

PENGEMBANGAN KOMIK BUDAYA "TONDU' MAJÂNG" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Riska Amalia^{1✉}, Tita Tanjung Sari², Kadarisman³

^{1,2,3} Universitas Wiraraja, Sumenep, Indonesia

e-mail: riskalia02@gmail.com¹, titatanjungfkip@wiraraja.ac.id², kadarisman@wiraraja.ac.id³

ABSTRAK

Komik budaya menjadi salah satu alternatif bahan bacaan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran yang kaitannya dengan lingkungan sosial budaya yang ada di lingkungan tempat tinggal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa komik budaya "Tondu' Majâng" yang menarik dan edukatif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk mengenalkan budaya yang ada disekitar tempat tinggal, terutama budaya yang ada di Pulau Madura serta mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan media komik ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan model 4-D yang dikemukakan oleh tiagarajan yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Pembuatan komik budaya "Tondu' Majâng" menggunakan aplikasi berupa *canva, mediabangpaint* dan *photoshop*. Penelitian ini melibatkan 2 validator yakni validator ahli materi dan validator ahli media serta melakukan 2 kali uji coba yang terdiri dari uji coba terbatas dengan subjek penelitian 5 orang siswa dan uji coba bebas dengan subjek penelitian 8 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) validasi materi menghasilkan nilai dengan rata-rata persentase 98,5% dan validasi media dengan rata-rata persentase 92,5% serta respon guru dengan penilaian rata-rata 89,5% dan respon siswa saat uji coba terbatas menghasilkan nilai rata-rata persentase 88% dan uji coba bebas menghasilkan nilai rata-rata persentase 96%. Maka dari itu pengembangan komik budaya ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata Kunci: komik budaya, media pembelajaran, sekolah dasar

DEVELOPMENT OF CULTURAL COMIC "TONDU' MAJÂNG" AS A MEDIUM FOR LEARNING SOCIAL STUDIES GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

Cultural comics are one of the alternative reading materials to increase students' knowledge of learning related to the socio-cultural environment in the neighborhood. This study aims to develop media in the form of cultural comics "Tondu' Majâng" that are interesting and educational for grade IV elementary school students to introduce the culture around the residence, especially the culture on Madura Island and find out the response of teachers and students after using this comic media. This research uses a research development approach or *Research and Development* (R & D) with a 4-D model proposed by tiagarajan, namely *define, design, develop* and *disseminate*. The creation of cultural comics "Tondu' Majâng" uses applications in the form of *canva, mediabangpaint* and *photoshop*. This research involved 2 validators, namely material expert validators and media expert validators and conducted 2 trials consisting of limited trials with 5 research subjects and free trials with 8 research subjects. The results of this study showed that: (1) material validation resulted in scores with an average percentage of 98.5% and media validation with an average percentage of 92.5% and teacher responses with an average assessment of 89.5% and student responses during limited trials resulted in an average score of 88% and free trials produced an average percentage score of 96%. Therefore, the development of cultural comics is suitable for use in the learning process of grade IV Social Science material.

Keywords: cultural comics, learning media, elementary school

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
19 Agustus 2023	23 Mei 2024	15 Juli 2024	5 September 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah yang sangat penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan secara utuh, sehingga hal itu memberikan ruang kepada setiap orang yang akan mengembangkan potensi yang dimiliki untuk meningkatkan sumber daya manusia. di abad 21 ini pendidikan juga diharapkan membuat perubahan besar bagi kemajuan bangsa. Salah satunya sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan sebagaimana dinyatakan oleh Miller dalam (Uzoamaka, 2020) keterampilan tersebut adalah 6C yang meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), kewarganegaraan/budaya (*citizenship/culture*), dan pendidikan karakter (*character education*). Oleh sebab itu, pada saat proses pembelajaran diperlukan inovasi kreatif yang terus dikembangkan dan guru perlu melakukan cara yang tepat dan efisien dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengembangkan dan menumbuhkan nilai-nilai yang terdapat pada 6 keterampilan di atas, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Salah satunya kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan integrasi dari beberapa mata pelajaran. Implementasi pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja, namun keterampilan sosial menjadi salah satu faktor penting yang harus dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran IPS (Widya Ariesta & Novi Kusumayati, 2018). Oleh sebab itu, pembelajaran IPS menjadi dasar keterampilan sosial peserta didik dalam meningkatkan nilai-nilai dalam kehidupan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Fitriya Astutik & Suprijono, 2021) bahwa pembelajaran IPS mirip dengan pendidikan nilai atau pendidikan karakter yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi masyarakat yang baik, sadar akan berbagai masalah sosial dan lingkungannya. Pembelajaran IPS dengan unsur budaya tidak akan lepas dari setiap kegiatan manusia, karena sebagai makhluk sosial hampir seluruh kegiatannya dilakukan dengan cara berkelompok dan tidak menutup kemungkinan sekelompok orang tersebut memiliki latar budaya yang berbeda-beda. Khususnya masyarakat Indonesia yang memiliki banyak keberagaman. Dari banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia terdapat budaya lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya pulau yang terdapat di Provinsi Jawa Timur yaitu Pulau Madura tepatnya di daerah Sumenep. Sumenep juga dikenal sebagai salah satu kabupaten di Madura yang memiliki potensi perikanan dan kelautan yang cukup besar, yang mana Sumenep memiliki kawasan perairan terbesar disekitar 126 pulau dalam Perbup Sumenep, nomor 11 tahun 2006 (Suhartatik, 2018). Oleh sebab itu, sebagian besar mata pencaharian penduduk Sumenep sebagai pelaut atau nelayan dan hasil dari melaut akan digunakan untuk mencukupi kebutuhan keluarga serta dijual ke pasar tradisional. Seperti halnya menurut (Imah, 2020) pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal dalam pelestarian budaya Madura.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat program kampus mengajar angkatan 3 di SDN Lenteng Barat IV. Bahwa kegiatan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah atau hanya berpusat kepada guru (*teacher centered learning*) dan tidak menunjukkan objek yang kontekstual dari karakteristik materi tersebut serta minimnya bahan ajar atau bahan bacaan yang digunakan untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran siswa bersikap pasif dalam menerima materi pembelajaran, cenderung malas dan kurang tertarik mendengarkan serta merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, sehingga hal itu berdampak pada tindakan perilaku di sekolah yang kurang baik. Salah satu contoh saat kegiatan pembelajaran berlangsung ataupun di luar pembelajaran siswa dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru tidak mencerminkan *andhâb*

asor sebagaimana yang telah menjadi budaya masyarakat Sumenep. Hal tersebut terjadi salah satunya juga disebabkan oleh kurangnya kesadaran budaya sosial dan lingkungan sekitar serta rendahnya budaya membaca siswa terkait materi pembelajaran sehingga siswa kurang mengetahui wawasan budaya dan mengenal nilai-nilai yang terkandung dalam budaya. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sebagai pendukung ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Maka dari itu, perlunya media pembelajaran yang dapat menyatukan pembelajaran dengan kebudayaan. Termasuk membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif yang dapat terintegrasi dengan nilai-nilai budaya yaitu dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Media pembelajaran menurut (Supriyono, 2018), yakni media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dan media tersebut dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di ruang kelas yaitu membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu caranya dengan pembuatan media pembelajaran komik. Komik adalah salah satu bacaan yang diminati oleh siswa Keunikan dari komik menurut (Rahmatullah et al., 2020) adalah memiliki seni gambar yang berkesinambungan, sehingga membuat komik menjadi hidup saat dibaca dan pesan dapat tersampaikan dengan mudah. Ditegaskan menurut (Al Adiyah et al., 2018) membaca bacaan bergambar seperti komik tidak hanya disukai oleh kalangan anak-anak melainkan orang dewasa, karena menghibur seperti bermain tetapi terdapat unsur keseriusan untuk memperoleh isi bacaan. Maka dari itu komik mudah dalam penyampaian pesan kepada pembaca dan komik tersebut dapat dibuat dengan memberikan nilai budaya di dalam isi ceritanya. Penerapan pembelajaran dengan media komik dapat digunakan dalam berbagai jenis mata pelajaran di sekolah. Seperti pembelajaran yang terhadap pada muatan pelajaran IPS. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Budaya “Tondu’ Majâng” Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”.

KAJIAN TEORI

Anak usia dasar adalah anak yang berada dalam rentang usia 7-12 tahun keatas atau dalam sistem pendidikan disebut anak yang berada pada usia sekolah dasar (Bujuri, 2018: 3). Menurut John W. Santrock dalam (Hikmawati, 2018: 110) anak-anak SD mengalami 2 tahap perkembangan transisi yaitu dari *early childhood* menuju *Adolescence* yang mana masa ini disebut *Middle-Late Childhood* dimulai dari usia 6-11 tahun, tahap ini anak mulai menguasai keahlian membaca, menulis dan menghitung. Selain itu, anak di sekolah dasar diharapkan untuk memiliki keterampilan yang mendasar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih bermakna dengan bantuan guru di sekolah pada abad 21. Keterampilan tersebut dinyatakan oleh miller dalam (Uzoamaka, 2020) yaitu 6C yang meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), kewarganegaraan/budaya (*citizenship/culture*), dan pendidikan karakter (*character education*).

- 1) Berpikir kritis (*critical thinking*), yaitu siswa diharapkan mampu menganalisis, menyaring, dan mempertanyakan secara logis semua informasi yang didapatkan sehingga mudah untuk memahami suatu pembelajaran;
- 2) Kolaborasi (*collaboration*), proses yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan bakat, kepribadian, pengetahuan mereka untuk bekerja sama dan menghasilkan sesuatu yang baru;
- 3) Komunikasi (*communication*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan pandangan, ide, dan informasi seseorang secara jelas, bermakna dan logis;

- 4) Kreativitas (*creativity*), yaitu kemampuan siswa untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menciptakan sesuatu yang baru dari pemikirannya;
- 5) Kewarganegaraan/budaya (*citizenship/culture*), yaitu kemampuan seseorang untuk memperkenalkan dengan bangga cara hidup bangsanya di mana saja dan kapan saja. Budaya juga mengandung arti kemampuan siswa untuk terhubung dengan hal-hal di sekitarnya, untuk mengetahui dan menghargai dari mana mereka berasal, nilai-nilai dan kepercayaan mereka yang dikenal oleh komunitas mereka;
- 6) Pendidikan karakter (*character education*), yaitu keterampilan yang memungkinkan guru pada abad 21 ini untuk mendidik dan membina siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk bertanggung jawab, sopan dan mampu memberikan kontribusi tingkah laku sebagai warga negara yang baik;

Dalam penelitian yang peneliti kembangkan, 6 keterampilan yang telah diuraikan di atas merupakan hal penting untuk dibangun dan dikembangkan, sehingga dapat menjadi kebiasaan baik yang dilakukan peserta didik di sekolah saat proses pembelajaran ataupun di kehidupan sehari-hari. Untuk itu komik budaya dapat membantu tercapainya beberapa keterampilan di atas. Adapun Jenis-jenis komik menurut Smith dalam (Nugraheni, 2017: 115) mengemukakan bahwa terdapat dua jenis komik yaitu diantaranya:

- 1) Komik strip (*strip comic*) adalah komik yang menggunakan beberapa panel, biasanya terdiri dari tiga sampai empat panel. Cerita yang disampaikan bisa berpusat pada suatu karakter dan memiliki rangkaian cerita yang berhubungan. Komik strip biasanya dibuat oleh penulis tunggal dan lebih menekankan pada humor.
- 2) Komik buku (*comic book*) adalah kumpulan dari beberapa komik strip yang dikemas menjadi bentuk menyerupai buku. Pembuatan komik buku biasanya melibatkan beberapa orang yang bertugas untuk menulis naskah, membaut sket atau karakter dan memberi warna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan produk, mengembangkan produk dalam arti luas dapat memperbaharui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan yang telah dikemukakan oleh (Thiagarajan et al., 1974) yakni *four-D* (4D) terdiri dari *Define*), *Design*, *Develop*, *Disseminate*). Model pengembangan tersebut dapat dijadikan acuan peneliti dalam membuat produk komik budaya "*Tondu' Majâng*" yang berkualitas baik.

Komik budaya "*Tondu' Majâng*" ini diharapkan siswa dapat lebih mudah merangsang serta memahami materi pelajaran IPS dan siswa lebih mengenal beberapa budaya khususnya budaya di Sumenep serta nilai-nilai yang terkandung dalam budaya tersebut. Penelitian ini dilakukan 3 bulan disemester genap kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar, dimana tahap uji coba dilakukan 2 tahapan uji coba yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru setelah menggunakan media komik ini yaitu kepada 5 orang siswa pada uji coba terbatas di SDN Poja II dan 8 orang siswa pada uji coba bebas di SDN Lenteng Barat IV. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan instrumen yang dipakai adalah instrumen validasi ahli materi dan instrumen validasi ahli media dengan teknik analisis menggunakan skala *likert* yang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Produk

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3

Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: (diadopsi Sugiyono, 2013)

Setelah diperoleh hasil validasi, maka selanjutnya akan dianalisis dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasil penilaian dari validator baik validator ahli media maupun validator ahli materi, maka akan dideskripsikan melalui kriteria kelayakan pada media yang telah dicantumkan dalam kriteria presentase serta dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Kategori	Persentase %	Kriteria
4	76-100	Sangat Layak
3	51-75	Layak
2	26-50	Kurang Layak
1	0-25	Tidak Layak

Sumber: (diadaptasi Sugiyono, 2013)

Serta ada pula instrumen respon siswa dengan teknik analisis menggunakan skala guttman dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Analisis Skala Guttman

Skor	Keterangan
Skor 1	Ya
Skor 0	Tidak

Sumber: (diadopsi Sugiyono, 2013)

Selanjutnya, instrumen respon guru menggunakan skala *likert*, kemudian penilaian tersebut dianalisis dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasil penilaian dari respon guru dan siswa, maka akan dideskripsikan melalui kriteria baik atau tidak produk yang dikembangkan oleh peneliti, yang telah dicantumkan dalam kriteria serta dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Analisis Respon

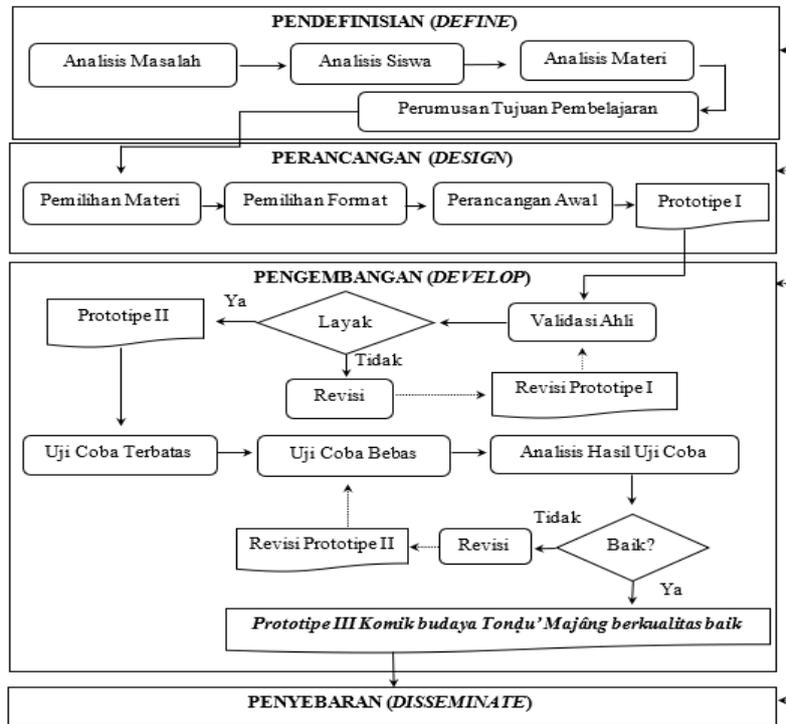
Kategori	Persentase %	Kriteria
4	76-100	Sangat Baik
3	51-75	Baik
2	26-50	Kurang Baik
1	0-25	Tidak Baik

Sumber: (diadaptasi Sugiyono, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D dikemukakan oleh (Thiagarajan et al., 1974) terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Peneliti menggunakan model ini karena tertarik melakukan seluruh tahapan mulai dari tahap pendefinisian sampai tahap menyebarkan produk pengembangan. Model pengembangan 4D ini dapat dijadikan acuan peneliti

dalam membuat produk komik budaya yang berkualitas baik yaitu menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik budaya “Tondu’ Majâng” yang dapat dilakukan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan model pengembangan 4D diadaptasi dari (Sari & Cahyono, 2020) diantaranya sebagaimana gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 1. Tahap model pengembangan 4D

Keterangan :

→ : Garis Pelaksanaan → : Garis Siklus

▭ : Jenis Kegiatan ▭ : Hasil Kegiatan

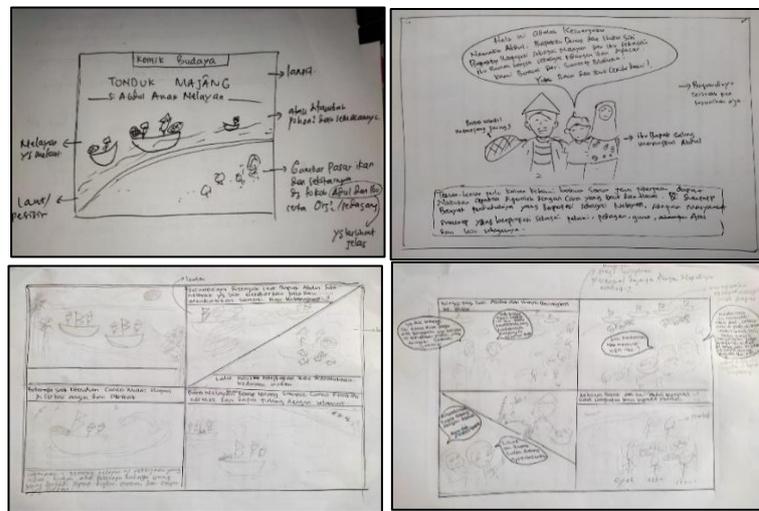
Tahap Pendefinisian (*Define*)

Membahas terkait analisis awal, siswa dan tujuan pembelajaran yaitu Proses pembelajaran IPS yang kurang aktif dan cenderung monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran sebagai bahan bacaan yang menarik, sehingga menyebabkan kurangnya informasi dan pengetahuan tentang pengenalan budaya yang ada di lingkungan tempat tinggal dan berdampak pada sikap sosial yang tidak baik yang dilakukan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan permasalahan tersebut, kemudian dianalisis tujuan yang nanti akan dicapai oleh siswa dengan menyesuaikan kompetensi dasar (KD)

Tahap perancangan (*Design*)

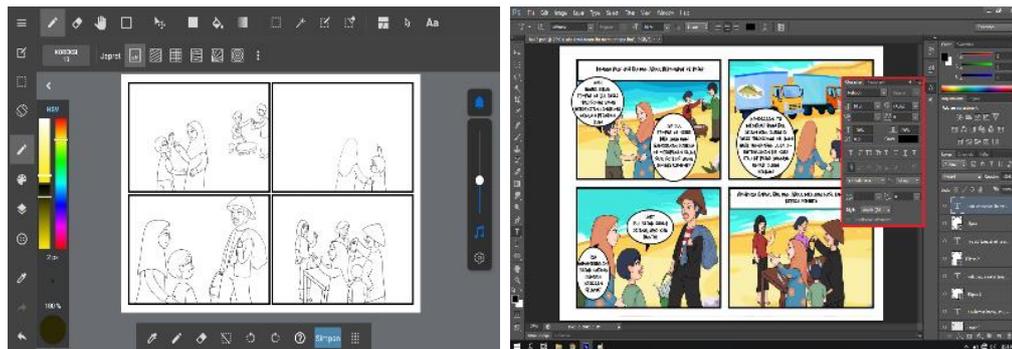
Perancangan produk komik budaya “Tondu’ Majâng” diantaranya merancang pemilihan materi tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosisl (IPS) KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Dilanjutkan dengan pemilihan format untuk melengkapi penyajian tampilan pada komik diantaranya terdiri dari cover komik, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang akan dicapai, alur cerita, *scan*

QR-Code terkait video tentang muatan materi IPS, profil penulis. Adapun perancangan isi cerita komik dirancang secara manual mulai dari judul komik, naskah komik sampai tata letak ilustrasi gambar secara abstrak seperti pada gambar 2 Berikut ini :



Gambar 2. Sketsa Komik Budaya “Tondu’ Majang” pada kertas

Langkah selanjutnya, rancangan komik tersebut akan didesain dengan gambar yang menarik dan detail melalui aplikasi digital seperti *Photoshop*, *MediabangPaint* dan *canva*.



Gambar 3. Sketsa digital Komik Budaya “Tondu’ Majang”

Gambar sketsa tersebut disesuaikan dengan objek yang dibutuhkan atau sesuai konsep materi dan karakter, warnai gambar objek yang digambar dan tambahkan warna bayangan agar objek tidak terlihat terlalu kaku serta tambahkan objek gambar lain dan latar pada komik apabila diperlukan. Selanjutnya adalah menambahkan kotak kalimat dan balon percakapan dibuat menggunakan aplikasi *Photoshop* pada PC atau Laptop dengan teks menggunakan *font Mabook* dengan ukuran 10pt, lalu simpan gambar. Halaman pertama komik budaya “Tondu’ Majang” merupakan sampul atau cover komik yang dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:

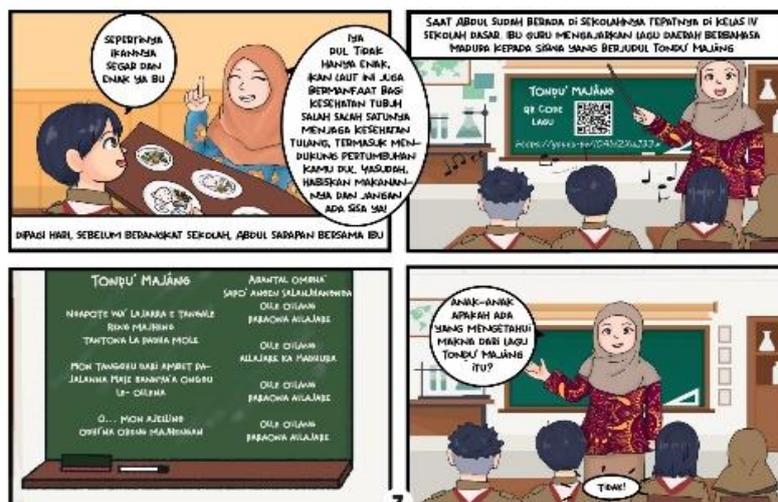


Gambar 4. Cover Komik

Halaman berikutnya adalah halaman kata pengantar, Kompetensi Dasar (KD) yang diturunkan pada indikator dan tujuan pembelajaran serta petunjuk penggunaan. Untuk isi cerita komik diawali dengan prolog dan pengenalan tokoh lalu dilanjut cerita tokoh pada komik yang dapat dilihat pada gambar 5 dan gambar 6 berikut ini:



Gambar 5. Prolog dan Tokoh



Gambar 6. Isi cerita komik

Tahap pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan peneliti memberikan hasil dari produk pengembangan komik budaya “Tonđu’ Majâng” kepada validator ahli media dan validator ahli materi yang akan memberikan penilaian serta komentar terkait kelayakan produk pengembangan melalui kuesioner yang telah dibagikan, setelah itu peneliti melakukan uji coba media pengembangan pada siswa kelas IV sekolah dasar melalui kuesioner yang telah dibagikan terdiri dari uji coba terbatas sebanyak 5 orang siswa yang bertujuan untuk meminimalisir kekurangan dari produk yang dihasilkan yaitu menghasilkan skor persentase mencapai 88% dengan kategori “Sangat Baik” kemudian dilanjut uji coba bebas sebanyak 8 orang siswa menghasilkan penilaian respon siswa berupa skor persentase mencapai 96% dengan kategori “Sangat Baik” Adapun kuesioner respon guru diisi oleh salah seorang guru sekaligus wali kelas IV dengan menghasilkan penilaian repon guru berupa skor persentase mencapai 89,5% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan pengamatan peneliti saat uji coba serta komentar guru siswa sangat tertarik dan antusias dalam membaca komik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran peneliti melakukan beberapa cara dalam menyebarkan yakni secara *offline* dengan memperbanyak lebih dari satu cetakan komik lalu disebarluaskan kepada beberapa sekolah (diantaranya SDN Parsanga I, SDN Poja II dan SDN Lenteng Barat IV). Secara *online* proses penyebaran menggunakan aplikasi *fliphtml5* kemudian *dipublish online* sehingga mendapatkan *link flipbook* yang dapat diganti dengan *scan QR-Code* tentang komik budaya “Tonđu’ Majâng”. *QR-Code* atau *link flipbook* tersebut dapat disebarluaskan atau dibagikan kepada masyarakat sekitar melalui media sosial seperti *whatsapp*, *Instagram*, *Facebok*, *youtube* dan sebagainya, sehingga komik yang dikembangkan oleh peneliti dapat diakses dan dibaca dengan mudah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pengembangan komik budaya “Tonđu’ Majâng” bertujuan untuk membantu siswa dalam mengenalkan budaya yang ada di lingkungan sekitar. Komik budaya “Tonđu’ Majâng” dikembangkan melalui tahapan model 4 D yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. Produk pengembangan komik sebelum diujicobakan, komik divalidasi oleh validator dengan hasil persentase kelayakan produk yakni dari validasi materi 92,5% sedangkan validasi media 98,5%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk komik budaya “Tonđu’ Majâng” Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah dasar sangat layak digunakan saat pembelajaran tanpa revisi. Adapun rancangan dan pembuatan komik budaya Tonđu’ Majâng” menggunakan aplikasi digital diantaranya *canva*, *mediabangpaint* dan *photoshop* serta dalam penyebaran komik ini melalui beberapa cara penyebaran secara *offline* yaitu dibagikan ke beberapa sekolah dan secara *online* dalam bentuk komik digital berupa *link* atau *Qr-Code*, sehingga mudah untuk dibaca dan diakses melalui media sosial

Dalam penggunaan komik budaya “Tonđu’ Majâng” dalam pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari guru maupun siswa. Hal itu dibuktikan dari hasil kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa. Dari respon guru menghasilkan penilaian repon guru berupa skor persentase mencapai 89,5% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan kuesioner respon siswa diisi sebanyak 5 orang siswa SDN Poja II saat uji coba terbatas dengan hasil persentase respon mencapai 88% serta 8 orang siswa SDN Lenteng Barat IV saat uji coba bebas dan menghasilkan penilaian respon siswa berupa skor persentase mencapai 96% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil skor tersebut, maka komik budaya “Tonđu’ Majâng” sangat baik digunakan saat

pembelajaran, lalu siswa sangat tertarik dan antusias dalam membaca komik dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas

Adapun rekomendasi dari penelitian ini yaitu perlunya penelitian selanjutnya untuk melengkapi penelitian yang telah diteliti sebelumnya, seperti cerita komik yang disediakan dapat disampaikan cerita yang lebih kompleks dan klimaks serta perlunya pengembangan komik secara berkelanjutan untuk mata pelajaran dan materi pembelajaran yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Adiyah, T., Ahied, M., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Hidayati, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik “The Light of Life”. *Journal of Natural Science Education Reseach*, 1(1), 49–57. <https://doi.org/10.21107/nser.v1i1.4290>
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>
- Astutik, A. F., Rusijono., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542-554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 38–40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Hikmawati, N. (2018). Analisa Kesiapan Kognitif Siswa SD/MI. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 6(1), 109–128. <https://doi.org/10.52185/kariman.v6i1.15>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelejaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 114–115. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Rahmatullah, Inanna, Rakib, M., Mustari, & Rabania. (2020). Development of Thematic Economic Comic Character for Children from Early on. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(3), 293–300. <https://doi.org/10.26858/est.v1i1.14949>
- Sari, T., & Cahyono, A. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283-1298. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.355>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Y. S. Suryandari, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik, S. (2018). Makna Leksikal Bahasa Madura Keadaan Alam Nelayan Di Pesisir Kepulauan Sumenep. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 109. <https://doi.org/10.21009/aksis.020107>
- Supriyono, S. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Thiagarajan, S., Semmel, S. D., & Semmel, I. M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*.
- Uzoamaka, J. (2020). Teaching and Learning of 21st Century Learners in Anambra State Secondary Schools: Exploring teacher’s preparation and learning environment. *2nd Internasional Conference on New Trends in Teaching and Education*.