

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS APLIKASI PIXTON DAN FLIPPING BOOK PADA PEMBELAJARAN PKn SEKOLAH DASAR

Eka Nur Ariska¹, Luthfia Az Zahra², Vanessa Bellani³

eka.2021406405178@student.umpri.ac.id¹, luthfia.2021406405170@student.umpri.ac.id²,
vanessa.2021406405164@student.umpri.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

ABSTRAK

Tuntutan dalam penerapan kurikulum merdeka dapat menyebabkan masalah sulitnya ketercapaian tujuan pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran PKn. Guru dituntut harus melek teknologi dan dapat melakukan pembaruan dalam proses pembelajaran. Adanya tantangan ini, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Peneliti ingin menyajikan sebuah media baru sebagai alat bantu dalam pembelajaran PKn di kurikulum merdeka. Peneliti memilih untuk membuat pengembangan media pembelajaran komik berbasis aplikasi pixton dan flipping book sebagai upaya dalam melaksanakan pembelajaran di kurikulum merdeka. Kemampuan media komik untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menyenangkan membuat komik menjadi alat yang efektif dalam pendidikan formal maupun non-formal, serta dalam berbagai konteks budaya dan bahasa. Implementasi pengembangan media pembelajaran komik pada penelitian ini dilakukan di UPT SD N 2 Bulukarto untuk Kelas V pada materi pentingnya kerukunan hidup, saling berbagi, dan tolong menolong. Pada hasil angket respons siswa dalam penelitian ini memberikan indikasi yang kuat bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis aplikasi pixton dan flipping book menunjukkan kelayakan produk untuk digunakan dan dapat mencapai tujuan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya dalam konteks materi pentingnya kerukunan hidup, saling berbagi, dan tolong menolong di kelas V SD N 2 Bulukarto.

Kata Kunci: Pengembangan media, Komik, Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Abstract

The demands of implementing an independent curriculum can cause difficulties in achieving learning objectives, one of which is Civics learning. Teachers are required to be technologically literate and be able to carry out updates in the learning process. Due to this challenge, teachers must be more creative and innovative in creating learning media. Researchers want to present a new media as a tool in learning Civics in the independent curriculum. Researchers chose to develop comic learning media based on the Pixton and flipping book applications as an effort to implement learning in the independent curriculum. The ability of comic media to convey messages in a fun way makes comics an effective tool in formal and non-formal education, as well as in various cultural and linguistic contexts. The implementation of the development of comic learning media in this research was carried out at UPT SD N 2 Bulukarto for Class V on the importance of harmony in life, sharing and helping each other. The results of the student response questionnaire in this study provide a strong indication that the use of comic learning media based on the Pixton and flipping book applications can achieve the goal of increasing students' understanding and

interest in learning about the material being taught, especially in the context of material on the importance of harmony in life, mutual sharing, and please help in class V of SD N 2 Bulukarto.

Keywords: *Media development, Comics, Elementary School Civics Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945. Pendidikan Kewarganegaraan menurut Kaelan (2016:1) merupakan suatu pembelajaran yang berperan dalam mempersiapkan dan membentuk warga negara yang mampu bertanggung jawab cerdas dan berkeadaban. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PKn adalah bagaimana materi yang terkadang abstrak dan kompleks dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran konvensional perlu diadaptasi atau dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang semakin akrab dengan teknologi. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu pengajaran yang dirancang untuk meningkatkan proses belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai oleh siswa (Sudjana & Rivai, 2015:2). Pemilihan media yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam memudahkan siswa menerima informasi materi pembelajaran (Juniovia, dkk, 2020). Salah satu inovasi media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi adalah media pembelajaran komik.

Komik sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan, dimana gambar-gambar dalam komik dapat menghidupkan teks tertulis, dan membuat penjelasan yang panjang dan rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Komik juga dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik untuk belajar, serta memotivasi siswa untuk memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Ducan & Smith (2009:3) mengatakan bahwa komik mengacu pada gambar secara berurutan dan disajikan suatu cerita dalam bentuk panel atau area yang berisi cerita yang akan disajikan yang memiliki alur yang jelas. Selain itu, komik juga memiliki daya tarik visual yang tinggi sehingga dapat meningkatkan minat bacan dan daya ingat siswa.

Aplikasi pixton adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk membuat komik digital dengan mudah dan interaktif. Pixton memungkinkan guru untuk membuat komik yang sesuai dengan materi pembelajaran dengan fitur-fitur yang mendukung keterampilan (kreativitas) dan interaksi. Selain itu, flipping book adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan buku digital dengan efek membalik halaman seperti buku fisik yang dapat membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis aplikasi pixton dan flipping book pada pembelajaran PKn di sekolah dasar bertujuan untuk memanfaatkan keunggulan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan

aplikasi pixton dan flipping book, guru dapat membuat komik digital yang tidak hanya menarik tetapi juga interaktif sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, penggunaan komik digital dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah melalui media visualisasi yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). Penggunaan model ADDIE dapat menjadi kerangka untuk merancang dan mengembangkan penelitian. Penentuan pemilihan model ini dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa model tersebut dibangun secara sistematis dan didasarkan pada dasar teoritis yang kuat dalam desain pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa model tersebut tidak hanya didasarkan pada asumsi semata, tetapi juga memiliki landasan yang kokoh dalam teori pembelajaran yang teruji. Model ini terdiri dari lima langkah yang meliputi analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran komik merupakan salah satu media inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di UPT SD N 2 Bulukarto. Media ini yang menggabungkan unsur gambardan teks untuk menyampaikan informasi, konsep, atau cerita secara visual dan naratif dengan pembelajaran materi. Angket respons peserta didik adalah salah satu alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tanggapan dan pemahaman peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran komik. Dengan menggunakan angket ini, peneliti dapat memperoleh informasi tentang sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan mengenai pentingnya kerukunan hidup, saling berbagi, dan tolong menolong yang dikemas dalam bentuk komik. Berikut ini adalah hasil dari implementasi media pembelajaran komik yang peneliti ambil dari hasil angket respon peserta didik kelas V SD N 2 Bulukarto.

Keterangan persentase hasil angket peserta didik:

1. Sangat kurang : 0 – 36%
2. Kurang : 37 – 52%
3. Cukup : 53 – 68%
4. Baik : 69 – 84%
5. Sangat baik : 85 – 100%

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan media komik berdasarkan persentase penilaian. Setiap aspek pada produk yang dikembangkan dinilai menggunakan skala likert. Produk dianggap layak jika rata-rata penilaian setiap aspek memenuhi kriteria yang baik sesuai dengan perhitungan menurut Sudjana (2001), sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Nama siswa	Pernyataan										Total	Skor	Ket.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Alen J.A	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Almira M.W	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	15	75%	Baik
Alfando I.P	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	15	75%	Baik
Bintang A.P	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Felisa P.D	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Halimah S	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Muhamad A	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Nabila A.A	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Nailah A.T	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Najwa H.A	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Rafa P.	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Vito A.	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Vivi A.	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	15	75%	Baik
Yara Z.M	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	90%	Sangat baik
Yuan Z.A	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	15	75%	Baik

Berdasarkan angket respon peserta didik terhadap implementasi pengembangan pembelajaran komik pada materi pentingnya kerukunan hidup, saling berbagi, dan tolong menolong kelas V di SD N 2 Bulukarto menyatakan bahwa 90% peserta didik memberikan respons positif yang berarti menegaskan bahwa media pembelajaran ini sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan sebagai media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran komik ternyata menunjukkan kelayakan dan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik kelas V SD N 2 Bulukarto. Melalui media pembelajaran komik ini peserta didik akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran saat di kelas dan tentunya peserta didik juga akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dapat kita lihat dari angket respon siswa bahwa hampir semua siswa menyatakan bahwa media pembelajaran komik sangat menarik dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Duncan, R & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comic: History, from and culture*. New York, London: Continuum.
- Junioviona, A, Setyowati, N, Yani, M. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development* Vol 8 No 3.
- Kaelan. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana. (2001). Metode Statistika. Bandung: Tarsito.