



**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 Antika Eky Hastuti², Eka Nofri Ari Yanto³
^{1,2,3} PGSD UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

¹glitter.harshanti@gmail.com, ²nurantika27@gmail.com,

³ekanofri12@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research is the development of animated comic based learning media products. This study aims to (1) determine the development of animated comic-based audiovisual media products, (2) Know the feasibility of animated comic-based audiovisual media to enhance literacy culture, (3) Know the effectiveness of animated comic-based audiovisual media to enhance the culture of literacy manifested by the tradition of critical thinking in social studies class V in elementary school. This research is a type of research and development or Research and Development (R & D). According to Sugiyono (2012: 407) research and development are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) defines research and development as a research approach to produce new products or perfect existing products. So development research is a method to produce certain products or perfect existing products and test the effectiveness of these products. The product developed in this study is an audiovisual media based on animation to improve the culture of literacy that is realized by the tradition of critical thinking. This research was conducted in elementary schools in Madiun City. The time of the research was conducted from January to October 2018. The subject of the study was the fifth grade students in Madiun City elementary school.

Keywords: Audiovisual Media, Animation Comics, Literacy Culture, Critical Thinking, Elementary School Social Studies

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 audiovisual 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 kabupaten Madiun. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Oktober tahun 2018. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V di sekolah dasar Kabupaten Madiun.

Kata kunci: Media Audiovisual, Komik Animasi, Budaya Literasi, Berfikir Kritis, IPS SD

A. Pendahuluan

Perkembangan 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".

B. Landasan Teori

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata *instruction*. Kata *instruction* mempunyai arti yang lebih luas daripada pengajaran. Maka, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Munadi, 2010:4). Menurut Rohani dalam Herdiananda (2010:14) mengemukakan bahwa, media audiovisual adalah media instruksional



modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

1. Kelebihan Menggunakan Media Audiovisual
Kelebihan pembelajaran menggunakan media audiovisual antara lain:

- a. Para siswa merasa termotivasi untuk belajar karena mereka didorong untuk aktif memberi respon, baik terhadap pertanyaan maupun tugas yang disampaikan oleh program.
- b. Para siswa merasa tidak bosan belajar karena materi pelajaran yang disajikan dinilai menarik.
- c. Bersifat praktis karena mereka hanya bersifat mengamati dan mendengar.

2. Keterbatasan Pembelajaran Menggunakan Audiovisual

- a. Dalam proses pembuatannya dibutuhkan ketelatenan dan keterampilan tertentu.
- b. Media audiovisual tidak dapat digunakan di mana dan kapan saja, karena dalam proses penggunaannya cenderung tetap di tempat.

Literasi berasal dari bahasa Inggris *literacy* yang asalnya dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Namun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Adapun sistem bahasa tulis itu sifatnya sekunder. Manakala berbicara mengenai bahasa, tentunya tidak lepas dari pembicaraan mengenai budaya karena bahasa itu sendiri merupakan bagian dari budaya. Sehingga, pendefinisian istilah literasi tentunya harus mencakup unsur yang melingkupi bahasa itu sendiri, yakni situasi sosial budayanya.

Literasi tidaklah seragam karena literasi memiliki tingkatan-tingkatan yang menanjak. Jika seseorang sudah menguasai satu tahapan literasi maka ia memiliki pijakan untuk naik ke tingkatan literasi berikutnya. Wells (1987, 111) menyebutkan bahwa terdapat empat tingkatan literasi, yaitu: *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Orang yang tingkat literasinya berada pada tingkat performatif, ia mampu



membaca dan menulis, serta berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan (bahasa). Pada tingkat *functional* orang diharapkan dapat menggunakan bahasa untuk memenuhi kehidupan sehari-hari seperti membaca buku manual. Pada tingkat *informational* orang diharapkan dapat mengakses pengetahuan dengan bahasa. Sementara pada tingkat *epistemic* orang dapat mentransformasikan pengetahuan dalam bahasa. Dengan demikian tingkatan literasi dimulai dari tingkatan paling bawah yaitu *performative*, *functional informational* dan *epistemic*.

Berpikir kritis merupakan proses mental untuk menganalisis informasi yang diperoleh. Informasi tersebut didapatkan melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi, atau membaca (Suryosubroto, 2009:1993).

C. Metode Penelitian

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.

D. 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 pengarahannya berkenaan dengan media tersebut yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam waktu satu semester (semester 2).

Pembelajaran 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 diluar kepala. Geometri merupakan salah satu mata kuliah elemen 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 topik 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.

E. Kesimpulan

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 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 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)