

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPI UNTA MENGGUNAKAN MODEL ASSURE PADA KELAS IV UPT SD N 3 SUMBERAGUNG

Fadillah Prabandari^{1,a}, Rara Adetia^{2,b}, M. Shohibul Alam^{2,c}, Naufal Wicaksono^{2,d}
¹ Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
Jl. KH.Ahmad Dahlan No. 112 , 35373, Pringsewu, Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: ^adillafp1807@gmail.com, ^braraadetia85192@gmail.com,
^cshohibulalam027@gmail.com, ^dcaksonwicak@gmail.com

Abstract

This research is a development research or Research & Development. The development of comic media in class IV elementary school material was motivated by the low interest and motivation of students during the learning process which was caused by a teacher-centered learning process and the use of learning media which was still less varied. Thus, there is a need for learning media to create conducive and enjoyable learning during the teaching and learning process in the classroom. This research aims to determine the procedures for developing comic media and their level of feasibility. This media development uses the ASSURE research model up to the evaluate and revise stage. The subjects of this research were class IV students at SDN 3 Sumberagung. This research uses a questionnaire as a tool to test the feasibility of comic media through validation from material experts, media experts and teacher responses. The results of the development of comic media products on flat material were obtained from the results of expert validation and teacher responses which produced learning media products that were suitable for use by fourth grade elementary school students. Thus, the comic media in class IV elementary school material is declared suitable for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Comic Media, Assure Model, Flat Build.*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development*. Pengembangan media komik pada materi bangun datar kelas IV SD di latar belakanginya oleh rendahnya minat dan motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan saat pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media komik dan tingkat kelayakannya. Pengembangan media ini menggunakan model penelitian ASSURE sampai

pada tahap evaluate and revise (evaluasi dan revisi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Sumberagung. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat untuk menguji kelayakan media komik melalui validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Hasil pengembangan produk media komik pada materi bangun datar diperoleh dari hasil validasi ahli dan tanggapan guru yang menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian media komik pada materi bangun datar kelas IV SD dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Komik, Model Assure, Bangun Datar.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik tidak terlepas dari adanya interaksi yang baik antara komponen komponen pembelajaran (Abu, 2014; Rukajat, 2013; Sutiyari, 2019). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat dibutuhkan adalah media pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang sedang dibelajarkan (Prastyo, 2015; Wicaksono, 2016; Yusantika et al., 2018). Jadi, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi karena dapat membantu siswa mempercepat informasi dan memahami materi.

Namun, kenyataan yang terjadi di sekolah, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Materi yang didapat siswa hanya informasi yang lebih membuat guru aktif, sedangkan siswa mendengarkan dan menyalin dalam buku catatan. Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa untuk berpikir kritis dan kesulitan untuk memecahkan masalah. Salah satu penyebabnya adalah media yang digunakan oleh guru kurang efektif. Mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik yang mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar, merangsang kemauan siswa untuk belajar (Agustini et al., 2016; Syaribuddin et al., 2016). Media pembelajaran akan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi karena dengan adanya media pembelajaran materi yang sifatnya abstrak dapat di tampilkan atau dibuat nyata (Muttaqin et al., 2018; Syaribuddin et al., 2016). Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa SD adalah media pembelajaran berbasis komik.

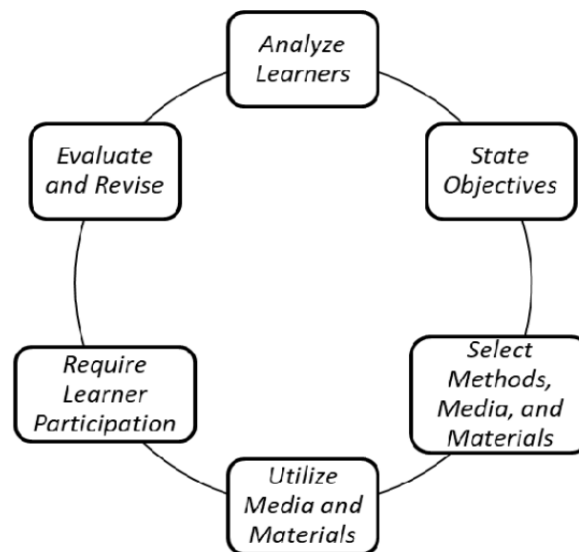
Media pembelajaran komik adalah media yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, menyenangkan sehingga bersifat informatif dan edukatif (Cintya & Sayatman, 2019; Ratnawuri, 2016). Komik pembelajaran diharapkan dapat menjadikan bahan pembelajaran lebih menarik (R et al., 2018). Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang

mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Nugroho & Shodikin, 2018). Jadi dengan adanya media komik akan membantu proses pembelajaran lebih menarik.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan memahami konsep bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sumberagung, maka peneliti menerapkan salah satu model pengembangan yaitu model *ASSURE* dengan media pembelajaran KOPI UNTA (Komik Pilihan Bangun Datar) . Penerapan model pembelajaran *ASSURE* ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran. Dengan demikian melalui desain pembelajaran *ASSURE* guru diharapkan mampu menjadi sarana untuk mengoptimalkan hasil belajar terutama pada sub tema bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran inovatif berupa media pembelajaran KOPI UNTA yang layak digunakan dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

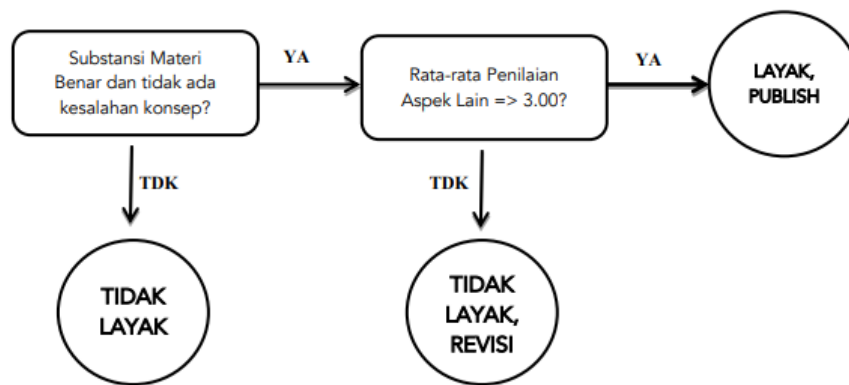
Jenis penelitian ini adalah riset dan pengembangan (Research and Development), yaitu suatu metode riset yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Prosedur riset ini mengacu pada model pengembangan *ASSURE*. Model pembelajaran *ASSURE* ini memiliki beberapa tahap yaitu: *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), *State Standar and Objectives* (Menyatakan Standar dan Tujuan Pembelajaran), *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Materi), *Utilize Technology, Media, and Material* (Penggunaan Teknologi, Media, dan Materi), *Require Learner Participation* (Memerlukan Partisipasi Peserta Didik), *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Tahapan penelitian pada model pengembangan *ASSURE* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tahap-tahap Model Pengembangan ASSURE

Masing-masing tahapan di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut. Tahap pertama *Analyze Learner Characteristic* yaitu mengidentifikasi karakteristik peserta didik, sehingga pendidik dapat merencanakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tersebut. Tahap kedua *State Standar and Objectives* yaitu menyatakan standar dan tujuan pembelajaran secara spesifik. Tujuan dari langkah kedua untuk memperjelas capaian yang hendak dicapai, seperti sikap, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Tahap ketiga *Select Methods, Media, and Materials* yaitu memilih metode, media, dan bahan yang akan digunakan dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Adanya pemilihan metode digunakan untuk pemilihan media dan bahan ajar yang tepat dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Tahap keempat *Utilize Technology, Media, and Material* yaitu merencanakan model pembelajaran yang memanfaatkan bantuan teknologi, media, dan materi yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Tahap kelima *Require Learner Participation* yaitu peserta didik tidak hanya berpartisipasi sebagai pendengar pasif, namun diharapkan peserta didik juga turut serta terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran di kelas terdapat umpan balik (feedback) antara pendidik dengan peserta didik. Tahap keenam *Evaluated and Revise* yaitu evaluasi dan revisi untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi dan media ajar dalam mendukung pembelajaran. Evaluasi dan revisi sangat membantu dalam memperbaiki kekurangan produk yang telah dibuat oleh pendidik, sehingga ke depannya dapat menghasilkan model pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dan memperoleh hasil belajar yang semakin baik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi media untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas pada era globalisasi ini. Lembar validasi media ini meninjau kevalidan media dari segi materi, penggunaan bahasa dan penguasaan teknologi. Selain itu, dilakukan uji coba lapangan yang menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui keefektifan media KOPI UNTA. Uji kevalidan media yang digunakan pada riset ini berdasarkan penentuan kelayakan (grading system) yang digambarkan sebagai berikut.



Berdasarkan diagram di atas, maka suatu media pembelajaran dianggap layak, jika: secara substansi materi benar dan atau tidak terdapat kesalahan konsep dan dilihat dari rata-rata penilaian aspek lain, aspek kurikulum dan desain pembelajaran serta media komunikasi pembelajaran mencapai rata-rata lebih besar atau sama dengan 3.00 dari rentang skala nilai 1 - 5. Teknik analisis data yang digunakan pada riset ini adalah analisis deskriptif, yaitu dengan menghitung persentase nilai hasil validasi.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDN 3 Sumberagung dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV semester genap dengan jumlah 18 siswa. Penelitian ini dilakukan pada Maret 2022 sampai Juni 2022 di SDN 3 Sumberagung. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran inovatif berupa media pembelajaran KOPI UNTA yang layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh media komik dengan menggunakan model desain ASSURE yang terdiri dari enam tahap yang akan dijabarkan sebagai berikut.

a. *Analyze Learner Characteristic*

Tahap ini merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan oleh peneliti. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui masalah yang mendasar yang dialami dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 4 SD Negeri 3 sumberagung, diperoleh data bahwa siswa kelas 4 menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dengan salah satunya adalah media komik. Selain itu, melalui kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan kepada siswa dan guru kelas, kebanyakan siswa tidak menyukai pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika yang membosankan. Pembelajaran yang dilakukan masih terpaku dengan buku dan jarang menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan demikian media pembelajaran komik matematika yang akan dikembangkan harus menumbuhkan semangat bagi siswa.

b. *State Standar and objectives*

Langkah selanjutnya setelah menganalisis karakteristik siswa yaitu menetapkan tujuan pembelajaran. Sebelum menetapkan tujuan pembelajaran disusun perlu ditentukannya Kompetensi Dasar (KD) dan indikator terlebih dahulu. Setelah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kemudian merumuskan tujuan pembelajaran pada materi matematika tentang bangun datar.

c. *Select Methods, Media, and Materials*

Langkah selanjutnya yaitu memilih strategi, teknologi, media, dan bahan ajar yang akan digunakan, model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe Listening Team, dan metode yang digunakan adalah diskusi dan tanya jawab. Sedangkan untuk media pembelajaran yang dipilih adalah media berbasis komik dengan memanfaatkan teknologi berupa perangkat keras komputer atau laptop yaitu berupa file pdf.

d. *Utilize Technology, Media, and Material*

Langkah selanjutnya yaitu memanfaatkan teknologi, media dan bahan ajar yang telah disusun sebelumnya. tahap ini media yang telah dikembangkan akan diterapkan di dalam kelas. Sebelum di uji cobakan di lapangan produk yang dibuat harus melalui uji ahli yang terdiri dari uji ahli media, uji ahli materi, uji ahli desain pembelajaran.

Validasi ahli materi ini diisi oleh Bapak Sajiya, S.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dengan menjelaskan bagaimana bentuk dan isi pada media pembelajaran KOPI UNTA dengan pokok bahasan bangun datar. Selanjutnya validator ahli dimohon memberi penilaian dengan mengisi lembar validasi yang terdiri dari 5 aspek

penilaian. Dari lembar validasi ahli diperoleh rata-rata sebesar 3,78 sehingga dapat dikatakan media tersebut layak digunakan. Validasi ahli desain pembelajaran diisi oleh Bapak Wahyu Wardoyo,S.Pd. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan dengan menjelaskan tentang ketepatan penggunaan media dan penyampaian media kepada peserta didik. Selain itu, dijelaskan juga mengenai kemampuan atau daya tarik media KOPI UNTA yang diharapkan nantinya bisa membuat peserta didik termotivasi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Validasi ahli media komunikasi diisi oleh Bapak Bintang Andromeda,S.Kom. Validasi ahli media komunikasi pembelajaran dilakukan dengan menjelaskan tentang kualitas isi, penggunaan bahasa,keterlaksanaan penggunaan media, dan tampilan visual dalam media KOPI UNTA.

e. *Require Learner Participation*

Tahap kelima adalah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan di libatkan untuk memanfaatkan media komik yang di kembangkan. Pada tahap ini dilakukan ujicoba media dan pengisian angket respon siswa.

Tabel 1 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

| Responden | Nomor Item Soal/ Skor Hasil Angket | | | | | | | | | |
|-----------|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| RS 1 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| RS 2 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 |
| RS 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 |
| RS 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| RS 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| RS 6 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| RS 7 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| RS 8 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| RS 9 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 |
| RS 10 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| RS 11 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 |
| RS 12 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| RS 13 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 |
| RS 14 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| RS 15 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 |
| RS 16 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 |
| RS17 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| RS 18 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 |

| | | | | | | | | | | | |
|------------------|----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Jumlah | s | 69 | 68 | 74 | 74 | 73 | 74 | 68 | 70 | 77 | 75 |
| Skor maks | N | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |
| | % | 76,7 | 75,6 | 82,2 | 82,2 | 81,1 | 82,2 | 75,6 | 77,8 | 85,6 | 83,3 |

% rata2 **80,23**

Berdasarkan hasil persentase angket respon siswa media pembelajaran KOPI UNTA diperoleh persentase sebesar 80,23% sehingga media pembelajaran tersebut dikategorikan praktis.

f. *Evaluate and Revise*

Langkah yang terakhir adalah tahap evaluasi dan perbaikan langkah ini merupakan langkah yang terakhir dalam model ASSURE. Berdasarkan hasil evaluasi oleh pakar media didapatkan kesimpulan bahwa media layak digunakan.

Penggunaan media ini membutuhkan waktu adaptasi bagi guru. Efektivitasnya dapat bervariasi tergantung pada kesiapan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, melalui hasil uji ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika KOPI UNTA untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV sekolah dasar layak untuk digunakan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengintegrasikan versi digital dari media komik ini agar dapat diakses lebih luas, terutama untuk pembelajaran jarak jauh atau dalam konteks teknologi pendidikan.

PENGHARGAAN

Dalam penulisan artikel ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat atas bantuan dan kerjasamanya sejak awal penelitian hingga penyelesaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziza, R., Widodo, S. A., & Agustito, D. (2019). Efektivitas Think Pair Share dengan Komik Ditinjau dari Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 261. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.858>
- [2] Busri, Hasan, Moh Badrih dkk.2021. *Linguistik Terapan Konsep Pembelajaran dan Linguistik Mutakhir*. Malang: Literasi Nusantara
- [3] Chaeruman, U. A. 2015. Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [4] Mudrikah, Saringatun dkk. 2021. *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. Cetakan Pertama, Surakarta: Pradina Pustaka.
- [5] Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Edisi Pertama). Jakarta: KENCANA
- [6] Lijana. 2018. *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik pada Materi Ekologi di Kelas X SMA*.
- [7] Handayani, F., Witri, G., & Syahrilfuddin, S. (2023). *pengembangan media pembelajaran komadi (komik matematika digital) berbasis etnomatematika pada materi geometri di sekolah dasar*. *aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 849-859.
- [8] Putri, P. O., Hidayati, I. S., & Febriana, R. (2023). *implementasi media pembelajaran komik matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa*. *Intersections*, 8(1), 1-9.
- [9] Simbolon, S., & Sapri, S. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510-2515.
- [10] Melisari, M., Septihani, A., Chronika, A., Permaganti, B., Jumiati, Y., & Fitriani, N. (2020). *Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pemahaman konsep matematika sekolah dasar pada materi bangun datar*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 172-182.