



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Mrican 2

Intan Fitrianing Tiyas¹, Mumun Nurmilawati¹

¹Universitas Nisantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: intanfitriant@gmail.com

Diterima:
7 Agustus 2024

Dipresentasikan:
10 Agustus 2024

Disetujui Terbit:
08 Oktober 2024

ABSTRAK

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Akan tetapi selama pembelajaran IPA, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga materi sulit di pahami dan antusias belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV sebanyak 29 orang siswa. Berdasarkan angket kebutuhan tersebut media pembelajaran Komik Digital dibutuhkan oleh siswa dan guru, serta media pembelajaran disetujui untuk di kembangkan.

Kata kunci: Pembelajaran, Digital, Komik.

PENDAHULUAN

IPA adalah ilmu pembelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta. Tanpa disadari dalam pembelajaran IPA siswa mampu mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena yang terjadi serta dapat berperan baik dalam memelihara dan menjaga sumber daya yang ada di sekitar. Pembelajaran IPA bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan.

Namun faktanya mata pelajaran IPA dipandang berbeda oleh siswa. Ada yang menganggap mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang menantang dan menyenangkan karena banyak praktik dan eksperimen, ada juga yang menganggap bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami karena bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA menjadi rendah.

Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif agar siswa tidak merasa cepat bosan dan memudahkan siswa memahami materi yang dirasa sulit. Menurut Nurhasanah (2021) media adalah pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat

menyalurkan dan memperjelas pesan atau materi dalam kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru ke siswa dengan baik.

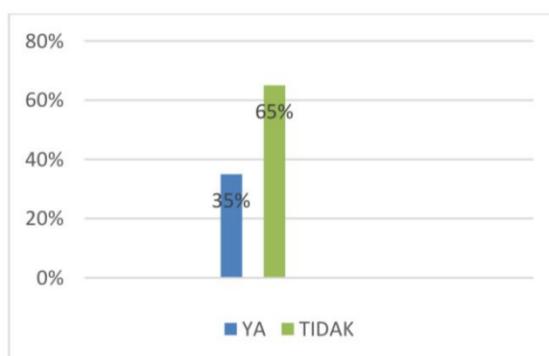
Faktanya di sekolah masih banyak guru yang jarang menggunakan media saat kegiatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan juga kurang beragam, guru sering menggunakan metode ceramah dan buku LKS. Berdasarkan nilai dari hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan terdapat 21 peserta didik dari 29 siswa mendapat nilai dibawah KKM <75. Kesulitan yang dihadapi siswa yaitu kesulitan menjelaskan daur hidup hewan, mengidentifikasi daur hidup hewan, Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi daur hidup hewan lebih mudah dan mendalam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis komik digital yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran pada materi daur hidup hewan.

METODE

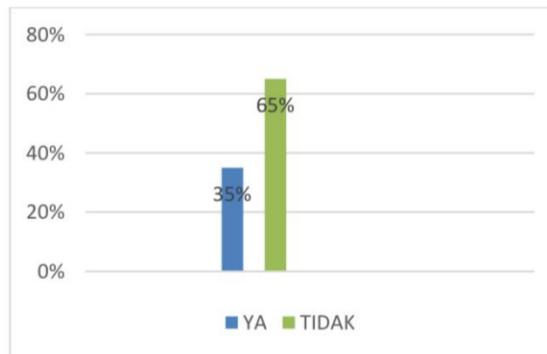
Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan satu guru kelas IV SDN Mrican 2 dan siswa kelas IV SDN Mrican 2. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan angket. Angket yang digunakan merupakan angket terbuka. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan menggunakan presentase sebagai teknik analisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

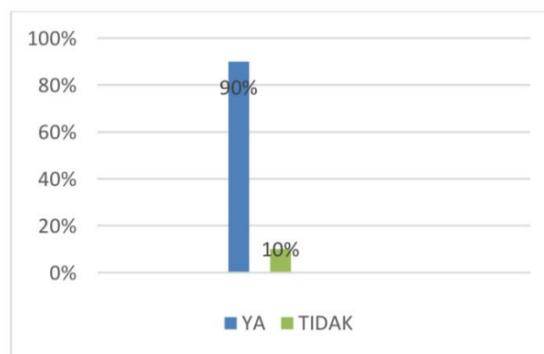
Setelah dilakukannya observasi berupa wawancara dan angket kepada siswa kelas III, diperoleh data berupa grafik. Data grafik yang diperoleh dari SDN Mrican 2 Kota Kediri dapat dilihat pada Gambar 1. Komponen yang digunakan dalam angket siswa meliputi, (A) Apakah kamu bisa menjelaskan tentang daur hidup hewan dalam mata pelajaran IPA?, (B) Apakah kamu bisa mengidentifikasi daur hidup hewan dalam mata pelajaran IPA?, (C) Apakah kamu kesulitan jika disuruh menyebutkan masing – masing tahapan daur hidup hewan dalam mata pelajaran IPA?, (D) Apakah kamu kesulitan menjelaskan tentang tahapan daur hidup hewan dalam mata Pelajaran IPA?. Data grafik yang telah diperoleh dari SDN Mrican 2 dapat dilihat sebagai berikut:



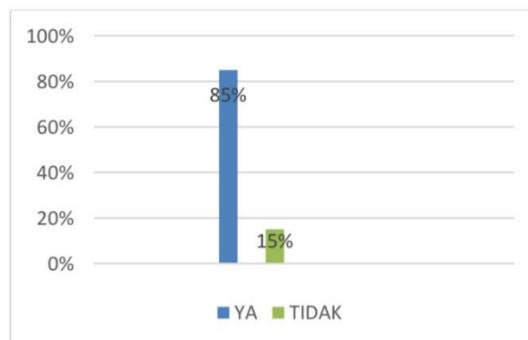
Gambar 1. Grafik Komponen A



Gambar 2. Grafik Komponen B



Gambar 3. Grafik Komponen C



Gambar 4. Grafik Komponen D

Setelah dilaksanakan wawancara kepada guru kelas IV diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Panduan wawancara guru kelas IV terhadap kondisi kegiatan pembelajaran

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Apakah siswa bisa menjelaskan tentang daur hidup hewan dalam mata Pelajaran IPA?	Tidak selalu
2	Apakah siswa dapat mengidentifikasi materi daur hidup hewan?	Tidak selalu
3	Apakah siswa kesulitan jika disuruh menyebutkan daur hidup hewan?	Tidak selalu
4	Apakah siswa dapat menyebutkan tahapan daur hidup hewan?	Tidak selalu
5	Apakah siswa paham materi daur hidup hewan?	Tidak selalu

Menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada siswa kelas 4 di SDN Mrican 2 ini, peneliti menggunakan beberapa prosedur pengumpulan data seperti angket, wawancara, dan studi dokumen. Studi dokumen dilakukan khususnya untuk mengevaluasi nilai siswa pada mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi tentang daur hidup hewan.

Berdasarkan dari wawancara yang telah diajukan kepada guru kelas IV dapat diperoleh informasi bahwa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sumber belajar yang digunakan adalah buku paket dan buku LKS siswa. Selain itu, guru juga tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Tombamba, Menurut Mukarromah dan Andriana (2022) pentingnya pengetahuan dan ketrampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa tidak mudah merasa mengantuk, bosan, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint yang berisikan teks saja, namun penggunaan media tersebut belum efektif dalam membangkitkan minat dan semangat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal, yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu mencari media pembelajaran yang dapat mengcaptivasi perhatian siswa dengan lebih baik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran hanya terbatas pada media elektronik sederhana dan alat peraga. Namun, media tersebut dinilai kurang menarik perhatian siswa dan kurang inovatif.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap siswa, mayoritas mengalami kesulitan pada mata pelajaran PPKN, khususnya materi daur hidup hewan, dengan presentase mencapai 75%. Studi dokumen juga menunjukkan bahwa sebanyak 21 dari 29 siswa mendapat nilai di bawah KKM <75 pada materi daur hidup hewan. Siswa juga menyatakan preferensi terhadap penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Namun, guru menggunakan media elektronik yang dinilai monoton oleh siswa. Hal ini menunjukkan ketidaksesuaian antara kebutuhan siswa dan fasilitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik.



Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi dokumen, dan penelitian terdahulu, diperlukan pengembangan media digital interaktif untuk membantu siswa memahami materi IPA secara lebih mendalam dan mengatasi kesulitan yang mereka alami. Salah satu bentuk media digital yang bisa dikembangkan adalah video pembelajaran komik digital. Melalui penggunaan media pembelajaran komik digital, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran. Menurut Paat (2022), media interaktif merupakan kombinasi multimedia yang terdiri dari audio, teks, gambar, animasi, dan simulasi yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan, seperti kemampuan untuk dipelajari kapan saja dan mandiri oleh siswa tanpa bantuan langsung dari guru. Desainnya yang menarik juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi, serta memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Multimedia interaktif mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih lengkap, praktis, dan mudah dimengerti.

Namun demikian, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Keberhasilannya dalam menyampaikan informasi sangat tergantung pada kemampuan siswa dalam membaca dan memahami konten yang disajikan. Rancangan visual yang kurang tepat juga bisa mengurangi efektivitasnya dalam menyampaikan materi, sehingga kualitas pembelajaran bisa terpengaruh.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan, dengan memperhatikan baik keunggulan maupun tantangan yang dimiliki oleh media ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Mrican 2 melalui penggunaan angket, dan wawancara, bahwa siswa kelas IV menyatakan kebutuhan untuk memiliki multimedia interaktif berbasis Komik Digital dalam mempelajari IPA, khususnya materi tentang daur hidup hewan. Media tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi daur hidup hewan dengan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Mukarromah, A., & Andriana, M. 2022. Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. JSER: Jurnal os Science and Education Research, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>
- Nurhasanah, E. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan, 2(3): 148-153. <http://journal.ainarapress.org/index.php>



Paat, M. 2022. Implementasi Multimedia Pembelajaran Biologi Berbasis Model PBL Melalui Google Classroom Di Jurusan Pendidikan Biologi Unima. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 8(3): 2551-2557, <http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i2.3127>