembelajaran dan RPP lainnya. Media pembelajaran dan petunjuk diperlukan untuk mendukung modul pembelajaran, petunjuk yang komprehensif untuk setiap belajar mandiri dan kegiatan yang memberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Pedoman komprehensif juga membantu guru membimbing siswa dalam interaksi pengajaran yang dimaksud. Selain itu, pada tahap pengembangan, guru mengembangkan rencana penilaian formatif dan menyetujuinya untuk versi tersebut. Guru harus dapat memusatkan

perhatian pada transmisi pembelajaran yang baik dengan bantuan alat peraga yang disajikan selama pembelajaran dan memberikan kepercayaan diri siswa sehingga kesenjangan dalam kaitannya dengan kinerja pembelajaran akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa dapat diisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian tahap pertama, tim peneliti membuat cergam digital dengan jenis desain penelitian pengembangan. Ini melibatkan pembuatan produk dengan bantuan kelompok kontrol dan kemudian mengujinya untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap pembelajaran siswa. Pada penelitian tahap kedua, tim studi akan melakukan penelitian eksperimental untuk melihat bagaimana metode pengajaran yang berbeda bekerja dengan kelompok siswa yang berbeda. Model pengembangan produk adalah cara untuk menggambarkan bagaimana produk dibuat. Dalam model ini, terdapat langkah- langkah berbeda yang wajib diiringi buat membuat sesuatu produk. Langkah awal merupakan riset serta pengembangan, yang meliputi Analisis, design serta pengembangan. Berikut penjelasan dari tiap tahapan:

Aktivitas dini pengembangan media cergam pendidikan IPS merupakan:

- a) Konsultasi dan Diskusi dengan Ahli Materi
- b) Konsultasi dan Diskusi dengan ahli Media

Persiapan aktivitas pengembangan, Persiapan yang dicoba saat sebelum penerapan riset serta pengembangan antara lain persiapan perlengkapan serta peraga yang hendak menolong penerapan aktivitas riset. Berisi gimana informasi dikumpulkan, sumber informasi serta metode analisis informasi

Analisis

Penelitian dilakukan untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi siswa kelas lima ketika mencoba belajar dan jenis media apa yang dapat membantu mereka. Beberapa masalah yang mereka hadapi antara lain tidak memiliki banyak sumber belajar, dan penggunaan media untuk membantu belajar sangatlah penting. Menurut Sahid (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pendidikan ialah komponen integral dari sistem pendidikan, yang berarti kalau media pendidikan tidak bisa dipisahkan dari proses pendidikan. Tanpa media pendidikan, proses belajar mengajar tidak bisa terjalin. Merumuskan rasional pemikiran berartinya meningkatkan media. Mengkaji teori-teori yang melandasi pengembangan media yang sudah dituangkan dalam tinjauan pustaka. Percobaan dini dicoba buat menganalisis kebutuhan siswa dalam pendidikan IPS Modul Peristiwa Dekat Proklamasi. Saat sebelum memakai cergam dalam pendidikan, siswa merasa sangat monoton dengan tata cara pendidikan yang diterpkan oleh gurunya.

Tabel 1. Presentase kelayakan dan kualifikasi validasi untuk ahli

No	Presentase Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat Baik	Sangat layak dan tidak perlu revisi
2.	61%-80%	Baik	Layak dan tidak perlu revisi
3.	41%-60%	Kurang Baik	Kurang layak dan perludirevisi
4.	<40%	Tidak Baik	Tidak layak dan perludirevisi

Para ahli telah menemukan bahwa cergam adalah cara yang baik untuk membantu anak belajar lebih efektif dari guru, terutama dalam hal materi proklamasi dini. Perihal ini

disebabkan anak umur sekolah bawah terletak pada sesi operasional konkrit, maksudnya mereka tertarik pada hal-hal yang nyata serta nyata. Tidak hanya itu, kanak-kanak mempunyai banyak energi fantasi, yang bisa digunakan buat membuat hal-hal jadi lebih menarik untuk mereka. Maka, diperlukan media yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan perencanaannya kreatifnya, salah satunya adalah buku cerita bergambar.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa dan lebih mudah dipahami. Eksperimen yang terdapat dalam cergam digital disertai dengan gambar dan uraian singkat sehingga mudah dipahami oleh siswa. Font menarik dan jelas, serta ukuran buku tidak tebal dan besar menurut pendapat Wardhani (2012).

Cerita bergambar dapat membantu anak mempelajari informasi baru dengan lebih mudah karena gambar di dalam buku memberikan banyak inspirasi dan motivasi. Ini sangat membantu ketika mempelajari tentang hal-hal yang mungkin sulit untuk diingat atau dipahami jika disajikan dengan cara yang monoton. Dengan adanya ilustrasi gambar yang terdapat pada buku cerita bergambar sangat mudah diingat dan dipahami oleh anak-anak (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Desain Pembelajaran

Periset sudah meningkatkan media pendidikan novel cerita bergambar yang dirancang buat menolong siswa belajar IPS pada mata pelajaran proklamasi Kelas V di SDN Kalicari 01. Novel cerita bergambar mempunyai guna yang bisa digunakan selaku hiasan serta perlengkapan bantu dalam menceritakan, ialah Oleh sebab itu periset percaya bisa menolong dalam pendidikan IPS pada siswa kelas 5 di SDN Kalicari 01. Sehingga, novel cerita bergambar bisa terkategori layak buat digunakan selaku media dalam proses belajar-mengajar untuk siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018). Dari desain riset pengembangan media cerita bergambar ini ada perbaikan yang dicoba oleh pakar modul serta pakar media. Perbaikan dicoba sebab ada anjuran revisi dari validator pakar modul serta validator pakar media. Validator pakar modul bisa membagikan anjuran serta pendapat dari isi serta bahasa cergam digital, sebaliknya validator pakar media bisa membagikan anjuran serta pendapat dari tampilan raga serta aspek bahan cergam digital.

Tabel 2. hasil rekapitulasi validasi ahli

Validasi	Jumlah Total	Presentase	Kriteria
Media	58	80%	Baik
Materi	72	90%	Sangat Layak

Tabel 3. saran dan komentardari validator

No	Validator	Saran dan Komentar
1.	Validasi Ahli Media	Kombinasi gambar dan tata letak teks, masih perlu dikembangkan.
2.	Validasi Ahli Materi	Siap digunakan dan dapat di implementasikan disekolah

Pengembangan Produk Media Belajar Cergam pada Siswa Kelas 5 Sd Kalicari 01

Beberapa jenis teknologi, seperti teknologi informasi, berdampak besar pada bagaimana guru dapat menggunakan berbagai media untuk membantu siswa belajar. Kemajuan ini memudahkan guru untuk menemukan berbagai cara untuk menggunakan berbagai jenis media di kelas mereka, yang dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Misalnya, produk media pendidikan permainan digital dirancang supaya gampang dibawa serta dimengerti, serta kerap digunakan buat menolong siswa belajar lebih efisien. Media cerita bergambar digital sangat terkenal di golongan anak-anak, serta mempunyai guna yang bisa digunakan buat membuat cerita jadi lebih menarik serta menolong anak belajar lebih baik. Lewat novel

cerita bergambar, diharapkan pembaca bisa dengan gampang menerima data serta deskripsi cerita yang hendak di informasikan. Sehingga, novel cerita bergambar bisa terkategori layak buat digunakan selaku media dalam proses belajar- mengajar untuk siswa kelas rendah (Nurjanah& Hakim, 2018).

Berdasarkan analisis angket tanggapan. Hasil dari validasi pakar media mendapatkan skor 80,% serta terkategori dalam interval 61- 80% sehingga tercantum dalam jenis baik. Hasil jenis tersebut bisa dinyatakan kalau media cerita bergambar digital “ Proklamasi” buat tingkatkan uraian modul IPS.

Hasil riset membuktikan pemakaian cerita bergambar digital modul proklamasi efisien serta sangat layak digunakan. Media cerita bergambar dinyatakan baik/layak, bersumber pada hasil rekapitulasi validasi pakar media 80% serta validasi pakar modul mendapatkan skor 90,%. Pemakaian modul cerita bergambar dikatakan efisien sebab bisa tingkatkan hasil ketuntasan belajar siswa kelas 5. Hasil riset sejalan dengan riset yang dicoba oleh Azmil dkk(2021) yang melaporkan kalau media pendidikan berbentuk novel cerita bergambar berbasis Augmented Reality dinyatakan layak serta instan buat digunakan pada pendidikan IPS. Dengan demikian, media pendidikan ini bisa digunakan buat mengakomodasi siswa generasi Z pada pendidikan IPS.

Periset sudah meningkatkan media cerita bergambar digital yang dirancang buat menolong siswa belajar IPS pada mata pelajaran proklamasi Kelas V di SDN Kalicari 01. Media cerita bergambar digital mempunyai guna yang bisa digunakan selaku hiasan serta perlengkapan bantu dalam menceritakan, Oleh sebab itu periset percaya bisa menolong dalam pendidikan IPS pada siswa kelas 5 di SDN Kalicari 01.

SIMPULAN

Penelitian ini melihat bagaimana cergam digital dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Studi menemukan bahwa perencanaan pengembangan cergam digital dengan hati- hati, dengan warna serta font yang menarik, menolong membuat modul lebih gampang dimengerti oleh siswa. Guru bisa memakai media tipe ini bersama dengan model belajar yang lebih berpusat pada siswa buat menghasilkan aktivitas yang lebih bermakna serta mengasyikkan untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Fachrurraz, Oktober 2010, Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran, *Tahun VI, No. 11*.
- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989–992.
- Alfiani dkk (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD*. *Artikel Ilmiah Mahasiswa* , (1), Hal. 1-5
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 72. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 270. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Sahid, D. S. 2012. "Implementasi Critical Path Method dan PERT Analysis pada Proyek Global Technology for Local Community". *Jurnal teknologi informasi dan telematika*. Vol.5. No. 14-22
- Sayer, I. M., Kristiawan, M., & Agustina, M. (2018). Fairy Tale as a Medium for Children's Character Cooperation Building. *Al-Ta Lim Journal*, 25(2), 108–116.

- Sudjana, N. Dan Ahmad, R. 2007, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Syifak. M, “*Penggunaan Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas II SDN Margerejo III/405 Surabaya*”, PGSD FIP Univeritas Surabaya.
- Talizaro Tafonao, 2018, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*.