

PENGEMBANGAN BUKU KOMIK PEMBELAJARAN PEDULI DAN CINTA LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TRIRENGGO

THE DEVELOPMENT OF LEARNING COMIC BOOK OF ENVIRONMENT CARE AND LOVE FOR FIRST GRADE STUDENT ON ELEMENTARY SCHOOL OF TRIRENGGO 1

Rizquna Shafaro
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
rizquna201fip@student.uny.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: menghasilkan media komik pembelajaran peduli dan cinta lingkungan dengan kriteria media dan isi materi yang layak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dari 9 tahapan pengembangan Borg & Gall, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, mengembangkan, validasi ahli, revisi produk yang tervalidasi secara internal, uji coba awal, uji coba terbatas, uji coba luas, dan produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa semester II kelas 1 SD Negeri 1 Trirenggo, Klembo, Bantul. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian diuji dengan validitas isi. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan skala Likert dan skala Guttman. Dari hasil penelitian dihasilkan buku komik peduli dan cinta lingkungan yang layak. Komik tersebut secara kuantitatif mendapat penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing adalah 93% (pertimbangan isi dan cara penyajian sangat baik) dan 100% (kondisi fisik, komponen dasar visual, dan mutu komik sangat baik). Sementara, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji coba awal, uji coba terbatas, dan uji coba luas masing-masing 100% yang merupakan kategori sangat baik. Secara kualitatif, media komik “Terima Kasih Katak” mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan siswa belajar, dan membuat belajar menjadi menyenangkan.

Kata kunci: *media komik pembelajaran, peduli dan cinta lingkungan*

Abstract

The purposes of this research was: producing learning comic media to instill environment care and love value with appropriate media criteria and material content. This research used development research method from 9 stages of Borg and Gall development. The subject of research was first grade student of SD Negeri 1 Trirenggo, Klembo, Bantul on semester II. Data collection was conducted using questionnaires, observations, and interviews. Research instruments were tested with content validity. Data analysis techniques used descriptive quantitative with Likert scale and Guttman scale. The results of the research produced a decent comic book. The comic quantitatively got assessment from material experts and media experts were 93% (content consideration and presentation method are very good) and 100% (physical condition, visual basic components, and comic quality are very good). Meanwhile, assessment that provided by the students in each the initial trial, limited trial, and extensive trial are 100% which are excellent categories. Qualitatively, comic media “Terima Kasih Katak” was able to attract student’s attention to learn, made students easy to learn, and made learning fun.

Keywords: *comic media of learning, environment care and love*

PENDAHULUAN

Cinta lingkungan merupakan kebutuhan yang harus disegerakan. Berdasarkan berbagai masalah lingkungan yang terjadi akhir-akhir ini, seperti semakin tingginya suhu bumi, bencana banjir, perubahan iklim global, rusaknya hutan, menipisnya sumber daya alam, kerusakan habitat alam, peningkatan polusi, dan musim yang sulit diprediksi maka mencintai lingkungan merupakan kebutuhan yang tidak bisa ditunda.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Permasalahan lingkungan yang banyak terjadi ini bisa diminimalisir dengan adanya materi lingkungan dalam pendidikan. Jadi, menumbuhkan budaya cinta lingkungan khususnya di kalangan peserta didik diharapkan dapat menjadi salah satu

alternatif solusi dari banyaknya masalah lingkungan yang terjadi.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dan berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Mediawati (2011: 69) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu implementasi dari Teknologi Pendidikan. Teknologi Pendidikan secara konseptual didefinisikan: teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar (Miarso, 2004: 64). Penulis sebagai Teknolog Pendidikan idealnya perlu menguasai kawasan-kawasan tersebut. Salah satunya adalah pengembangan yang merupakan proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seels & Richey, 1994: 38). Media dirancang untuk memudahkan semua orang untuk belajar. Maka diperlukan pengembangan media agar belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Ketersediaan media pembelajaran untuk materi lingkungan masih kurang. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membudayakan mencintai lingkungan. Penyajian materi cinta lingkungan perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar siswa menjadi lebih termotivasi. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Materi cinta

lingkungan akan lebih atraktif menarik perhatian siswa apabila disajikan melalui komik.

Hasil observasi di SD Negeri 1 Trirenggo menunjukkan bahwa siswa kelas 1 masih kurang peduli dan cinta lingkungan. Hal ini diketahui pada saat jam istirahat beberapa siswa kelas 1 tidak membuang bungkus jajan ke tempat sampah yang disediakan. Siswa belum terlihat memiliki sikap peduli pada lingkungan dengan membiarkan tumbuhan-tumbuhan di sekitar kelas layu. Hal ini juga ditunjukkan dari kurangnya partisipasi siswa saat piket kelas. Siswa-siswa yang harusnya bertugas piket sering mengabaikan tanggung jawabnya dan yang mengerjakan piket hanya sebagian kecil dari petugas piket.

Berdasarkan hal-hal yang dijelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku komik di SD Negeri 1 Trirenggo yang mengajarkan tentang peduli dan cinta lingkungan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2018. Penelitian dilakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan SD Negeri 1 Trirenggo, Klembon, Trirenggo, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD N Trirenggo yang terdiri dari 1 kelas sebanyak 25 siswa. Jumlah seluruh subjek penelitian 25 siswa.

Dalam penelitian ini dilakukan tiga tahap uji lapangan terhadap produk sehingga ada tiga jenis sampel yang diambil. Pengambilan sampel

pada masing-masing tahap berdasarkan tiga level evaluasi formatif Dick and Carey (Borg dan Gall, 2007: 591) yakni *one on one* pada level pertama, 6-8 siswa pada level kedua, dan seluruh kelas pada level ketiga. Pada penelitian ini ada tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal terhadap 3 siswa, uji lapangan terbatas terhadap 6 siswa, dan uji coba luas terhadap 16 siswa.

Prosedur

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Studi Pendahuluan

Peneliti mengadakan pengamatan secara langsung tanpa terlibat proses pembelajaran, karena dikhawatirkan akan mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui keadaan siswa-siswa di kelas 1, kebutuhan apa yang diperlukan siswa dan mencari solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan di lapangan serta sebagai dasar pertimbangan pemilihan produk yang dikembangkan.

2. Perencanaan

Meliputi penyusunan rancangan produk awal yang akan dihasilkan, seperti rancangan sketsa, cerita, dan lain-lain.

3. Mengembangkan

Meliputi proses pengembangan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal yang dilakukan adalah pengembangan media dan menyusun instrumen penilaian.

4. Validasi Ahli

Dalam penelitian pengembangan komik pembelajaran ini validasi ahli dibagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi di mana penilaian lebih tertumpu pada materi yang disajikan dalam komik tersebut. Kedua adalah validasi ahli media di mana penilaian akan bertumpu pada kelayakan media. Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen PGSD dan ahli media oleh dosen Teknologi Pendidikan UNY.

5. Revisi Produk yang Tervalidasi secara Internal

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan media, maka akan diketahui kelemahan dari produk komik pembelajaran ini. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Di dalam tahap ini dihasilkan media yang tervalidasi secara internal.

6. Uji Coba Awal

Setelah mendapatkan revisi dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk selanjutnya bertumpu pada penggunaan media pada subjek penelitian. Pada penelitian ini subjek penelitiannya melibatkan tiga siswa SD N 1 Trirenggo, Bantul, Yogyakarta Kelas 1.

7. Uji Coba Terbatas

Berdasar pada uji coba awal, data yang masuk digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk. Selanjutnya, hasil revisi produk tersebut digunakan dalam uji coba kelompok terbatas. Uji coba ini merupakan uji coba tahap kedua, di mana melibatkan enam siswa Kelas 1 dari SD N 1 Trirenggo.

8. Uji Coba Luas

Hasil revisi produk sebelumnya digunakan dalam uji coba lapangan luas. Uji coba ini merupakan uji coba tahap akhir, di mana melibatkan 25 siswa Kelas 1 dari SD N 1 Trirenggo.

9. Produk Akhir

Data yang diperoleh dari uji coba luas merupakan modal akhir dalam merevisi komik pembelajaran. Hasil dari revisi ini, produk telah layak dan siap digunakan pada pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data berupa penilaian secara kuantitatif dan kualitatif dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini melalui angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator dari variabel penelitian yang harus direspon oleh responden.

Digunakan untuk melakukan ujicoba dan mengetahui kelayakan komik yang telah dibuat.

Jenis angket yang digunakan adalah tertutup di mana responden memberikan nilai kelayakan komik dari beberapa pilihan nilai yang disediakan pada kolom yang sesuai. Angket dipilih sebagai metode yang digunakan dalam pengumpulan data agar responden bersedia memberikan respon sesuai dengan skala penilaian komik dari 0 hingga 1 berdasarkan skala Guttman yang akan dibahas pada teknik analisis data. Sedangkan untuk ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 1 sampai 5. Pengujian instrumen angket dilakukan dengan menggunakan validitas isi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu dengan memaparkan produk berupa komik hasil rekayasa setelah diimplementasikan, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan skala Likert untuk ahli media dan ahli materi serta skala Guttman untuk siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik analisis isi dan analisis kuantitatif deskriptif presentase. Data dari analisis isi bersifat kualitatif yaitu diperoleh saat kegiatan validasi ahli serta kritik dan saran. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif dihimpun saat kegiatan uji coba lapangan luas menggunakan analisis kuantitatif deskriptif.

Skala pengukuran untuk menentukan kategori kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi adalah dengan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2010: 134), dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang

menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

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

Selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam komik yang dikembangkan menggunakan tabel 1. Apabila hasil penilaian terdapat angka dibelakang koma (angka desimal), maka hasil penilaian akan dibulatkan.

Tabel 1. Skala Penilaian Kesesuaian Produk

No.	Keterangan	Interpretasi
1	81 – 100 %	Sangat Baik
2	61 – 80 %	Baik
3	41 – 60 %	Sedang
4	21 – 40 %	Kurang
5	≤ 20 %	Kurang Sekali

Sumber: M. Ngalim Purwanto (1984: 103)

Setelah memperoleh penilaian layak dari ahli, selanjutnya untuk menentukan kelayakan produk akhir oleh siswa digunakan skala Guttman. Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan karena mengingat sasaran penilaian adalah siswa sekolah dasar kelas 1.

Tabel 2. Skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”, untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, penyusun menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif, yaitu Ya= 1 dan Tidak= 0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Ya= 0 dan Tidak= 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Guttman dalam bentuk soal pilihan ganda dengan dua jawaban ya atau tidak, dengan demikian peneliti akan mendapat jawaban yang tegas mengenai data yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan buku komik pembelajaran untuk

menanamkan nilai peduli dan cinta lingkungan. Adapun objek kajian penelitian ini adalah buku komik. Komik dapat dijadikan sebagai wujud transformasi ilmu pengetahuan yang cukup potensial sehingga peneliti mencoba mengembangkan komik untuk pembelajaran.

Penelitian pengembangan buku komik untuk menanamkan nilai peduli dan cinta lingkungan ini dilaksanakan sesuai langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall disebut dengan “*The R & D Cycle*” yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian. Peneliti di sini menggunakan sembilan langkah saja sampai tahap produk akhir. Tahap desiminasi dan implementasi tidak dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan waktu dan dana untuk melakukan penyempurnaan langkah tersebut. Jadi langkah-langkah yang telah dilakukan dalam penelitian pengembangan komik ini yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan komik; (4) validasi ahli materi dan media; (5) revisi; (6) uji coba awal; (7) uji coba terbatas; (8) uji coba luas; (9) komik akhir.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Tlirenggo, Klembo, Bantul dengan jumlah 25 siswa. Uji awal pada 3 siswa, uji terbatas pada 6 siswa, dan uji luas dilakukan pada 16 siswa. Waktu yang diperlukan untuk penelitian 3 bulan dari Januari sampai dengan April.

Penelitian dimulai dengan studi pendahuluan dengan pengumpulan data sebelum pembuatan komik. Pengumpulan data pertama tentang kurikulum, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, tematik. Peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen dari guru kelas 1 berupa standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran yang kemudian akan dianalisis dan dikembangkan. Hasil dari analisis menghasilkan dasar-dasar materi yang akan dimuat di dalam komik sehingga komik yang dibuat tidak keluar dari pokok bahasan.

Pengumpulan data kedua yaitu melalui pengamatan yang menunjukkan bahwa perlunya media pembelajaran literasi dengan komik agar siswa senang untuk belajar. Hasil observasi terhadap siswa kelas 1 menghasilkan temuan antara lain: (1) kondisi siswa sebagian masih pasif dalam mengikuti pelajaran di kelas; (2) sebagian siswa masih membuang bungkus jajanan sembarangan saat jam istirahat; (3) saat jam literasi di perpustakaan siswa kelas 1 senang membaca buku bergambar dan berwarna; (4) belum adanya media komik pembelajaran; (5) guru belum pernah menyediakan media tematik untuk menciptakan rasa ketertarikan siswa yaitu belajar sambil bermain. Dari hasil tersebut sudah selayaknya untuk dibuat media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar dan senang belajar, dalam hal ini peneliti memilih media komik.

Setelah melakukan pengumpulan data komik, langkah selanjutnya adalah perencanaan pembuatan komik. Perencanaan meliputi pembuatan GBIPM yang disesuaikan dengan kurikulum, pembuatan sinopsis, dan *storyboard*. Setelah dikonsultasikan kepada pembimbing, peneliti segera membuat desain komik agar bisa divalidasi oleh ahli materi dan media. Validasi pertama adalah validasi dari ahli materi, Supartinah, M.Hum. (ahli pembelajaran bahasa daerah di sekolah dasar). Masukan dari ahli materi meliputi keterbacaan kalimat, kebahasaan, jenis huruf, alur cerita, komposisi keseimbangan teks dan gambar, dan evaluasi dalam komik. Setelah ahli materi menyetujui, dilanjutkan dengan validasi ahli media, Sungkono, M.Pd. (ahli kurikulum dan pengembangan media tepat guna). Masukan dari ahli media meliputi halaman cover, warna, bentuk ilustrasi, ukuran buku komik, ukuran huruf, dan ukuran ilustrasi. Setiap masukan yang diberikan dari para ahli dikaji dan dianalisis untuk mendapatkan solusi yang terbaik. Setelah itu masukan dan revisi tersebut dilanjutkan dengan perbaikan desain produk sehingga siap digunakan untuk uji coba.

Berdasarkan teori Borg dan Gall (2007: 775), langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah uji coba awal. Kegiatan uji coba awal dilakukan dalam satu kali pertemuan. Berdasarkan uji coba awal, 3 siswa menunjukkan ketertarikan dengan komik. Hasil angket dari ketiga siswa menunjukkan persentase kelayakan komik 100% dan ditunjukkan dari pengamatan peneliti saat siswa membaca komik antara lain: (1) siswa antusias segera ingin membaca komik; (2) siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan; (3) siswa yang sudah lancar membaca dapat menyelesaikan bacaan dengan waktu yang lebih singkat; (4) siswa yang belum bisa membaca terlihat antusias mendengarkan pendamping bercerita sambil melihat-lihat gambar komik; dan (5) ketiga siswa senang dengan kegiatan mewarnai pada lembar evaluasi komik. Pada uji coba awal, siswa meminta agar komik bisa dimiliki mereka, selain itu belum ada masukan mengenai desain komik sehingga peneliti melanjutkan tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas pada 6 siswa dengan komik yang sama (tidak ada perubahan).

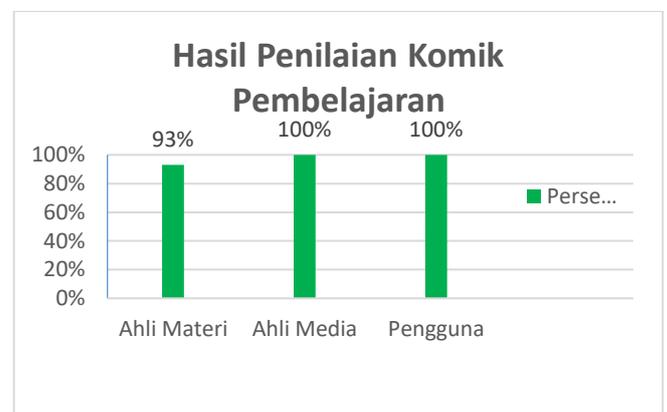
Tahap uji coba lapangan terbatas melibatkan 6 siswa dari kelas 1 SD N 1 Trirenggo. Pada uji kedua ini juga menghasilkan kelayakan komik 100% dari angket yang diberikan kepada siswa. Hasil pengamatan menunjukkan hal yang sama dengan uji coba awal dengan tambahan bahwa siswa-siswa tertarik membaca komik kembali, tetapi karena keterbatasan waktu, siswa harus kembali ke kelas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komik tidak ada perubahan dan bisa digunakan pada uji coba lapangan luas dengan siswa yang lebih banyak.

Tahap uji coba lapangan luas melibatkan 16 siswa kelas satu. Uji coba ketiga ini dilakukan dalam dua sesi dengan 8 siswa setiap sesinya karena keterbatasan cetakan komik. Uji coba lapangan luas menunjukkan kelayakan komik 100% dari angket yang diisi oleh siswa. Hasil pengamatan peneliti saat siswa membaca komik tidak jauh berbeda dengan uji awal dan uji terbatas. Siswa menikmati dan senang belajar

menggunakan komik, siswa antusias mewarnai, menjawab pertanyaan, dan menulis pengalaman mereka dalam menjaga lingkungan. Dari hasil uji coba lapangan luas tidak ada perubahan pada komik sehingga pada komik sudah disebut sebagai komik akhir (produk akhir) yang merupakan tahapan terakhir dari 9 langkah Borg dan Gall yang digunakan peneliti.

Tabel 3. Hasil Penilaian Komik Akhir

Penilai	Persentase	Kategori
Ahli Materi	93%	Sangat Baik
Ahli Media	100%	Sangat Baik
Pengguna	100%	Sangat baik
Rata-Rata	97.67%	Sangat Baik



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Komik Pembelajaran

Pembahasan

Pada tujuan penelitian di awal disebutkan mengembangkan media komik pembelajaran dengan kriteria media yang layak (dilihat dari kondisi fisik, komponen dasar visual, dan mutu komik) serta kriteria isi materi yang layak (dilihat dari pertimbangan isi, dan cara penyajian). Berikut adalah pembahasannya.

Pertama, dilihat dari kondisi fisik, Trimo (1997: 37) mengatakan media komik dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu komik strip dan buku komik. Peneliti memilih untuk mengembangkan buku komik karena lebih efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas ataupun mandiri di rumah. Mengenai ukuran buku untuk SD kelas 1 tidak ada teori yang menyebutkan ukuran spesifik, hanya menyebutkan bahwa ukuran buku untuk siswa

kelas rendah tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga tidak menyulitkan anak saat membacanya (sumber: *akhmad_mukhlason-fib12.web.unair.ac.id*). Ukuran buku komik yang dipilih peneliti untuk siswa SD kelas 1 adalah 21 x 21cm. Dari pengamatan saat uji lapangan, dari ukuran tersebut seluruh siswa kelas 1 SD menunjukkan tidak adanya kesulitan dalam memegang maupun membawanya.

Kedua, dilihat dari komponen dasar visual, peneliti menggunakan teori dari Smaldino, dkk bahwa visual memiliki organisasionalnya sendiri yang menampilkan berbagai elemen untuk mengkomunikasikan penyusunan konten (2014: 77). Peneliti sepakat bahwa susunan, keseimbangan, warna, sifat mudah dibaca, menarik, gaya teks, ukuran teks, spasi teks, warna teks, dan penggunaan huruf besar kecil dari organisasional visual Smaldino bisa mengkomunikasikan isi cerita dan pembelajaran dalam komik. Jika dikorelasikan dengan hasil uji lapangan yang telah dilakukan, desain komik mempunyai dampak positif terhadap belajar siswa.

Pada susunan (*arrangement*), gagasan Smaldino yakni menentukan sebuah pola dasar untuk menentukan bagaimana mata si penonton akan mengikuti setiap tampilan yang disajikan (2014: 78-79). Sesuai dengan gagasan Smaldino tersebut peneliti mengembangkan komik dengan setiap *scene* pada komik terdapat pemancing gambar agar siswa ingin membaca terus dan membuka halaman selanjutnya. Contohnya dengan adanya gambar katak yang terlihat sakit membuat siswa penasaran dan berpikir apa yang terjadi dengan katak. Ini memberikan dampak positif pada siswa, ini ditunjukkan dari seluruh siswa antusias membaca komik dan membuka setiap halaman sampai tuntas.

Pada aturan keseimbangan (*balance*) dicapai ketika “berat” unsur-unsur dalam sebuah tampilan secara merata tersebar pada tiap sisi sebuah sumbu, secara horizontal atau vertikal atau keduanya (2014: 82). Penggunaan aturan keseimbangan membuat visual menjadi simetris, akan tetapi terlihat formal. Maka dari itu peneliti

tidak terpaku pada keseimbangan simetris melainkan menggunakan keseimbangan asimetris untuk memikat mata. Keseimbangan asimetris yang dimaksud yaitu terdapat kesamaan berat yang tidak merata, tetapi dengan unsur-unsur yang berbeda di tiap sisinya. Keseimbangan asimetris lebih disukai karena lebih dinamis dan lebih menarik daripada keseimbangan simetris.

Smaldino, dkk (2014: 82-83) mengemukakan ketika memilih sebuah skema warna untuk sebuah visual, perhatikan keharmonisan warna (*color*). Hal ini selaras dengan Pett dan Wilson yang memberikan saran-saran antara lain: (1) konsistenlah dengan pilihan warna umum di seluruh material; (2) gunakan warna yang sangat jenuh untuk material yang ditujukan untuk anak-anak kecil; (3) perhatikan makna-makna yang diterima, misalnya merah dan kuning bermakna hangat, hijau dan biru bermakna sejuk, merah artinya berhenti, hijau artinya jalan, dan sebagainya. Dari saran-saran tersebut, peneliti mendapatkan hasil yang positif ketika konsisten memadukan warna analog terutama biru dan hijau pada komik. Biru dan hijau merupakan warna yang menunjukkan kesejukan sehingga sesuai dengan tema yang diusung peneliti mengenai lingkungan. Dari warna tersebut siswa mampu menangkap setiap makna visual yang digambarkan peneliti melalui komik. Saat uji coba, siswa-siswa saat ditanya apakah warna-warna yang digunakan dalam komik disukainya, siswa menjawab dengan jawaban positif bahwa mereka menyukai warna-warna pada komik.

Pada unsur sifat mudah dibaca (*legibilitas*), sebuah visual tidak bisa dipahami kecuali kalau penonton bisa melihat kata-kata dan gambar (Smaldino,dkk, 2014: 86). Kemudahan untuk dibaca adalah dengan meningkatkan ukuran, jenis huruf, dan kontras di antara benda-benda dalam visual. Pada aturan ini peneliti menggunakan ukuran setiap objek gambar tidak terlalu kecil tetapi memperhitungkan apakah dapat dilihat siswa dengan jelas. Hal ini dilakukan agar siswa tanpa

bertanya sudah mampu membaca visual dalam sekali melihat. Unsur legabilitas berdampak positif pada siswa karena siswa tampak tidak kesulitan saat melihat gambar-gambar pada komik sehingga mudah memahami gambar dan membaca kata-kata.

Sedangkan pada unsur menarik (*appeal*), teknik untuk menghasilkan daya tarik adalah gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi (Smaldino, dkk, 2014: 86). Visual yang menarik akan mempertahankan perhatian para penontonnya. Pada hal ini peneliti mengutamakan salah satu unsur yang disebutkan Smaldino yaitu interaksi. Peneliti menambahkan kalimat yang mengajak siswa untuk menjawab atau berpikir dan dengan kegiatan yang menarik seperti mewarnai. Dari hasil uji lapangan, siswa menunjukkan ketertarikan membaca komik dengan berbagai cara, ada yang bertanya apa jawaban dari kalimat pemancing dalam komik, membaca dengan lantang, dan lain-lain, terutama dalam kegiatan mewarnai, siswa-siswa sangat menyukainya.

Dalam unsur teks pada desain visual yang diperhatikan adalah gaya, ukuran, spasi, warna, dan penggunaan huruf besar kecil (Smaldino, dkk, 2014: 77). Pertama adalah *gaya (style)*. Gaya dari teks seharusnya konsisten dan selara dengan unsur-unsur visual lainnya. Untuk komunikasi yang baik sebaiknya menggunakan tidak lebih dari dua jenis gaya ketikan yang berbeda, dan maksimum menggunakan 4 ragam model ketikan seperti tebal, miring, garis bawah, perubahan ukuran. Sedangkan unsur *ukuran (size)* teks sebaiknya disesuaikan agar anak dimudahkan dalam membacanya. Pada unsur spasi (*spacing*), gunakan spasi yang terlihat rata bagi mata, dan untuk penentuan spasi vertikal diantara baris-baris material juga penting untuk kemudahterbacaan. Jika terlalu berdekatan cenderung terlihat mengabur, kalau terlalu berjarak akan terlihat terpisah-pisah. Unsur *warna (color)* teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang baik agar mudah dibaca atau memberi penekanan untuk menarik perhatian. Dalam *penggunaan huruf besar kecil (use of capitals)*, gunakan huruf kecil semua, dan

menambahkan huruf besar hanya ketika dibutuhkan sewajarnya. Dari semua unsur pada organisasional teks dari Smaldino apabila disimpulkan lebih mengarah pada tujuan keterbacaan teks sehingga sasaran tidak sulit dalam melihat dan membaca teks. Dari unsur-unsur inilah siswa dimudahkan dalam membaca teks sehingga isi atau pesan cerita untuk mencintai lingkungan dalam komik dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Dilihat mutu komik, media pembelajaran menciptakan minat siswa dan pesan tersampaikan dengan ilustrasi. Komik menggunakan karakter-karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat, selain itu komik juga menggunakan ilustrasi gambar yang menarik dengan teks relatif singkat. Hal ini akan menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya, dengan begitu komik akan mempengaruhi sikap siswa dan apabila digunakan untuk pembelajaran akan berdampak positif pada perilaku siswa dalam belajar. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa kemampuan dari komik besar sekali untuk mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 45). Pada penelitian ini, peneliti melihat siswa-siswa masih pasif dalam belajar di kelas dan belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Ketika uji lapangan siswa terlihat tertarik pada komik dan dari itulah tercipta minat siswa untuk membacanya sehingga dari minat siswa membaca timbul dorongan untuk peduli dengan lingkungan. Komik sebagai bahan bacaan yang bukan hanya menyenangkan namun juga mengandung nilai edukatif yang baik untuk menciptakan minat siswa belajar mencintai dan peduli lingkungan.

Selanjutnya, peneliti dalam mengembangkan media komik yang sesuai kriteria materi yang layak didasarkan dengan kesesuaian kurikulum dan keterbacaan teks. Dalam hal ini kurikulum didapatkan dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dari tema lingkungan bersih, sehat, dan asri yang digunakan oleh wali kelas 1 SD N 1 Trirenggo. Sedangkan menurut diagram Fry keterbacaan

siswa kelas rendah yang berumur sekitar 7 tahun, panjang kalimat yang digunakan adalah maksimal 8 kata (sumber: Belinguis, media pendidikan bahasa). Peneliti mengaplikasikan hal tersebut pada komik dan mendapat respon hasil yang baik dari siswa maupun guru. Berdasarkan respon siswa, siswa antusias dan senang belajar menggunakan komik. Selain itu siswa yang lancar membaca tidak kesulitan untuk membaca keseluruhan isi komik, sedangkan siswa yang tidak bisa membaca, mereka mendengarkan cerita dengan antusias tanpa rasa bosan. Respon siswa terhadap komik menunjukkan respon yang baik, suka dan mampu mempermudah dalam belajar tentang tema menjaga lingkungan.

Dari pembahasan di atas, *resource* komik dari kriteria media dan materi, komik pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk siswa kelas 1 sekolah dasar memberikan kontribusi dalam memudahkan belajar dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Maka komik dimasukkan nilai-nilai pendidikan, dalam hal ini nilai peduli dan cinta lingkungan, sehingga timbul dorongan pada siswa untuk peduli dan mencintai lingkungan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian “Pengembangan Buku Komik Pembelajaran Peduli dan Cinta Lingkungan untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo” yaitu dihasilkan buku komik peduli dan cinta lingkungan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Komik tersebut secara kuantitatif mendapat penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing adalah 93% (pertimbangan isi dan cara penyajian sangat baik) dan 100% (kondisi fisik, komponen dasar visual, dan mutu komik sangat baik). Sementara, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji coba awal, uji coba terbatas, dan uji coba luas

masing-masing 100% yang merupakan kategori sangat baik. Secara kualitatif, media komik “Terima Kasih Katak” mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan siswa belajar, dan membuat belajar menjadi menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, telah menghasilkan komik sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik perhatian, dan siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Ada beberapa saran dari peneliti yaitu:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan sudut pandang yang berbeda, agar media yang digunakan dalam pembelajaran lebih bervariasi dan semakin memudahkan siswa untuk belajar.
2. Bagi lembaga pendidikan, diharapkan dapat merekomendasikan media untuk meningkatkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R., Gall, M.D., Gall, J.P. (2007). *Educational Research: An Introduction 8th Edition*. New York: Longman, Inc.
- Mediawati, E. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1 April 2011.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto, M.N. (1984). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A.S., dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: IPTPI dan LPTK.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Russell, J.D. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan*

Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana
Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian
Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Trimo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta:
Depdikbud.

.