



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CODIBOOK (LEARNING COMIK BERBASIS DIGITAL BOOK)* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MAJAS KELAS V SD

Amar Salahuddin¹Dwi Nofri Asmara² Fillona Angraini³

Universitas Dharmas Indonesia
Email: 2003011045@undhari.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah usaha yang dapat dilakukan guna untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan proses pembelajaran dengan cara menyiapkan siswa menggunakan teknik bimbingan, pengajaran serta latihan untuk menuai perannya dalam kehidupan yang akan datang. Teknologi Pendidikan merupakan bidang dalam fasilitas belajar yang berkaitan dengan elektronik, serta menjadi dasar pengembangan dalam metode, strategi sampai pada penilaian pembelajaran. Penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian pengembangan yang lebih banyak dikenal dengan *Research and Development* dengan mengembangkan sebuah penelitian yang baik dan bersifat kreatif maka produk yang dikembangkan akan menuai hasil yang baik juga. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dimana terdapat Tahap analisis (*analyze*), yang terdiri dari analisis Analisis materi Analisis kurikulum, Analisis kebutuhan, dan Analisis Peserta didik, selanjutnya tahap perancangan (*Design*) dimana terdapat ini menentukan desain *CodiBook* yang akan dibuat sesuai materi yang telah ditentukan, tahap Pengembangan (*Development*) pada tahap ini dilakukan uji validasi, tahap implementasi (*implementation*) terdapat uji praktikalitas, dan pada tahap evaluasi (*evaluation*) terdapat uji efektifitas yang dilakukan di SDN 06 Koto Baru. Hasil penelitian media pembelajaran *Codibook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi majas dilakukan uji validasi terdapat tiga orang ahli dengan skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat valid, artinya media pembelajaran *Codibook* layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Majas kelas V SDN 06 Koto Baru. Praktikalitas yang dinilai dari respon guru dan siswa dengan skor rata-rata 90,63% dikategorikan sangat praktis. Sedangkan hasil efektifitas dengan skor rata-rata 87,5% dikategorikan sangat efektif artinya media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa

kata kunci: Pendidikan, *Research and Development*, ADDIE, *CodiBook*

ABSTRACT

Education is an effort that can be done to improve knowledge and skills in the learning process by preparing students using guidance, teaching and training techniques to reap their role in their future lives. Educational Technology is a field in learning facilities related to electronics, and is the basis for development in methods, strategies and learning assessments. This research can be classified as development research which is better known as Research and Development by developing good and creative research, the products that are developed will also reap good results. This development research uses the ADDIE model where there is an analysis stage (analyze), which consists of analysis of material analysis, curriculum analysis, needs analysis, and student analysis, then the design stage (Design) where there is this determines the design of the CodiBook to be made according to the material that has been determined, the Development stage (Development) at this stage a validation test is

carried out, the implementation stage (implementation) there is a practicality test, and at the evaluation stage (evaluation) there is an effectiveness test carried out at SDN 06 Koto Baru. The results of the Codibook learning media research on Indonesian language learning, the material of figures of speech, the validation test was carried out by three experts with an average score of 83.33% with a very valid category, meaning that the Codibook learning media is suitable for use in Indonesian language learning, the material of figures of speech for class V SDN 06 Koto Baru. The practicality assessed from the responses of teachers and students with an average score of 90.63% is categorized as very practical. While the effectiveness results with an average score of 87.5% are categorized as very effective, meaning that this learning media can improve student learning outcomes

Keywords: Education, Research and Development, ADDIE, CodiBook.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting pada saat sekarang ini, tanpa adanya pendidikan, Negara kita akan menjadi Negara yang tertinggal Semua orang berhak dalam mendapatkan pendidikan, oleh karena itu pendidikan ini tidak hanya dilakukan di sekolah, pendidikan juga bisa dilakukan di lingkungan masyarakat dengan cara penerapan cara berinteraksi, meningkatkan lingkungan yang positif dan kreatif. Mengenai dengan adanya pendidikan disekolah, teknologi pada saat sekarang ini juga berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan, dengan adanya teknologi, pendidikan akan lebih mudah diakses dalam berbagai aspek kehidupan. teknologi pendidikan menjadi acuan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan adanya teknologi pendidikan yang berkaitan dengan elektronik siswa akan lebih semangat dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut masih bersifat baru dalam dunia pendidikan, yang memungkinkan siswa akan lebih memahami hal-hal baru dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Media sebagai alat perangsang pikiran, perasaan, perhatian serta keahlian atau keterampilan siswa pada proses pembelajaran. Menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan peserta didik pada pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi pada saat belajar (Salahuddin, Komar, and Nanda 2023), Selain itu media juga dapat diartikan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, Sedangkan Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi (Mustikawati 2019).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih terfokus terhadap pembelajaran, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ialah media yang terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan niat, tujuan, isi, kemauan, kemampuan, dan tersedianya sebuah media pembelajaran (Friska, Maksam, and Marini 2023)

Namun, ada salah satu yang belum terlihat pada saat sekarang ini dan juga belum diterapkan pada kegiatan pembelajaran disekolah yaitu penggunaan media pembelajaran *CodiBook (learning comic berbasis digital Book)* salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V dimana pada kelas tinggi, dimana media ini peneliti gunakan untuk melakukan penelitian sehingga dengan media ini siswa bisa menggunakan android, iOs alat elektronik lainnya untuk mengakses media dalam pembelajaran disekolah. Oleh sebab itu, penelitian ini lebih menjadi perhatian pada kajian

mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan pembelajaran yang menarik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini digolongkan kepada penelitian *Research and development* yang melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, melakukan tahap pengembangan terhadap media yang diajarkan, melakukan perancangan tentang media yang digunakan, melakukan, validasi, praktikalitas, serta efektifitas terhadap pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah 16 siswa/I terdiri dari 7 siswi perempuan 9 siswa laki-laki, adapun tahap dalam merancang penelitian ini yaitu merancang media, CP, TP, ATP, serta modul ajar.

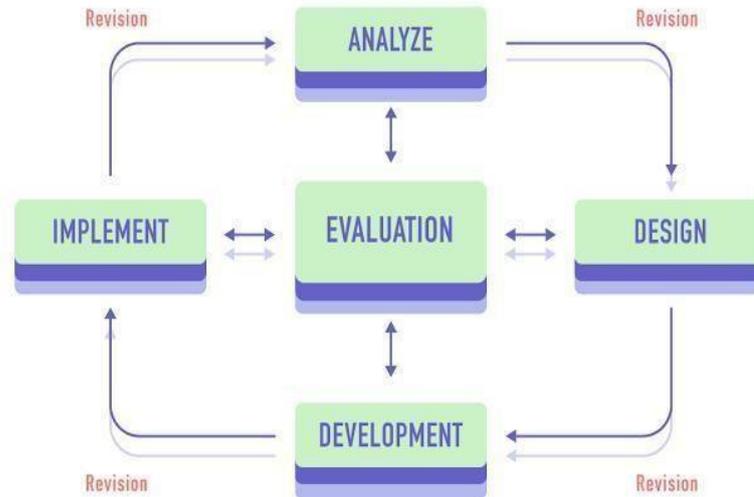
HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat banyak pengertian tentang komik digital misalnya Media pembelajaran komik digital merupakan inovasi atau kebaruan serta keharusan bagi setiap guru untuk terus meningkatkan kreativitas, serta kompetensi dalam bidang teknologi komputer, karena media pembelajaran berupa komik digital yang disajikan dalam bentuk buku bergambar, yang mudah dicerna dan mengandung nilai pendidikan yang positif dan berkualitas tinggi. Hal ini diharapkan dapat mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini dan menumbuhkan pola pikir yang lebih baik pada siswa (Zakiyah et al. 2022)

Disini peneliti menggunakan media *codibook (learning comic berbasis digital book)*. *CodiBook* itu sendiri merupakan bentuk dari komik yang dijadikan buku digital dalam dua aplikasi. Dimana untuk komik digital menggunakan aplikasi *comic life*, komik sendiri akan dimodifikasi menjadi buku digital yang dijadikan pdf. Komik merupakan cerita bergambar.

Komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik merupakan salah satu alat dan sumber belajar yang digunakan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran yang berisi gambar-gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita yang didalamnya mencakup tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaian pesan sejalan dengan pembelajaran (Satriana, Syukri Syamsuri 2023). Sedangkan buku digital merupakan buku dengan versi elektronik, yang berisi berbagai multimedia seperti audio, visual, hingga memungkinkan adanya interaktif di dalamnya (Febrianti 2021).

Dalam penelitian ini peneliti memilih model *ADDIE* sebagai model dalam pembelajaran. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan yang harus ditempuh: *Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Dari Kelima tahapan tersebut ditempuh secara sistematis. Dalam model *ADDIE* kerangka kerja yang di gunakan terstruktur untuk suatu pengembangan instruksional dan dilengkapi dengan adanya evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya. (Asmayanti, Cahyani, and Idris 2020) Analisis merupakan tahap menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran. Perancangan merupakan tahap perancangan awal media yang ingin dibuat. Pengembangan adalah tahap pengembangan produk di buat dan sudah siap untuk diuji. Implementasi merupakan penerapan produk untuk melihat hasil produk yang sudah di bagikan kepeserta didi untuk melihat hasil dari produk yang sudah dikembangkan. Evaluation adalah proses untuk melihat produk yang sudah dibuat berhasil atau tidaknya. Dari banyaknya macam model pengembangan, salah satu model rancangan produk pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)*



Model ADDIE (Barokati & Annas, 2013)

Berdasarkan gambar diatas diperoleh hasil pada setiap tahapan dalam model *ADDIE* yang pertama melalui tahap revisi, jika tahap tersebut sudah bagus dan tidak ada yang perlu diperbaiki lagi, kita bisa langsung ke tahap selanjutnya, tetapi jika pada suatu tahap masih ada yang perlu direvisi, maka tahap selanjutnya belum bisa dilanjutkan, harus diperbaiki terlebih dahulu, dan begitu untuk seterusnya sampai kepada tahapan evaluasi.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Codibook*

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli validator dengan rata-rata 83,333% memiliki kategori sangat Valid. Validnya produk *Codibook* ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas dan efektifitas. Setelah media *Codibook* sebagai media pembelajaran divalidasi oleh validator, maka media *Codibook* pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media *Codibook* yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan keefektifan media *Codibook*. uji coba media *Codibook* sebagai media pembelajaran materi Majas di uji cobakan . Praktikalitas ini dilakukan oleh guru kelas dan siswa kelas V Dengan demikian rata-rata kepraktisan media *Codibook* adalah 90,63% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Data efektifitas pada uji coba media *Codibook* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media *Codibook* sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKTP 75 yaitu 14 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 87,5% dikategorikan sangat efektif. Media *Codibook* sebagai media pembelajaran telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran karena 14 siswa nilainya diatas KKTP.

Dapat dilihat dari data diatas bahwa media pembelajaran *codibook* layak digunakan dalam media pembelajaran, dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar menggunakan media elektronik. Media *Codibook* adalah media elektronik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam berfikir, dan dapat melihat perkembangan media sejauh mungkin.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *Codibook* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Codibook* materi majas di kelas V dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dapat diuji cobakan di kelas V.

2. Menghasilkan media *Codibook* materi majas di kelas V SDN yang valid. Validasi media *Codibook* dilakukan oleh tiga validator yang ahli. Validasi ini menunjukkan bahwa media *Codibook* memperoleh hasil akhir dengan kategori sangat valid.
3. Menghasilkan media *Codibook* materi majas di kelas V yang praktis. Praktikalitas yang nilai dari angket respon guru dan angket siswa kelas V terhadap media *Codibook* sebagai media pembelajaran. Hasil dari angket respon guru dan siswa kelas V memperoleh hasil akhir dengan kategori sangat praktis.
4. Menghasilkan media *Codibook* yang efektif. Efektivitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas V dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmayanti, Astri, Isah Cahyani, and Nuny Sulistiany Idris. 2020. "Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman." *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV* 259–67.
- Febrianti, Fitri Ayu. 2021. "Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa." *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 4(2):102. doi: 10.33603/caruban.v4i2.5354
- Friska, Sonia Yulia, Arifin Maksum, and Arita Marini. 2023. "Pengembangan Media Pop-Up Book Materi Keberagaman Budaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." 7:954–62
- Mustikawati, Fenny Eka. 2019. "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* 99–104.
- Salahuddin, Amar, Samsiwal Komar, and Dodi widia Nanda. 2023. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." 5(Mi):5762–69.
- Satriana, Syukri Syamsuri, Muhammad akhir. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA CODIBOOK (LEARNING COMIC BERBASIS DIGITAL BOOK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(03):34–41.
- Zakiah, Zenzen, Martin Arisandi, Syifa Delaneira Oktora, Arif Hidayat, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis." 6(5):8431–40.