

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS KOMIK ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI YANG TERWUJUD DENGAN TRADISI BERFIKIR KRITIS DALAM PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Arni Gemilang Harsanti¹⁾, Dian Nur AntikaEkyHastuti²⁾, Eka Nofri Ari Yanto³⁾

¹⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
email: glitter.harshanti@gmail.com

²⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
email: nurantika27@gmail.com

³⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
email: ekanofri12@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan pengembangan produk media pembelajaran berbasis komik animasi. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengembangan produk media audiovisual berbasis komik animasi, (2) Mengetahui kelayakan media audio visual berbasis komik animasi untuk meningkatkan budaya literasi, (3) Mengetahui efektifitas media audiovisual berbasis komik animasi untuk meningkatkan budaya Literasi yang terwujud dengan tradisi berfikir kritis dalam pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audiovisual berbasis animasi untuk meningkatkan budaya literasi yang terwujud dengan tradisi berfikir kritis.

Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar yang ada di Kota Madiun. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Oktober tahun 2018. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V di sekolah dasar Kota Madiun.

Kata Kunci: media audiovisual, komik animasi, budaya literasi, berfikir kritis, IPS SD

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mengharuskan adanya perubahan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang memberikan nuansa baru saat ini sangat dibutuhkan oleh siswa. Terutama untuk mengatasi kebosanan siswa dengan penggunaan pengajaran secara konvensional. Pada saat ini teknologi semakin lama semakin berkembang. Semua kebutuhan dapat terpenuhi secara mudah dan cepat. Perkembangan teknologi ini ternyata memberikan pengaruh pada perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini. Guru dituntut untuk mengembangkan pengajaran dengan nuansa baru yang lebih kreatif dan tidak membosankan bagi siswa. Menurut Rahardjo dalam Simatupang dan Junita (2009:73), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik yang dirancang (media by utilization) maupun yang telah tersedia (media by design), baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dari sumber (misalnya guru) kepada penerima (peserta didik) sehingga dapat membuat atau membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar".

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan berupa media audiovisual berbasis komik animasi. Tingkat kelayakan media tersebut diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa. Melalui penelitian pengembangan ini peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media audiovisual Berbasis Komik Animasi untuk meningkatkan budaya literasi ini dimulai dengan menyampaikan langkah langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta penyampaian dan pengarahan berkenaan dengan media tersebut yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam waktu satu semester (semester 2).

Pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis komik animasi merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pelajaran melalui tayangan media animasi di depan kelas, karena menampilkan tokoh kartun yang digemari siswa. Pembelajaran yang tidak monoton mendengarkan guru ceramah, namun menuntut siswa untuk aktif menyimak materi yang disajikan dalam media audiovisual

Ilmu pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh sebagian siswa, karena dalam praktiknya kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah yang konvensional. IPS juga dianggap mata pelajaran yang menuntut banyak hafalan di luar kepala. Geometri merupakan salah satumatakuliahelemen kompetensi keterampilan. Dalam mempelajari IPS, tentunya memerlukan perhatian dari guru agar siswa tertarik dan mampu mencapai target yang telah ditentukan. Secara umum dilihat dari perspektif siswa, IPS merupakan ilmu yang melulu soal hafalan, banyak bacaan, kurang menyenangkan, dan kaku. Namun, meskipun termasuk pembelajaran yang kaku tetapi kekakuan tersebut dapat diatasi dengan adanya suatu kreasi yang dilakukan oleh guru dengan adanya suatu metode pengajaran atau bisa dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran sebagai perantara suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V, disitu dalam proses pembelajaran memanfaatkan suatu media dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan. Proses pembelajaran yang dilakukan meskipun termasuk mata pelajaran yang dinilai membosankan namun terlihat santai dan menciptakan suasana belajar yang nyaman karena memanfaatkan media yang tergolong terkini karena mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini. Pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V di SDN Madiun Lor 4 memanfaatkan media pembelajaran audiovisual berbasis komik animasi yang dimana media tersebut merupakan termasuk media yang memudahkan anak-anak untuk dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan. Media pembelajaran audiovisual berbasis komik animasi menampilkan tampilan yang menarik, menyajikan topic pembelajaran yang mengena sesuai dengan materi ajar dalam Kurikulum 2013, ditambah lagi menambah minat belajar siswa karena terdapat tokoh kartun yang lucu dan music yang menambah semangat siswa dalam belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis komik animasi merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pelajaran melalui tayangan media animasi di depan kelas, karena menampilkan tokoh kartun yang

digemari siswa. Pembelajaran yang tidak monoton mendengarkan guru ceramah, namun menuntut siswa untuk aktif menyimak materi yang disajikan dalam media audiovisual

Pembelajaran dengan menerapkan media audiovisual berbasis komik animasi dibuat menggunakan macromedia flash, disertai gambar yang menarik minat siswa. Tema Peristiwa dalam Kehidupan, menampilkan tokoh kartun yang lucu menceritakan bahwa dalam kehidupan ada peristiwa menyenangkan dan tidak menyenangkan. Menggiring siswa supaya berfikir kritis apa saja peristiwa yang dialami bangsa Indonesia dalam masa penjajahan. Ini dibuktikan ketika guru memberikan latihan-latihan soal, maupun soal evaluasi siswa mampu menyelesaikannya dengan baik. Pembelajaran tematik dengan menggunakan media audiovisual berbasis komik animasi diyakini telah berhasil membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa serta membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran*. Penerbit Ombak : Yogyakarta.
- Freire, P. 1972. *Pedagogy of the Oppressed*. Harmondsworth: Penguin.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haryono. 2009. *Pengaruh Karakteristik Pekerjaan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Pegawai Dengan Mediasi Motivasi Kerja (Studi Pada Pegawai Badan Pelaksana Penyuluhan Pertanian, Perikanan dan Kehutanan Kabupaten Batang*. Tesis Tidak Dipublikasikan, Program Pascasarjana Magister Manajemen, Universitas Stikubank Semarang.
- Hadi. 2005. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung : Dewa Ruchi.
- Herdinanda. 2010. *Media Audiovisual*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Kern. 2000. *Literacy and Language Teaching*. Published. Oxford : Oxford University.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung Rosda: Cetakan kesembilan.
- Nurdin. 2009. *Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah*. Jurnal Administrasi Pendidikan Vol.8, No.1 Juni 2006: Surabaya.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP)
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.,
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT .Bumi Aksara
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wells M. 1987. *College English*. New York: Harcourt
- Junita (2009). *Perbedaan Pendidikan Kesehatan Antara Media Leaflet Dengan Audiovisual Terhadap Perilaku Ibu Balita Gizi Kurang dan Gizi Buruk Di Kabupaten Bireuen Aceh*. Jurnal Keperawatan Anak. Vol VII No 5. www.usu.id. Diakses tanggal 13 Mei 2017.