

**Pembelajaran IPS Materi Lingkungan Alam Dan Lingkungan BUATAN BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MELALUI MEDIA KOMIK
INTERAKTIF**

Friorina Tri Puspa Andariana¹⁾, Ninik Indawawati²⁾, Sri Rahayu³⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
Friorinaandariana30@gmail.com, ninikberty@unikama.ac.id yykisk728@gaimail.com

Abstract

This study aims to: 1) Describe the process of developing interactive comic media social studies learning material Natural environment and artificial environment based on contextual teaching and learning (CTL) in the form of video and duration of approximately 6 minutes. 2) produce interactive comic learning media products on social studies learning on natural and artificial environments in third grade elementary school students. In developing interactive comic media, researchers used the Sugiyono method, researchers developed procedures according to the needs of the use of interactive comic media which included: 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Design revision, 6) initial field trials, 7) Field trials, 8) Product revisions, and 9) Final products. The results showed that the development stage was based on the Sugiyono method. Data research techniques were carried out by analyzing quantitative data obtained from material expert questionnaires, media expert questionnaires, teacher questionnaires and student response questionnaires. Based on the data analysis, it can be concluded that the feasibility of interactive comic media is in the proper category with an average of 98.2% of the material experts and an average of 94.2% of the media experts while the teachers get an average score of 97.9%. Student responses to interactive comic media in limited field trials with 10 students gained 95% with a valid category and extensive field trials with 34 students received an average score of 90%.

Keywords: CTL, interactive comic media and social studies learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media komik interaktif pembelajaran IPS materi Lingkungan alam dan Lingkungan buatan berbasis *contextual teaching and learning (CTL)* berbentuk video dan berdurasi kurang lebih 6 menit. 2) menghasilkan produk media pembelajaran komik interaktif pada pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan lingkungan buatan pada peserta didik kelas III SD. Dalam mengembangkan media komik interaktif, peneliti menggunakan metode Sugiyono, peneliti mengembangkan prosedur sesuai kebutuhan penggunaan media komik interaktif yang meliputi: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) uji coba lapangan awal, 7) Uji coba lapangan, 8) Revisi produk, dan 9) Produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap pengembangan berdasarkan metode Sugiyono. Teknik penelitian data dilakukan dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket ahli materi, angket ahli media, angket guru dan angket respon peserta didik. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kelayakan media komik interaktif termasuk kategori layak dengan rata-rata 98,2% dari ahli materi dan rata-rata 94,2% dari ahli media sedangkan guru memperoleh rata-rata skor 97,9%. Respon peserta didik terhadap media komik interaktif pada uji coba lapangan terbatas dengan 10 peserta didik memperoleh 95% dengan kategori valid dan uji coba lapangan luas dengan 34 peserta didik memperoleh skor rata-rata 90%.

Kata Kunci: CTL, media komik interaktif dan pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan di selenggarakan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, menurut (Sani, A. kadri, 2016:5) menjelaskan bahwa, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan peserta didik membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Azzet, 2011: 15) berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, tujuan diselenggarakan pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik ini adalah kunci penting dalam diselenggarakannya pendidikan.

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Menurut (Thobroni, 2015: 19) menjelaskan bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung tetap. kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat menumbuhkan pemahaman, kreativitas, keaktifan, daya pikir, potensi, dan minat peserta didik. Kegiatan pembelajaran diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong peserta didik belajar aktif. Dalam pembelajaran dikelas khususnya disekolah dasar, guru merupakan salah satu faktor yang utama yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran.

Menurut (Uno, H & Lamatenggo, 2016: 2-4) menjelaskan bahwa, guru dalam proses belajar mengajar adalah orang yang memberikan pelajaran. Guru adalah orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan. Namun, kegiatan pembelajaran saat ini selain ditandai dengan peran guru yang masih dominan dan juga ditandai peserta didik masih menghafalkan materi pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dalam sekolah mudah terlupakan, salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengajarkan konsep-konsep ilmu sosial.

Salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut (Wahidmurni, 2017: 31-32) menjelaskan bahwa, IPS berisi materi dari

perpaduan beberapa disiplin ilmu sosial yang terpilih untuk kepentingan pendidikan disekolah, IPS disusun dari berbagai kombinasi disiplin ilmu-ilmu sosial untuk menjadi tinjauan dalam mengkaji fenomena tertentu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disusun dari berbagai disiplin ilmu yang terpilih untuk kepentingan pembelajaran, IPS dirancang untuk membangun kemampuan peserta didik untuk menghadapi kehidupan masyarakat yang selalu berubah dan berkembang terus-menerus dan juga IPS dapat membina peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan masyarakat, disini guru memiliki peran penting dalam melaksanakan pembelajaran, Dalam mengajarkan IPS sebaiknya guru dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu suasana belajar harus menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan terbebani dengan konsep belajar IPS yang materinya cukup banyak langkah yang harus dicapai Banyak cara diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut (Sadiman, 2012: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar contohnya seperti, buku, film, kaset dan masih banyak lagi. Melalui pengelolaan sumber dan media pembelajaran yang baik dan bervariasi diharapkan kualitas pembelajaran meningkat.

Pada kondisi saat ini peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang kreatif, inovatif dan memanfaatkan teknologi, ketergantungan peserta didik terhadap *Handphone* membuat peserta didik cenderung cepat bosan terhadap pembelajaran yang kasikal, hal ini membuat guru harus lebih inovatif terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Tumpang 04 peserta didik kurang antusias dan mudah bosan terhadap proses pembelajaran, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, mereka lebih tertarik untuk bergurau dan bermain bahkan ada beberapa peserta didik yang mengganggu temannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran yaitu dengan variasi penyajian materi berbentuk audio visual. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini dikarenakan media ini dapat digunakan secara berulang-ulang, dengan adanya media ini dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media komik interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini dapat

menjadi suatu inovasi bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS kelas 3 sekolah dasar materi Lingkungan alam dan Lingkungan buatan.

Media komik interaktif berbasis CTL merupakan media yang bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari. Menurut (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 190-191) menjelaskan bahwa, pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan erat antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami.

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik interaktif pembelajaran IPS materi Lingkungan alam dan Lingkungan buatan berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) berbentuk video dan berdurasi kurang lebih 6 menit. (2) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik interaktif pada pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan lingkungan buatan pada peserta didik kelas III SD.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada model penelitian dan pengembangan R&D (*Reasearch and Development*) menurut metode Sugiyono (2015) yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: (1) Potensi masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba lapangan awal; (7) Uji coba lapangan; (8) Revisi produk; (9) Produk akhir.

Uji coba produk dibuat bertujuan agar dalam pembuatan media pembelajaran IPS terstruktur dengan baik dalam pembuatannya dan untuk mengetahui kualitas media interaktif yang dihasilkan. ada 3 uji coba untuk produk yang di kembangkan yaitu: (1) Validasi ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar penilaian validasi (2) Uji coba lapangan awal, dilakukan oleh kelas III SDN Tumpang 04 dengan jumlah 10 peserta didik dengan menggunakan angket respon peserta didik. (3) Uji coba lapangan, dilakukan oleh kelas III

SDN Tumpang 04 dengan jumlah 35 peserta didik dengan menggunakan angket respon peserta didik.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media komik interaktif yakni data kualitatif dan kuantitatif mengenai proses pengembangan produk serta tingkat kelayakan atau kualitas produk sesuai prosedur pengembangan yang ditentukan. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa saran dan komentar terhadap penggunaan media komik interaktif pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan lingkungan buatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada kelas III. data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media komik interaktif yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket, Menurut Sugiyono (2015: 93) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen yang digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu modul. Lembar penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *checklist*. Skala penilaian penelitian yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah : (1) Skor 4 untuk Valid (V), (2) Skor 3 untuk Cukup Valid (CV), (3) Skor 2 untuk Kurang Valid (KV), (4) Skor 1 untuk Tidak Valid (TV).

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket ahli media, angket ahli materi, angket guru matematika dan angket respon peserta didik. Menurut (Akbar, 2016) data kuantitatif yang berupa angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan / validasi (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian produk dilakukan ahli materi, ahli media, guru kelas III dan respon peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui kualitas media komik interaktif. Dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Analisis Hasil Validasi, Penilaian Guru dan Respon Peserta Didik

No.	Validator	Presentase	keterangan
1.	Ahli materi	98,2%	Sangat valid
2.	Ahli media	94,2%	Sangat valid
3.	Angket guru	97,9%	Sangat valid
4.	Respon peserta didik	95%	Sangat valid
Rata-rata persentase keseluruhan		96,3%	

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan Tabel 1 telah dipaparkan hasil penilaian validator, guru dan peserta didik dengan rata-rata 98,2% dari ahli materi, 94,2% dari ahli media, 97,9% dari guru kelas III dan 95% respon peserta didik. Berdasarkan kriteria media komik interaktif dinyatakan sangat valid dalam pembelajaran IPS dengan rata-rata 96,3%.

Kelebihan Media Komik Interaktif yaitu: (1) Media komik interaktif ini menjelaskan pengertian lingkungan alam dan lingkungan buatan serta cara memanfaatkan dan melestarikan lingkungan alam dan lingkungan buatan; (2) Media komik interaktif ini bisa dicopy karena media komik interaktif berbentuk video; (3) Media komik interaktif ini dapat menarik perhatian dan minat peserta didik karena dilengkapi dengan gambar kartun dan warna yang menarik. Sedangkan Kekurangan Media Komik Interaktif yaitu: (1) Media komik interaktif ini hanya mencakup materi lingkungan alam dan lingkungan buatan; (2) Uji coba ini terbatas pada ahli materi, ahli media, guru IPS dan peserta didik.

SIMPULAN

Proses penelitian dan pengembangan media komik interaktif pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan lingkungan buatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* kelas III

SD. Penelitian pengembangan ini mengacu pada pengembangan Sugiyono (2015) terdapat sepuluh langkah dalam penelitian, akan tetapi peneliti membatasi dalam Sembilan tahap. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada penelitian ini meliputi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, tahap validasi dan uji coba, revisi desain, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, revisi produk dan produk akhir. Tahapan tahapan ini dilakukan secara berurutan agar memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat kevalidan media komik interaktif pembelajaran IPS materi Lingkungan alam dan lingkungan buatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* kelas III SD. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memperoleh rata-rata 98,2% untuk ahli materi dengan kriteria valid dan memperoleh rata rata skor 94,2% oleh ahli media, sedangkan hasil penilaian guru mendapatkan rata-rata skor 97,9% . Hasil angket respon peserta didik pada kelas terbatas pada 10 peserta didik memperoleh rata-rata skor 95% dengan kategori valid dan hasil angket respon peserta didik pada kelas luas dengan 35 peserta didik memperoleh rata-rata 90% dengan kategori valid. Berdasarkan kriteria media komik interaktif dikatakan layak dalam pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan lingkungan buatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (1st ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azzet, A. (2011). *Pendidikan Yang Membebaskan*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Baharuddin & Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sadiman. (2012). *Mrdia Pendidikan Pengembangan dan Manfaat*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, A. kadri, M. (2016). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Thobroni. (2015). *Belajar dan pembelajaran Teori dan Praktik*. Jakarta: Ar-ruzz Media.
- Uno, H & Lamatenggo, N. (2016). *Tugas Guru dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajarn IPS*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.