
PENGEMBANGAN MEDIA FLIPCHART BERBASIS KOMIK PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI INDAHNYA KERAGAMAN NEGERIKU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Cipto Aji Darmawan¹, Muflikhul Khaq², Nur Ngazizah³

Universitas Muhammadiyah Purworejo¹²³

Ciptoaji703@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indah nya keberagaman negeriku kelas IV Sekolah Dasar, Untuk mengetahui (1) menghasilkan produk berupa media *flipchart* berbasis komik (2) kelayakan media pengembangan *flipchart* berbasis komik, (3) respon peserta didik dan (4) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *flipchart* berbasis komik di Sekolah Dasar Negeri 1 Kewangunan, Kecamatan Petanahan kelas IV Tahun pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D, yang terdiri dari: (1) tahap *defini* atau pendefinisian, (2) tahap *design* atau perancangan, (3) tahap *development* atau pengembangan, dan (4) tahap *dessemination* atau tahap penyebaran. Berdasarkan observasi yang saya lakukan selama kegiatan magang, diketahui karakter peserta didik yaitu masih kurang aktifnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurangnya minat membaca pada peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kewangunan Semester 2 yang berjumlah 6 peserta didik. Model pengembangan 4D yang merupakan perpanjangan dari *Desain, Define, Development, and Dessimination*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, angket, observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar respon peserta didik dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: (1) kelayakan media yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D pada aspek kelayakan materi diperoleh sebesar 35,5 dengan kriteria sangat layak dan mendapat PA 98,6% dengan kriteria reliabel. Kemudian pada aspek kelayakan penyajian diperoleh 31,5 dengan kriteria layak dan mendapat PA 98,5% dengan kriteria reliabel. (2) keterlaksanaan pembelajaran pertemuan I mendapatkan PA 98,6%, pertemuan II mendapatkan 100% dan pertemuan III mendapatkan 98,6% sehingga diperoleh kriteria reliabel. (3) respon dengan 6 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 98% sehingga dapat dikatakan media sangat baik. Dengan demikian, media *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indah nya keberagaman negeriku kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran PKn.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *flipchart*, Komik

THE DEVELOPMENT OF COMIC-BASED FLIPCHART MEDIA ON CIVICS LEARNING ABOUT THE BEAUTY OF DIVERSITY IN MY COUNTRY FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOLS

ABSTRACT

This research aims to produce products in the form of comic-based flipcharts on the learning of the beautiful material of the diversity of the grade IV state of Elementary School, To know

(1) produce products in the form of comic-based flipchart media (2) the feasibility of comic-based flipchart development media, (3) student response and (4) the implementation of learning using comic-based flipchart media at State Elementary School 1 Kewangunan District Petanahan grade IV Year lesson 2019/2020. The methods used in this study are research and development using 4D models, consisting of: (1) defining or defining stages, (2) stage design or design, (3) stage development or development, and (4) dissemination stage or deployment stage. Based on the observations I made during the internship, it is known that the character of the students is still less active in participating in learning activities and lack of interest in reading in students. The subjects in this study were students in grade IV of SD Negeri 1 Kewangunan Semester 2 which numbered 6 students. 4D development model which is an extension of Design, Define, Development, and Dissemination. This study uses data collection techniques with interviews, questionnaires, observations. The instruments used in this study are validation sheets, student response sheets and learning implementation sheets. The results of the study showed that: (1) the feasibility of media developed using a 4D model on the material feasibility aspect was obtained by 35.5 with highly feasible criteria and obtained a 98.6% PA with reliability criteria. Then in terms of presentation eligibility obtained 31.5 with eligible criteria and got PA 98.5% with reliability criteria. (2) the implementation of meeting learning I obtained a PA of 98.6%, meeting II received 100% and meeting III received 98.6% so that the criteria were obtained reliability. (3) responses with 6 students get an average score of 98% so it can be said that the media is very good. Thus, the comic-based media flipchart on the learning of PKn the beautiful material of the diversity of negeriku grade IV Elementary School developed in this study is well categorized and worthy of use in civil education.

Keywords: *Development, Media flipchart, Comics*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara menurut (Ruchliyadi, 2016:997). Sehingga hal tersebut menekankan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk meningkatkan kualitas diri pada masing-masing peserta didik serta menumbuhkan kesadaran dan wawasan akan hak dan kewajibannya dalam bermasyarakat.

Akan tetapi masih banyak permasalahan yang dialami dalam melakukan pembelajaran PKn khususnya pada jenjang sekolah dasar. Diantaranya belum mampunya peserta didik dalam membangun karakter sehingga tidak dipungkiri pemuda saat ini sedang mengalami krisis karakter. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya tindak kriminal yang dilakukan oleh pemuda. Hal tersebut menjadi permasalahan yang besar bagi Pendidikan Kewarganegaraan, karena Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang seharusnya mampu meminimalisir konflik permasalahan terutama dalam kegiatan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dari observasi di SDN 1 Kewangunan diketahui masih kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya minat membaca pada peserta didik. Sehingga perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik akan tetapi tetap mengutamakan pada penguatan karakter peserta didik.

Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan media *flipchart*. Peserta didik akan lebih memahami isi materi yang disajikan dalam bentuk *flipchart*, karena terdapat peta konsep materi pelajaran yang lebih jelas. Media dapat ditambahkan dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik perhatian peserta didik. Salah satunya dengan mengkonstruksikan materi kedalam bentuk komik. Komik dapat menjadi pembantu bagi guru dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu saya mengembangkan media pembelajaran *flipchat* berbasis komik yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menambah minat membaca pada peserta didik. Hal tersebut juga yang melatar belakangi dalam melakukan penelitian ini.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat berupa benda, media cetak, dan media elektronik. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik adalah untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu kemampuan seorang pendidik dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran sangat penting, agar diperoleh pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Wibowo, 2019:1).

Media pembelajaran juga dapat diartikan segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik ketika pembelajaran (Hasanah, Evi 2019: 828).

Media Flipchart

Media papan balik (*Flipchart*) merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Media *flipchart* merupakan lembaran yang sama ukurannya dijilid menjadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, angka. Sajian pada *flipchart* tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa melihat papan bali (*flipchart*) tersebut ditempatkan (Pratiwi, Eka 2013: 4).

Flipchart juga dapat dikatakan suatu media yang menyerupai *white board* tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas menurut (Mahramah, 2016: 973). *Flipchart* juga dapat dikatakan sebagai lembaran-lembaran menyerupai album berukuran kalender yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Lembar kertas yang berisikan bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik. *Flipchart* digunakan untuk memecahkan masalah guru pada materi yang terlalu banyak (Tiora, 2020:5).

Komik

Komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan dan menumbuhkan daya imajinasi kepada para pembaca menurut (Sastra, 2014:254). Komik juga bisa dikatakan sebagai sajian yang menjelaskan berupa alur cerita yang berisi pesan atau informasi, diperankan oleh para tokoh yang disertai dengan gabungan gambar-gambar dan teks yang berurutan sebagai ekspresi dari pemerannya sehingga pembaca tertarik dan terhibur ketika membaca komik menurut (Indah, 2016:148).

Selain itu komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Dengan tujuan untuk memberikan sumber belajar dan motivasi kepada peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Hidayah, 2017:37).

Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk mengembangkan moral bangsa dan budaya Indonesia agar tercipta manusia yang berkarakter. Pembelajaran Pkn di SD Dimaksudkan untuk penanaman sikap dan tatakrma yang dilakukan selama enam tahun dalam membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan pancasila dan norma yang berlaku dimasyarakat. Sehingga dapat dikatakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengenai tentang konsep negara dan cara bagaimana

mempersiapkan warga negara untuk selalu berfikir kritis dalam setiap keadaan yang menurut kita tidak sesuai dengan norma dan nilai yang ada dan memiliki tujuan untuk menjadikan warga negara yang baik dan sadar akan hak dan kewajibannya menurut (Syafrudin 2018:148).

METODE PENELITIAN

Penelitian terhadap pengembangan media *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran Pkn materi indahny keragaman negeriku ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau R&D. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D, yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development dan Dissemination*. Produk yang dikembangkan berupa media *flipchart* berbasis komik pada kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap *Define* (Pendefinisian) yaitu melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kewangunan yaitu Pak Sujiman, S.Pd. kemudian menganalisis kurikulum, karakter peserta didik dan konsep mata pelajaran. Tahap *Design* (Perancangan) merupakan Tahap yang meliputi pengumpulan data dan perancangan media. pada tahap ini meliputi pengumpulan referensi dan membuat rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap *Development* (Pengembangan) Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah validasi media pembelajaran oleh dua dosen ahli dan guru. Kemudian setelah divalidasi oleh validator maka dilakukan revisi agar menghasilkan produk yang akan diuji cobakan. Tahap *Dissemination* (Penyebaran) Setelah dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Pkn materi indahny keragaman negeriku, maka media pembelajaran *flipchart* berbasis komik dapat dikatakan sebagai produk akhir dan dapat ditetapkan dalam pembelajaran. Media tersebut dapat menjadi rujukan dalam kegiatan pembelajaran Pkn kelas IV SD lainnya.

Metode yang digunakan untuk pengambilan data penelitian media pengembangan *flipchart* berbasis komik adalah wawancara, angket, dan observasi. Analisis data, dilakukan untuk memperoleh kelayakan media. pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media *flipchart* berbebasis komik yaitu dengan menggunakan rumus berikut.

$$() \frac{\sum x}{\sum} \times 100 \%$$

Keterangan:

\sum = Jumlah frekuensi aktivitas yang muncul

\sum = Jumlah frekuensi seluruh aktivitas

Hasil persentase ini kemudian diubah ke dalam bentuk nilai. Pada skala penilaian ini dianalogikan sama dengan skala skor rentang 1- 4, sehingga tingkat kelayakan instrumen dapat diketahui dengan persamaan berikut.

Sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Percentage Agreement (PA)* dengan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Percentage Agreement} = \left(\frac{1 - \frac{|A - B|}{\max(A, B)}}{2} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Persentase keterlaksanaan

A = Skor yang lebih tinggi dari pengamat

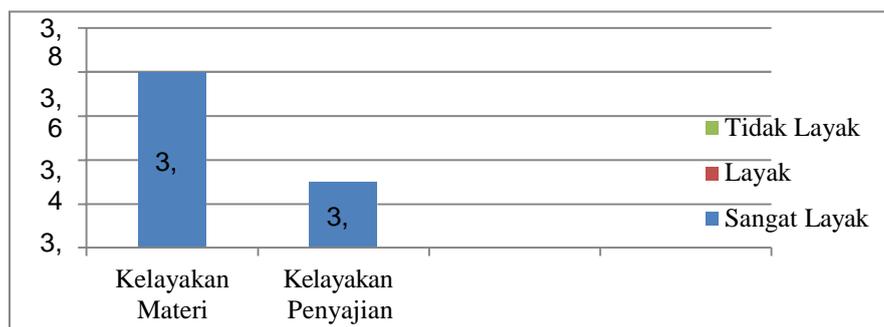
B = Skor yang lebih rendah dari pengamat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flipchart* berbasis komik. Media *flipchart* berbasis komik diuji kelayakannya terlebih dahulu. Uji kelayakan ini dilakukan oleh dua dosen ahli dan satu guru SD untuk menilai 2 aspek kelayakan yakni, kelayakan isi dan kelayakan penyajian.

Uji kelayakan hasil validasi oleh dua validator dan guru SD, penilaian hasil dari validasi oleh dua dosen ahli dan guru untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* berbasis komik diperoleh pada aspek kelayakan materi yaitu 36 sehingga memperoleh persentase 90% dengan nilai 3,6 sehingga dikategorikan sangat layak. Kemudian hasil dari validasi oleh dosen ahli pada aspek penyajian media diperoleh skor 31 dengan persentase 77,5% sehingga media *flipchart* berbasis komik dikategorikan kriteria layak.

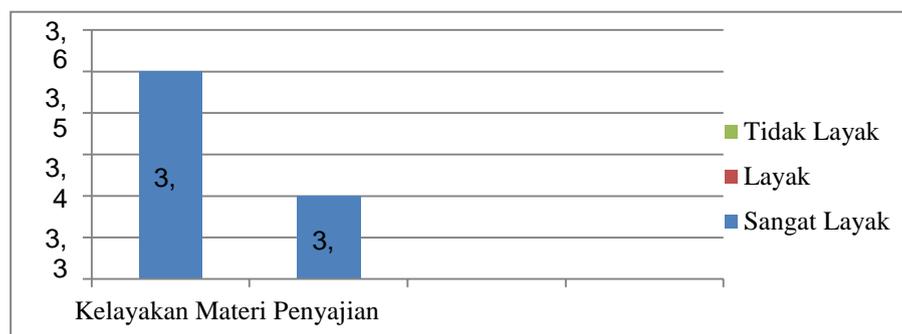
Hasil Kelayakan Media *Flipchart* Berbasis Komik Oleh Dosen Ahli



Gambar 1. Diagram Kelayakan Media *Flipchart* Berbasis Komik Oleh Dosen Ahli

Kemudian penilaian oleh guru pada aspek kelayakan materi diperoleh skor 35 sehingga memperoleh persentase 87,5% dengan nilai 3,5 kategori “layak”. Pada aspek kelayakan penyajian diperoleh skor 32 sehingga memperoleh persentase 80% dengan nilai 3,2 sehingga masuk kategori “layak”.

Hasil Kelayakan Media *Flipchart* Berbasis Komik Oleh Guru SD



Gambar 2. Diagram Kelayakan Media *Flipchart* Berbasis Komik oleh Guru

Uji reabilitas pada aspek kelayakan materi diperoleh sebesar 98,6%. Kemudian pada aspek kelayakan penyajian diperoleh sebesar 98,5%. Reliabilitas yang diperoleh keseluruhan pada aspek penilaian media *flipchart* berbasis komik adalah 98,5%.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media *flipchart* berbasis komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan *percentage agreement* dinyatakan bahwa data yang didapatkan sangat reliabel karena $\geq 75\%$.

Respon peserta didik Pada aspek penerapan media *flipchart* berbasis komik terhadap 6 peserta didik diperoleh jumlah skor 59 dengan presentase 98,3% sehingga dapat disimpulkan

bahwa respon peserta didik terhadap media *flipchart* berbasis komik “sangat baik” digunakan dalam proses pembelajaran.

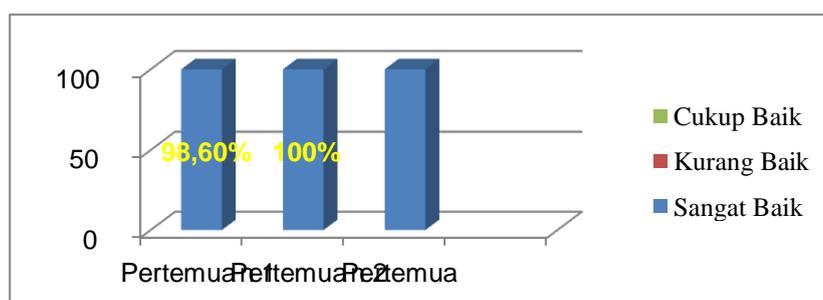
Tabel 1. Data Hasil Respon Peserta Didik Terkait Media Flipchart Berbasis Komik

| No | Nama Peserta Didik | Skor | Kriteria |
|-----------------------|--------------------|--------------|-------------|
| 1 | Responden 1 | 100% | Sangat Baik |
| 2 | Responden 2 | 100% | Sangat Baik |
| 3 | Responden 3 | 100% | Sangat Baik |
| 4 | Responden 4 | 90% | Sangat Baik |
| 5 | Responden 5 | 100% | Sangat Baik |
| 6 | Responden 6 | 100% | Sangat Baik |
| Total | | 590% | Sangat Baik |
| Rata-rata Skor | | 98,3% | |

Data hasil keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh dari penilaian oleh dua *observer* pada setiap pertemuan. Kemudian data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran dianalisis sesuai kriteria yang telah ditentukan.

Uji reabilitas keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama diperoleh presentase 98,6%, pertemuan kedua diperoleh presentase 100% dan pertemuan ketiga diperoleh presentase 98,6%. Kemudian hasil jumlah keseluruhan presentase diubah dalam bentuk kriteria yang telah ditentukan.

Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran



Gambar 3. Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran

PENUTUP

Media *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indahny keberagaman negeriku kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan telah berhasil diterapkan, dan layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kewangunan. Respon peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media *flipchart* berbasis komik menunjukkan hasil yang baik. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* berbasis komik yang dilakukan berjalan dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Evi, dkk. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Dalam Metode Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pengembangan. 4(1).
- Hidayah, Nurul dan Ulva, R. K. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Hidayah Roworejo*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4(1).
- Marhamah. 2016. *Flipchart Sebagai Alternatif Media Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika*. Universitas PGRI Palembang: Hal. 971-173
- Negara, Sastra Hasan. 2014. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. 1(2).
- Pratiwi, E. D & Mulyani. 2013. *Penerapan media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. 1(2).
- Ruchliyadi, D. A. 2016. *Pendekatan Student Active Learning Pembelajaran Kewarganegaraan di Pendidikan Dasar Dan Menengah Sebagai Best Practise Untuk Membentuk Karakter Warga Negara Yang Baik*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol.6(2).
- Syafrudin, Ulwan, dkk. 2018. *Penerapan Model Cooperativ Script Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangga Sebagai Anak Sekolah*. Jurnal Pendidikan Dasar. 2(3): 148-149.
- Tiora, Reno. 2020. *Pengaruh Penggunaan Flipchart Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa SMPN 2 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan*. Jurnal Pendidikan. Hal. 5.
- Wibowo, Teguh. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Purworejo: Magnum Pustaka Utama.