

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL PADA MATERI GAYA DAN CERITA FIKSI DI KELAS IV MUATAN BAHASA INDONESIA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Dwi Astuti Hardiyanti¹⁾, Fina Fakhriyah²⁾, Irfai Fathurohman³⁾

Universitas Muria Kudus
201533022@std.umk.ac.id
fina.fakhriyah@umk.ac.id
irfai.fathurohman@umk.ac.id

ABSTRAK

Komik strip berbasis keunggulan lokal merupakan media yang dapat digunakan menarik minat baca siswa dan menjadikan siswa tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik yang berjudul “Keunikan Kota Kudus” yang valid untuk siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (RnD). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket respond siswa, instrument wawancara, lembar validasi, dan soal tes. Hasil angket respond siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media komik strip untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi cerita fiksi dan pengaruh gaya. Selanjutnya hasil validasi yakni dari 2 validator ahli materi dan 2 validator dari ahli media. Diperoleh hasil validasi dari ahli media I dengan skor 3,4 dengan kriteria valid dan validator II dengan skor 3,65 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa komik strip berbasis keunggulan lokal dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: komik strip, pengembangan, pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam mengembangkan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam menghadapi kehidupan, sehingga pendidikan sangat berperan penting dalam membangun manusia seutuhnya yang berkualitas. Untuk mewujudkan bangsa yang berkualitas, diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar. Dunia pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menyediakan *output* yang berkualitas, intelektual tinggi, terampil dan berbudi luhur.

Berdasarkan data hasil PISA (*Program for International Assessment of Student*) tahun 2009, peringkat Indonesia baru bisa menduduki 10 besar terbawah dari 65 negara. Ada tiga aspek yang diteliti PISA, yakni kemampuan membaca, matematika, dan sains, berikut hasil survey PISA tahun 2009; *Reading* (57), *Matematika* (61), dan *Sains* (60) (OECD 2018:5).

Berdasarkan predikat yang diperoleh tersebut dapat mencerminkan bagaimana pendidikan Indonesia yang berjalan saat ini. Salah satu upaya yang dapat menata pendidikan yakni pembelajaran harus dapat meningkatkan motivasi siswa, minat siswa, dan dapat membentuk karakter siswa yang masih rendah. Motivasi siswa yang rendah dapat dipengaruhi

oleh minat siswa dalam belajar. Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar, karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu (Susanto 2016:66). Sedangkan menumbuhkan nilai karakter siswa dapat dibentuk salah satunya melalui pembiasaan membaca. Siswa yang telah termotivasi untuk belajar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca sebuah materi yang disajikan oleh guru baik melalui media maupun melalui buku siswa. Proses pembelajaran dengan bahan ajar akan berlangsung secara sistematis dan mempermudah siswa memahami materi yang dikaji (Fakhriyah, et al. 2018).

Studi Pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SD 4 Jekulo Kudus memperoleh informasi melalui wawancara guru bahwa terdapat beberapa materi yang kurang dipahami oleh siswa terkait muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Hal tersebut dikarenakan minat belajar siswa yang masih rendah, minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan cara menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menyatakan apabila media pembelajaran yang digunakan oleh siswa berkaitan dengan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa, siswa akan termotivasi untuk belajar. Sedangkan media yang digunakan di sekolah tersebut belum sepenuhnya memadai, guru masih memanfaatkan media yang telah disediakan di sekolah saja, guru belum dapat mengembangkan media yang sesuai dengan tempat tinggal siswa. Bahan ajar yang digunakan di sekolah adalah buku teks kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh pemerintah dan LKS tematik. Buku teks yang ada belum mampu membangkitkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang kurang menarik. Materi yang disajikan secara deskriptif membuat siswa kurang tertarik. Sementara itu masih terdapat kendala terkait dengan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media yang tersedia di sekolah, guru belum dapat mengembangkan media sesuai dengan karakteristik dan lingkungan siswa. Selain itu, guru merasa memerlukan media bergambar berbasis keunggulan lokal untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang dirasa dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa adalah komik pembelajaran (Martina, 2018).

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamdani (2011; 275) bahwa apabila tujuan bersifat menghafal, media yang tepat digunakan yakni media audio. Jika tujuannya memahami isi bacaan, media yang tepat digunakan yakni media cetak, dan apabila tujuan pembelajaran bersifat aktivitas maka media film dapat digunakan. Media komik strip sangat cocok dikembangkan untuk siswa yang kesulitan memahami isi bacaan saat pembelajaran. Pemilihan media harus memperhatikan beberapa kriteria, diantaranya: (1) kesesuaian dengan tujuan, (2) ketepatangunaan, (3) keadaan peserta didik, (4) ketersediaan, (5) biaya kecil, (6) keterampilan guru, (7) mutu teknis.

Penggunaan media sangat bergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru harus memahami media yang harus digunakan, sehingga mampu menunjang proses pembelajaran. Pemilihan media harus tepat berdasarkan beberapa kriteria. Sudjana (2010) dalam memilih media sebaiknya mempertimbangkan beberapa kriteria, diantaranya: (1) ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai, (2) ketepatan untuk mendukung isi pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, atau generalisasi, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (4) tersedia waktu untuk menggunakannya, (5) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Hasil wawancara dengan guru selanjutnya yakni media yang digunakan di sekolah tidak memuat unsur keunggulan lokal, sehingga siswa menerima materi dengan berbagai contoh yang jauh dari lingkungan siswa. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa kurang memahami materi

yang disampaikan. Saran dari guru terkait media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran yang mengacu kurikulum 2013 dan menyantumkan berbagai keunggulan tempat tinggal siswa agar dapat membantu siswa dalam mengingat materi. Siswa akan lebih mudah mengingat materi apabila materi yang disampaikan berkaitan dengan keunggulan daerah tempat tinggal siswa. Hal tersebut sependapat dengan Martina (2018) menyatakan bahwa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar siswa dapat meningkatkan peran siswa dalam kegiatan belajar. Selain wawancara dengan guru, peneliti memperoleh data melalui studi pendahuluan yang dilakukan menggunakan angket kebutuhan siswa. Berdasarkan angket kebutuhan siswa, sebanyak 73% siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan 71% menyukai isi media pembelajaran yang terdapat banyak gambar. Berdasarkan penjelasan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan komik strip berbasis keunggulan lokal pada muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik siswa seperti komik merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan.

Komik merupakan pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar secara berurutan dan berbingkai. Komik adalah buku bergambar yang disukai oleh anak-anak, dimana komik menyajikan gambar tindakan tokoh yang disusun secara sistematis. Komik juga berisi teks yang terdapat didalam balon percakapan yang berfungsi untuk memperjelas cerita pada komik. Dalam penelitian ini, komik yang digunakan adalah komik strip. Nurgiyantoro (2013: 436) menjelaskan pengertian berbagai komik yang telah disebutkan, diantaranya komik strip (*comic strip*) adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi ia telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh, tentu saja karena gambarnya hanya sedikit gagasan yang disampaikan juga tidak banyak. Komik yang dikembangkan berbasis keunggulan lokal Kudus. Komik yang dikembangkan tidak hanya berisi materi saja melainkan memuat pendidikan karakter seperti kepedulian terhadap lingkungan, kejujuran, tanggung jawab, gemar membaca, dan rasa ingin tahu. Meningat bahwa belakangan ini sikap siswa yang semakin memprihatinkan, dikarenakan kurangnya pendidikan karakter yang ditanamkan. Jadi dengan adanya media komik, tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga sekaligus membantu guru dalam mendidik siswa untuk bersikap.

Hasil yang diharapkan dari implementasi media komik yang memuat pendidikan karakter yaitu dapat meningkatnya konsep diri yang berdasar pada *interlocal awareness* siswa, diharapkan dapat memacu lahirnya industri kreatif atau kegiatan sejenisnya yang berbasis keunggulan lokal.

Pengkajian keunggulan lokal dari aspek geografi perlu memperhatikan pendekatan studi geografi yang meliputi pendekatan keruangan (*spatial approach*), lingkungan (*ecological approach*) dan kompleks wilayah (*integrated approach*). Pendekatan keruangan mencoba mengkaji adanya perbedaan tempat melalui penggambaran letak distribusi, relasi, dan interelasinya. Pendekatan lingkungan berdasarkan interaksi organisme dengan lingkungannya. Sedangkan pendekatan kompleks wilayah memadukan kedua pendekatan tersebut. Tidak semua objek dan fenomena geografi berkaitan dengan konsep keunggulan lokal, sebab keunggulan lokal dicirikan oleh nilai guna fenomena geografis bagi kehidupan dan penghidupan yang memiliki dampak ekonomis, dan pada gilirannya berdampak pada kesejahteraan masyarakat.

Keunggulan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadi ciri khas kedaerahan yang mencakup aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi, komunikasi, ekologi dan sebagainya. Keunggulan lokal Kudus yang dimuat dalam komik tersebut yakni asal usul tradisi Bulusan dan desa Agrowisata, dengan kedua keunggulan lokal tersebut peneliti mengembangkan komik yang

berisikan berbagai contoh gaya dan cerita fiksi yang berada di lingkungan sekitar. Melalui media komik strip berbasis keunggulan lokal pada pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

Setiap masyarakat di suatu bangsa tentunya memiliki keunggulan lokal di daerahnya masing-masing. Adapun keunggulan lokal setiap daerah satu berbeda dengan daerah lainnya. Keunggulan lokal dapat lahir sesuai dengan kondisi geografis, *natural resources*, *humam resources*, sejarah dan budaya. Pada dasarnya, keragaman tersebut diharapkan dapat terkonservasi dari generasi ke generasi yang pada akhirnya dapat memperkuat identitas nasional. Dengan terintegrasinya muatan keunggulan lokal pada pembelajaran, pembelajaran akan sesuai dengan lingkungan yang ada dan dialami oleh siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar (Baharuddin dan Wahyuni, 2008). Pendapat tersebut sejalan dengan Nurhadi, dkk (2004) yang mengemukakan bahwa upaya mengaitkan pembelajaran dengan kejadian atau fakta di dunia nyata, dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis keunggulan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan modifikasi sepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang terdiri atas : (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Form a Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7) *Operational Product Revision*, (8) *Operational Field Testing*, (9) *Final Product Revision*, (10) *Dissemination and Implementation*. Dari sepuluh langkah tersebut, peneliti menggunakan penyederhanaan sesuai yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan, (2) melakukan perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba. Pengumpulan dan perencanaan pengembangan media komik dilaksanakan setelah melaksanakan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan siswa pada studi pendahuluan. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain menentukan subjek penelitian, menyiapkan alat dan bahan dalam pengembangan media komik, menentukan ahli materi dan ahli media, menyusun instrument penelitian berupa proposal, serta menentukan komponen isi media komik. Tahap pengembangan, dimulai dengan analisis tujuan, analisis kemampuan,, dan prosedur pengembangan. Komik dibuat melalui beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan pensil pada media kertas, kemudian garis pensil tersebut dipertebal dengan spidol hitam, scanning gambar manual, lalu hasil scan diolah dengan *software Corel Draw X6*. Melalui *Corel Draw X6* media didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik, dalam proses pengolahan media melalui *Corel Draw X6* terdapat beberapa tahap, diantaranya pewarnaan, mengedit ekspresi tokoh, pemberian bingkai pada setiap panel, dan pemberian teks dialog. Sampul dilengkapi judul dan nama penulis. Saat uji lapangan uji lapangan awal hanya melibatkan lima siswa kelas IV dengan kemampuan kognitif yang tinggi, sedang, dan rendah. Siswa tersebut mengisi angket respon siswa terhadap media yang digunakan, kemudian data akan dianalisis dan menghasilkan klasifikasi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif.

Tabel 1 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skala	Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
4	$X_i + 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
3	$X_i - 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
2	$X_i - 1,8 \times sb_i < X \leq X_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Supriyanta, 2015

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Produk

Validitas (V)	Klasifikasi Kevalidan
$1,00 < V \leq 1,99$	Tidak valid
$1,99 < V < 2,99$	Kurang valid
$2,99 < V < 3,49$	Valid
$3,49 < V < 4,00$	Sangat valid

Sumber: Ulya & Rahayu, 2018: 186.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh 4 validator yaitu dua ahli materi dan dua ahli media. Penilaian dari ahli materi meliputi penilaian kesesuaian kurikulum, isi komik dan penyajian komik, sedangkan penilaian ahli media meliputi kondisi fisik komik, kualitas bahan komik, desain sampul, dan kesesuaian. Berikut dijabarkan aspek penilaian ahli materi dan ahli media.

Tabel 3 Aspek Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator
1.	Kesesuaian Kurikulum	2
2.	Isi	7
3.	Penyajian	8
Jumlah		17

Tabel 4 Aspek Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator
1.	Kondisi Fisik	2
2.	Kualitas Bahan	4
3.	Desain Sampul	5
4.	Kesesuaian Isi	6
Jumlah		17

Hasil validasi ahli disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi I

No.	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata skor tiap indikator	Keterangan
1.	Kesesuaian Kurikulum	7	3,5	Sangat Valid
2.	Isi Komik	20	2,8	Valid
3.	Penyajian	25	3,1	Valid
	Total Skor	52	9,4	
	Rata-rata	3,05	3,13	Valid

Tabel 6 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi II

No.	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata skor tiap indikator	Keterangan
1.	Kesesuaian Kurikulum	8	4	Sangat Valid
2.	Isi Komik	26	3,7	Sangat Valid
3.	Penyajian	29	3,6	Sangat Valid
	Total Skor	63	11,3	
	Rata-rata	3,70	3,76	Sangat Valid

Berdasarkan validasi yang dilakukan ahli media didapatkan hasil bahwa media valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran materi cerita fiksi dan gaya di sekolah dasar.

Tabel 7 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media I

No.	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata skor tiap indikator	Keterangan
1.	Kondisi Fisik	8	4	Sangat Valid
2.	Kualitas Bahan	16	4	Sangat Valid
3.	Desain Sampul	17	3,4	Valid
4.	Kesesuaian Isi	24	4	Sangat Valid
	Total Skor	65	15,4	
	Rata-rata	3,82	3,85	Sangat Valid

Tabel 8 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media II

No.	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata skor tiap indikator	Keterangan
1.	Kondisi Fisik	7	3,5	Sangat Valid
2.	Kualitas Bahan	15	3,75	Sangat Valid
3.	Desain Sampul	19	3,8	Sangat Valid
4.	Kesesuaian Isi	21	3,5	Sangat Valid
	Total Skor	62	14,55	
	Rata-rata	3,64	3,63	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh empat validator yaitu dosen PGSD

Universitas Muria Kudus didapatkan bahwa media komik strip dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media

Data untuk menguji apakah media dapat digunakan atau tidak dapat diperoleh melalui angket pengguna produk. Hasil penilaian oleh 34 siswa terkait media dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 9 Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media

No.	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Gambar ilustrasi yang terdapat pada komik menarik	19	3,8	Baik
2.	Dengan menggunakan komik saya akan lebih mudah belajar	18	3,6	Baik
3.	Media komik bisa saya pelajari sendiri atau berkelompok	17	3,4	Cukup
4.	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi pada buku	14	2,8	Cukup
5.	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	19	3,8	Baik
6.	Media komik mudah digunakan	17	3,4	Cukup
7.	Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik	16	3,2	Cukup
8.	Tulisan yang digunakan dalam komik dapat terbaca dengan jelas	18	3,6	Baik
9.	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	16	3,2	Cukup
10.	Media komik memotivasi saya untuk belajar	19	3,8	Baik
11.	Saya senang belajar dengan media komik	15	3	Cukup
12.	Ukuran komik tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa	17	3,4	Cukup
Rata-rata Skor Akhir		3,42		Baik

Berdasarkan hasil penilaian siswa terhadap media menunjukkan skor 3,42 dengan kriteria baik.

PEMBAHASAN

Penelitian dari pengembangan ini menghasilkan komik strip berbasis keunggulan lokal Kudus. Komik strip tersebut berisikan beberapa keunggulan lokal Kudus yang digunakan sebagai contoh pada materi gaya dan cerita fiksi di kelas IV pada Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku), dengan harapan media komik dapat mempermudah siswa dalam menerima materi. Keunggulan lokal Kudus yang dimuat dalam komik tersebut yakni asal usul tradisi Bulusan dan desa Agrowisata, dengan kedua keunggulan lokal tersebut peneliti mengembangkan komik yang berisikan berbagai contoh gaya dan cerita fiksi yang berada di lingkungan sekitar. Melalui media komik strip berbasis keunggulan lokal pada pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

Pada awal pengembangan dilakukan tahap pendefinisian yang meliputi berbagai kegiatan, diantaranya: menganalisis pustaka dan lapangan. Setelah tahap pendefinisian selesai kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan yang meliputi pembuatan draf media komik berupa gambar dengan pensil, kemudian mengumpulkan semua materi yang akan dimuat dalam komik, pembuatan produk, serta melakukan *review* untuk mendapatkan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi tersebut. Setelah proses revisi selesai, kemudian mengemas produk media komik sebagai media pembelajaran tematik. Draft produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan secara terbatas.

Tahap validasi produk oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk memperoleh data kevalidan media dari aspek kondisi fisik komik, kualitas bahan komik, desain sampul, dan kesesuaian isi. Sedangkan validasi data kevalidan dari materi komik dilihat dari aspek kesesuaian kurikulum, isi, dan penyajian. Syarat kevalidan komponen adalah dengan minimal diperolehnya skor rata-rata berkategori “valid”. Apabila kategori telah mencapai “valid” maka media komik dapat diujicobakan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil akhir validator I dengan skor 3,05 dan rata-rata skor tiap indikator 3,13 dengan kriteria valid. Validator II dengan skor 3,70 dan rata-rata skor tiap indikator 3,76 menghasilkan kriteria sangat valid, sehingga layak diujicobakan lebih lanjut.

Setelah dilakukan validasi, produk ini mendapat berbagai saran dari para ahli media dan ahli materi. Berikut disajikan masukan atau saran dari ahli materi: (1) Saran oleh ahli materi yaitu terkait dengan penggunaan kalimat percakapan, kalimat percakapan disarankan menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa. (2) Selain saran tersebut, ahli materi juga menyarankan agar terdapat penambahan cerita mengenai tradisi bulusan. Perbaikan dilakukan dengan menambahkan cerita tradisi bulusan.

Sedangkan ahli media memberikan saran diantaranya: 1) Ahli media menyarankan sebaiknya mengganti nama komik pada cover depan yang lebih sesuai dengan isi komik. Berdasarkan saran tersebut, perbaikan dilakukan dengan memberikan nama komik sesuai dengan isi komik yaitu membahas mengenai berbagai keunikan kota Kudus. Selain nama komik, ahli media juga menyarankan untuk mengganti ekspresi tokoh pada cover. (2) Saran kedua yaitu mengenai *background* pada bagian awal komik, menurut ahli media *background* belum sesuai dengan konsep yang dibahas pada komik dan *background* akan lebih menarik jika secara transparan. Perbaikan dilakukan dengan mengganti *background* yang sesuai dengan isi komik dan transparan. (3) Saran ketiga dari ahli media yaitu pada gambar antara satu panel dengan panel yang lain berdekatan dan diberikan bingkai. Perbaikan dilakukan dengan cara mengubah ukuran panel agar terlihat lebih berdekatan antara panel satu dengan panel yang lain, serta diberikan bingkai berupa garis hitam tebal pada setiap panel. Selain itu, ahli media menyarankan agar mempertegas ekspresi tokoh, hal tersebut diperbaiki dengan mengubah ekspresi tokoh dengan ekspresi yang lebih jelas dari sebelumnya. (4) Saran selanjutnya yaitu mengenai kosakata pada komik, kata “masak-masak” sebaiknya diganti dengan kata “masak-masakan”. Perbaikan dilakukan dengan mengganti kata “masak-masak” dengan kata “masak-masakan”. (5) Saran diberikan dengan mengganti gambar pada halaman 14, mengganti gambar penyu dengan gambar kura-kura, pada konsep komik dijelaskan mengenai kura-kura namun pada gambar media komik terdapat gambar penyu. Perbaikan dilakukan dengan cara mengganti gambar penyu dengan gambar kura-kura secara manual. (6) Ahli media menyarankan agar diberikan narasi apabila terdapat pergantian tempat atau cerita pada media komik. Perbaikan dilakukan peneliti dengan menambahkan narasi setiap terdapat pergantian cerita.

Saran selanjutnya dari ahli media yaitu, sebaiknya ditambahkan konsep gaya yakni gerakan mendorong dan menarik. Perbaikan dilakukan dengan menambahkan gambar mendorong kotak sayur, dengan adanya penambahan gambar mendorong tersebut dapat menambah kejelasan mengenai konsep gaya dalam komik. Ahli media menyarankan penambahan gambar dan pergantian warna gambar pada halaman 12. Penambahan gambar yang dimaksud adalah penambahan gambar buah dan sayuran dimeja agar memperkuat konsep keunggulan lokal desa agrowisata, hal tersebut juga akan memperkuat konsep cerita tokoh ketika memetik sayur dan buah untuk dimasak. Perbaikan yang dilakukan peneliti dengan menambahkan gambar sayur dan buah, serta melakukan pergantian warna terhadap gambar api menjadi warna merah. Selanjutnya ahli media menyarankan pergantian arah panah pada gambar halaman 16. Dalam gambar, anak panah menggambarkan tokoh sedang menarik meja. Sedangkan gambar tangan tokoh menunjukkan gerakan mendorong. Pergantian dilakukan peneliti mengubah arah anak panah sehingga sesuai dengan gambar tokoh yakni mendorong meja, selain itu perbaikan dilakukan dengan mengganti teks pada balon percakapan yakni “menarik meja” diganti dengan “mendorong meja”.

Tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas diberikan kepada 5 siswa kelas IV. Data yang diperoleh berupa data respon siswa terhadap penggunaan media komik selama proses pembelajaran. Analisis respon siswa termasuk dalam kategori “baik”. Hal tersebut menunjukkan siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi melalui media komik strip. Selama uji terbatas, peneliti memberikan berbagai pertanyaan terhadap siswa terkait materi, berdasarkan hasil tanya jawab tersebut beberapa siswa menganggap muatan IPA dan Bahasa Indonesia sulit, siswa cenderung tidak menyukai muatan tersebut karena terbiasa menggunakan buku siswa yang terdapat banyak teks materi. Setelah siswa diberikan media komik strip, siswa tampak antusias dan tertarik membaca media tersebut. Antusias dan ketertarikan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Komik menyajikan banyak cerita bergambar yang mampu menarik anak-anak untuk membaca, namun tidak semua komik yang beredar di kalangan anak-anak mengandung nilai edukatif. Melihat popularitas komik, media komik dapat dikembangkan menggunakan teknologi cetak berbentuk sebuah buku dengan konsep cerita menarik namun terdapat materi pembelajaran yang secara tidak langsung lebih mudah diserap oleh siswa. Suatu analisis oleh Thorndike (dalam Sudjana, 2010) menyatakan bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menerus. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda. Komik strip berbasis keunggulan lokal disajikan dengan menyesuaikan permasalahan dan kebutuhan di sekolah dasar. Komik strip yang dikembangkan berjudul “Keunikan Kota Kudus” dengan isi yang dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian awal komik meliputi halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, identitas komik, dan pengenalan tokoh. Pada bagian inti berisikan alur cerita yang terdapat materi cerita fiksi dan pengaruh gaya, serta pada bagian penutup komik meliputi biodata penulis.

Peranan pokok dari sebuah komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode belajar, sehingga komik dapat berfungsi sebagai alat pengajaran secara efektif. Pernyataan tersebut terbukti pada media komik strip yang dikembangkan penulis dari hasil uji kevalidan menunjukkan hasil sangat valid.

Media komik yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa dalam mempelajari materi saja melainkan dapat membentuk karakter siswa diantaranya pendidikan karakter seperti kepedulian terhadap lingkungan, kejujuran, tanggung jawab, gemar membaca, dan rasa ingin tahu. Hal tersebut akan lebih bermakna apabila materi dan pendidikan karakter yang ada didalam komik berbasis keunggulan lokal. Keunggulan lokal yang dikembangkan dalam setiap satuan pendidikan bukan hanya mata pelajaran tersendiri, melainkan dapat dimasukkan dalam mata pelajaran lain yang terkait dengan keunggulan lokal tersebut (Mulyasa, 2010). Pernyataan tersebut memungkinkan untuk dimasukkan ke dalam mata pelajaran yang sudah ada. Keunggulan lokal kota Kudus yang dimasukkan kedalam cerita komik yaitu tradisi bulusan dan desa agrowisata.

Strategi pembelajaran berbasis keunggulan lokal merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan pendekatan kontekstual. Menurut Karyadi, dkk (2016) pada pembelajaran yang berbasis keunggulan lokal tersebut memaparkan fenomena atau fakta yang ditemukan disekitar lingkungan siswa dan materi bahasan yang dipelajari berkaitan dengan kenyataan praktis yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Keunggulan lokal yang dimuat pada materi dalam komik mencerminkan fenomena yang ditemukan disekitar siswa, tradisi bulusan dan desa agrowisata adalah keunggulan lokal yang dimuat dalam materi komik. Kedua keunggulan tersebut dikombinasikan dengan materi cerita fiksi dan gaya terhadap kegiatan sehari-hari. Cerita fiksi yang dimuat adalah asal-usul tradisi bulusan sedangkan materi gaya yang dimuat dalam materi komik diantaranya gaya mempengaruhi benda diam, gaya mempengaruhi benda bergerak, dan sebagainya. Semua materi tersebut disajikan melalui gambar ilustrasi yang mencerminkan kegiatan disekitar.

SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Dihasilkan media komik strip berbasis keunggulan lokal pada materi kelas IV SD Tema 8 “Tempat Tinggalku” subtema 2

“Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” yang terdiri atas sampul, kata pengantar, daftar isi, identitas komik, pengenalan tokoh, isi komik, dan biodata penulis. (2) Dihasilkan media pembelajaran komik berbasis keunggulan lokal untuk materi cerita fiksi dan gaya yang valid dengan rata-rata skor validasi dari ahli materi I dengan skor 3,05 dan ahli materi II dengan skor 3,70. Serta dari ahli media I dengan skor 3,82 dan ahli media II dengan skor 3,64. (3) Hasil respond siswa terhadap media komik strip berbasis keunggulan lokal diperoleh skor 3,42 sehingga menghasilkan kriteria baik. (4) Diperoleh peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi cerita fiksi dan gaya menggunakan media komik strip berbasis keunggulan lokal dengan analisis uji N-Gain sebesar 0,53 dengan kriteria “Sedang”. Ketuntasan belajar klasikal siswa diperoleh presentase 88,2% sehingga ketuntasan belajar siswa melebihi 85%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik strip efektif digunakan dalam pembelajaran materi cerita fiksi dan gaya.

Saran dari hasil penelitian ini adalah: (1) media komik strip berbasis keunggulan lokal terbukti valid sehingga dapat digunakan guru sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin dan Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Fakhriyah, F., S. Masfuah, & M. Roysa. (2018). Readability of Conceptual Science Material Teaching based on Science Literacy Using Modified Cloze Test Technique to Develop Computational Thinking Skills. *Proceeding Advances in Social Science, Education and Humanitiities Research*. Volume 262.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Karyadi, Bhakti dan Ruyani, Aceng. *Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal pada Sekolah Menengah Pertama di Wilayah Bengkulu Selatan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains, 231-238.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nismalasari, Santiani, dan Rohmadi, M. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*. Edu Sains, 4 (2), 2338-4387.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *SASTRA ANAK Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- OECD. 2018. *PISA Result in Focus*. PISA: OECD Publishing.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Supriyanta, Eko Yuli. 2015. *Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ulya, H. dan Rahayu,R. 2018. *Uji Kelayakan Perangkat Pembelajaran Open-Ended Berbasis Etnomatematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa*. Journal of Medives, 2 (2), 183-194.