



Media Pembelajaran KIDAL pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Anri Nurahman^{1(*)}, Salma Halidu², Candra Cuga³

^{1,2,3}Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

Jl. Jendral Sudirman Nomor 6 Kota Gorontalo Kode Pos: 96128

Abstract

Received : 18 Juli 2022
Revised : 20 Okt 2022
Accepted : 3 Nov 2022

The problem that arises in this research is how the development and feasibility of KIDAL (Digital Audiovisual Comics) media in Indonesian subjects at SDN 3 Kota Barat and SD Integral Hidayatullah Kota Barat, Gorontalo City Is. This Study aims to develop KIDAL learning media and The purpose of this research is to develop KIDAL learning media and to determine the feasibility of the developed media. This is a type of Research and Development study. Data were collected through interviews and research instruments. The results of research on the development of KIDAL learning media based on media expert validation obtained a feasibility percentage of 93.5% with a very feasible interpretation, material expert validation obtained feasibility percentage of 86% with a very feasible interpretation, and validation of learning practitioners/teachers obtained a feasibility of 97% with a very feasible interpretation. If the result of the validation of media experts, material expert, and learning practitioners are accumulated, the media developed obtains an average percentage of 92.2% with a very feasible interpretation. From these results it can be concluded that the development of KIDAL learning media is very feasible to be used in the learning process and is able to improve student learning outcomes.

Keywords: Media; KIDAL; Audiovisual; Indonesian

(*) Corresponding Author: anurrahman96@gmail.com

How to Cite: Nurahman, A., Halidu, S., & Cuga, C. (2022). Media Pembelajaran KIDAL pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16 (2): 174-181.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi di setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Dengan demikian sehingga belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Seperti yang dikatakan bapak pendidikan nasional Ki Hajar Dewantara yaitu “Jadikan setiap tempat sebagai sekolah, setiap orang sebagai guru”. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Sesuai dengan pengertian belajar menurut Slameto (2013:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Salah satu tempat terjadinya proses belajar yaitu sekolah. Sekolah merupakan sarana pendidikan yang memudahkan proses belajar siswa. Hal itu karena siswa terbantu dengan adanya seorang guru, media pembelajaran, teman sebaya dan lingkungan sekolah serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Interaksi yang dilakukan guru dan siswa di sekolah dapat mempengaruhi siswa sehingga terjadinya perubahan tingkah laku yang semula tidak tau menjadi tau. Tentunya hal itu dapat terjadi dengan kompetensi yang dimiliki seorang guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Pada awal tahun 2020 menjadi tantangan besar bagi guru Indonesia dalam melaksanakan pembelajaran. Hal itu dikarenakan penyebaran virus Covid-19 di Indonesia yang berdampak pada berbagai bidang salah satunya yakni pendidikan. Virus ini dapat menyebar dengan cepat melalui kontak dari manusia. Hal itulah yang kemudian menyebabkan proses belajar mengajar di sekolah diberhentikan sementara. Pembelajaran yang semula dilaksanakan tatap muka di sekolah kemudian dialihkan



menjadi online atau daring (dalam jaringan). pembelajaran daring memiliki beberapa dampak, salah satunya yaitu menurunnya kemampuan siswa.

Dari hasil wawancara salah satu guru di sekolah SDN 3 Kota Barat dan SD Integral Hidayatullah Kota Barat Kota Gorontalo, menyatakan bahwa dampak dari pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 yaitu menurunnya kemampuan siswa khususnya membaca. Di kelas IV terdapat siswa yang dapat membaca dengan baik. Sehingga ini menjadi tugas bagi guru untuk mengatasi hal tersebut. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media gambar (visual) dan jarang menggunakan media lain dalam pembelajaran. Hal ini karena kurangnya variasi media yang digunakan guru.

Fakta lain mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran peneliti temukan pada saat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 2 yang ditempatkan di SMPN 2 Bongomeme selama 5 Bulan (1 Semester). Dalam program ini peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Dengan demikian kebutuhan akan media pembelajaran baik jenjang SD maupun SMP sangat membutuhkan inovasi berupa media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada jenjang SD karena melihat dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD menemukan siswa kelas IV SD yang tidak mampu membaca dengan baik. Sedangkan keterampilan membaca merupakan salah satu kerteampilan penting dalam pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Ada 4 (empat) keterampilan Bahasa Indonesia yaitu; keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Sesuai dengan (Gereda, A. 2020:19) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa ialah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang mencakupi keterampilan mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Seorang siswa harus dapat menguasai ke empat keterampilan bahasa tersebut. Oleh karena itu, di perlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa. Melihat perkembangan zaman yang semakin pesat dan kebutuhan akan teknologi dalam hal apapun termasuk pembelajaran. Maka, media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Komik Digital Audiovisual (KIDAL).

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni; Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksploratif dengan penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak untk digunakan pada proses pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi utnuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar.

Abdul Latif Hayati. (2018). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Komik Sains di Kelas V SDN Hutuo". Tujuan dari penelitian yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Komik IPA pada materi gaya di Kelas V SDN 26 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Untuk model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran langsung. Kesimpulan dari Penelitian ini yaitu, 1) Dengan menggunakan media pembelajaran komik sains maka presentase rata-rata aktivitas peserta didik menjadi 84,05% atau dalam kriteria yang baik. 2) aktivitas peserta didik



berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. 3) penggunaan media komik dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Dari beberapa penelitian relevan di atas yang menjadi persamaan yaitu media pembelajaran komik dan pembeda pada penelitian yang dilakukan yakni peneliti mengembangkan media komik digital dengan menambahkan audio. Sehingga media komik digital yang sebelumnya berjenis media visual menjadi media pembelajaran berjenis audiovisual. Selain itu pada penelitian ini, peneliti berfokus pada disiplin ilmu Bahasa Indonesia dan siswa kelas IV SD. Pemilihan media KIDAL menjadi solusi karena dalam media ini menampilkan teks percakapan yang dilengkapi dengan suara (Audio) yang dapat membantu siswa dalam membaca.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian atau model penelitian yang dikembangkan dan dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu 11 langkah pengembangan secara umum: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Pembuatan Produk, Uji Coba Produk 1, Revisi Produk 1, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk 2 dan Produksi Masal. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian sehingga penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap enam yaitu Pembuatan Produk. Untuk mengetahui penggunaan media pada pembelajaran maka dilakukan uji coba proses penggunaan media pembelajaran.

Lokasi pada penelitian ini yaitu: SDN 3 Kota Barat dan SD Integral Hidayatullah Kota Barat Kota Gorontalo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan instrumen penelitian. Adapun instrumen yang digunakan di antaranya; instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran/guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital audiovisual (Kidal) yang ditampilkan dalam bentuk video pembelajaran dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV SD/MI. Kelayakan media pembelajaran Kidal memperoleh kriteria kelayakan sangat layak dengan hasil validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,5% interpretasi sangat layak, validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% dengan interpretasi sangat layak dan validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan interpretasi sangat layak. Jika diakumulasi hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran maka media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan rata-rata 92,2% dengan interpretasi sangat layak. Adapun tabel hasil akumulasi validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Hasil Validasi	
		P (%)	Interprestasi
1.	Ahli Media	93,5	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	86	Sangat Layak
3.	Praktisi Pembelajaran/Guru	97	Sangat Layak
Jumlah Skor		276,5	

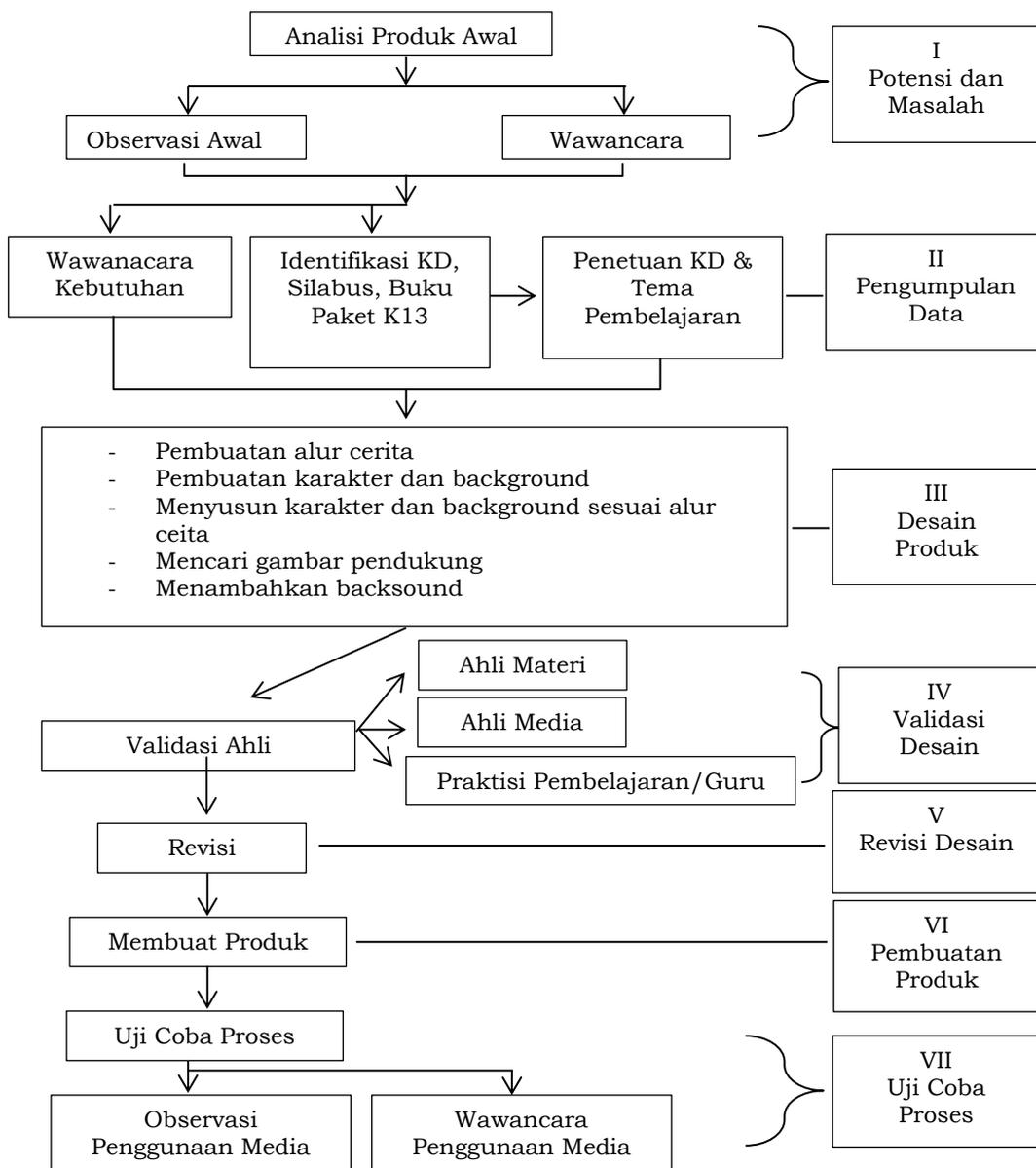
Rata-rata = (Jumlah Skor)/Validator = (276,5%)/3 = 92,2% (Sangat Layak)

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Kota Barat Kota Gorontalo dan SD Integral Hidayatullah Kota Barat Kota Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian



pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu Komik Digital Audiovisual (Kidal) yang ditampilkan dalam bentuk video pembelajaran dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Media Kidal ditujukan pada siswa kelas IV SD untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita karena media Kidal ini merupakan media audiovisual yang dapat dilihat/dibaca dan dapat didengar oleh siswa. penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan dan dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu 11 langkah pengembangan. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian sehingga penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap pembuatan produk dan untuk mengetahui proses penggunaan media yang telah dikembangkan, maka peneliti melakukan uji coba terbatas (uji proses) pada kelas IV SD Integral Hidayatullah Kota Barat Kota Gorontalo.



Gambar 1. Bagan Penelitian Pengembangan Media Kidal



Langkah pertama pada penelitian ini yaitu potensi dan masalah. Potensi dan masalah peneliti dapatkan berdasarkan observasi dan wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 3 Kota Barat Kota Gorontalo dan SD Integral Hidayatullah Kota Barat Kota Gorontalo. Adapun yang menjadi potensi pada penelitian ini yaitu: *Pertama*, letak geografis sekolah yang strategis, berada di wilayah mudah mendapatkan jaringan/konekti internet sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses informasi dari internet dan lain sebagainya. Hal ini menjadi potensi karena media yang dikembangkan akan mudah diakses guru maupun siswa melalui jaringan/koneksi internet. *Kedua*, Adanya sarana dan prasarana yang memadai untuk ditampilkannya media berbasis digital karena sekolah mempunyai LCD/Proyektor. *Ketiga*, Semangat dan antusias atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran jika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. adapun

Adapun masalah yang ditemukan berdasarkan potensi yaitu: *Pertama*, penggunaan media yang jarang digunakan guru pada saat pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa mengantuk dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. *Kedua*, kurangnya pemanfaatan LCD/proyektor sebagai saran yang disediakan sekolah, sedangkan fungsi LCD/Proyektor dapat digunakan guru sebagai media untuk menampilkan gambar, video dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media, akan tetapi media yang digunakan hanya berupa buku paket, gambar print out dan juga papan tulis. *Ketiga*, terdapat beberapa siswa kelas IV SD yang belum lancar dalam membaca, hal ini dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami materi berbentuk teks/tulisan.

Berdasarkan potensi dan masalah yang ditemukan diperlukan media yang mampu merubah suasana pembelajaran, menunjang proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. hal itu karena media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Senada dengan Hamid, ddk (2021:5) menyimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik membuat media pembelajaran berbasis digital yaitu media Komik Digital Audiovisual (*Kidal*). Media ini menampilkan gambar dan teks yang dilengkapi dengan audio untuk memudahkan siswa dalam memahami cerita pada media *Kidal*.

Langkah kedua yaitu pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara kepada wali kelas IV SD untuk mengetahui informasi terkait media yang dibutuhkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara data yang ditemukan yaitu data yang berupa masalah, salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran selain buku paket, gambar print out dan papan tulis dalam pembelajaran. berdasarkan data tersebut peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yaitu media Komik Digital Audiovisual (*Kidal*). Media ini menampilkan gambar dan teks yang dilengkapi dengan audio untuk memudahkan siswa dalam memahami cerita pada media *Kidal*. Selain melakukan wawancara peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengidentifikasi Kompetensi Dasar (KD) melalui silabus, RPP dan buku guru K13 kelas IV SD. Setelah ditentukan KD, langkah selanjutnya yaitu menurunkan indikator dan tujuan pembelajaran sebagai rujukan dalam pembuatan cerita pada media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun KD yang digunakan yaitu KD pengetahuan 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD Keterampilan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

Langkah ketiga yaitu desain penelitian. Pada tahap desain produk terdapat beberapa yang harus dilakukan yaitu; *pertama*, sebelum pembuatan produk terlebih dahulu peneliti membuat alur cerita yang akan digunakan pada media pembelajaran *Kidal*. Dalam menrntukan alur cerita peneliti mengidentifikasi keadaan atau



permasalahan yang terjadi di wilayah Gorontalo. Dari hasil identifikasi ditemukan masalah mengenai lingkungan yaitu sampah yang menyumbat aliran sungai di Kota Gorontalo dan pembuangan sampah di jalan Trans Sulawesi. Berdasarkan hal itu peneliti membuat alur cerita dengan tema lingkungan dan judul “Dampak Membuang sampah Sembarangan *Kedua*, membuat karakter dan latar tempat (background) sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan sebelumnya menggunakan web *pixton.com*. *Ketiga*, menyusun karakter dan background sesuai alur cerita yang telah ditentukan menjadi cerita yang runtut dengan menambahkan balon kata/percakapan melalui aplikasi *KineMaster* pada *Smartphone*. *Keempat*, Mencari gambar pendukung dalam cerita melalui pencarian *google.com*. *Kelima*, menambahkan efek suara (background) yang dibutuhkan dan menambah suara percakapan masing-masing karakter yang terdapat pada cerita menggunakan aplikasi *KineMaster*.

Langkah keempat yaitu validasi desain. pada tahap ini, media yang telah dirancang akan divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari validator ahli media dan ahli materi serta praktisi pembelajaran/Guru. Tujuan dari validasi ini untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan kemudian akan diperbaiki atau direvisi sesuai saran yang diberikan validator ahli sehingga produk dinilai layak digunakan berdasarkan hasil validasi desain. Validator ahli yang dipilih yaitu dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo dan bapak/ibu Guru sebagai praktisi pembelajaran. berdasarkan validasi ahli media, media *Kidal* memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,5% dengan interpretasi “sangat layak”. Selanjutnya hasil validasi media, media *Kidal* memperoleh persentase kelayakan sebesar 86,% dengan interpretasi “sangat layak”. Hasil validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan interpretasi “sangat layak”. Jika dirata-ratakan media *Kidal* memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,2% dengan interpretasi “sangat layak”.

Langkah kelima yaitu Revisi Desain. pada tahap ini media yang telah divalidasi akan direvisi sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru sebagai penyempurnaan sebelum media benar-benar layak digunakan. Adapun saran-saran yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru sebagai berikut: 1) Ukuran dan proporsi tulisan/teks. 2) Tambahkan dampak-dampak buang sampah sembarangan, buat lebih “dinamis”. 3) Perhatikan penulisan kalimat sesuai PUEBI. 4) Jika menggunakan sumber suara, gambar dari orang lain sebaiknya dicantumkan di akhir. 5) Video pembelajaran itu harus mengandung kaidah-kaidah pembelajaran sehingga beda dengan video kebanyakan. 6) Jadikan RPP sebagai acuan agar dapat dikatakan sebagai video pembelajaran. 7) Perjelas video ini dibuat untuk siapa dan kelas berapa. 8) Gunakan warna gambar pada kulit buku petunjuk. 9) Buat desain awal media pembelajaran sebelum diwujudkan media *Kidal* yang baru. 10) Usahakan pada desain media digunakan istilah-istilah yang mudah digunakan oleh siswa. 11) Apabila menggunakan istilah-istilah asing ikuti dengan Bahasa Indonesia. 12) Tambahkan animasi pada balon kata untuk menambah durasi video. 13) Tambahkan intro di awal video agar lebih menarik.

Langkah keenam yaitu pembuatan produk. Pada tahap ini peneliti membuat desain produk menjadi produk berupa media pembelajaran Komik Digital Audiovisual (*Kidal*) yang ditampilkan dalam bentuk video pembelajaran. Pembuatan produk ini tentunya berdasarkan saran-saran revisi dari validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru sebagai penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan jenis media pembelajaran media yang dikembangkan termasuk dalam jenis media pembelajaran audiovisual yang dimodifikasi dengan menggunakan cerita komik berbasis digital (komik digital).

Pada awalnya media pembelajaran komik digital hanya menampilkan unsur dapat dilihat (visual) kemudian peneliti mengembangkan dengan menambahkan unsur dapat didengar (audio) sehingga media yang dihasilkan yaitu Komik Digital Audiovisual (*Kidal*). Media *Kidal* ini diharapkan dapat menambah variasi media



pembelajaran yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik. Didukung pernyataan dari (Sanjaya, 2010 dalam Gabriela, 2021) yang menyatakan media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.

Pengembangan media *Kidal* ini tentunya melihat penelitian terdahulu mengenai penggunaan media audiovisual. Dari hasil penelitian oleh (Susilo, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual memberikan dampak yang sangat signifikan bagi siswa. Dampak yang sangat terasa adalah berkenaan dengan motivasi belajar siswa. Dari penelitian tersebut peneliti jadikan landasan untuk memodifikasi media komik digital (visual) menjadi komik digital audiovisual (*Kidal*) dengan menambahkan audio pada balon kata yang terdapat pada komik digital. Setelah media *Kidal* dibuat sesuai saran, untuk melihat penggunaan media *Kidal* dikelas, maka dilakukan uji coba proses.

Langkah selanjutnya yaitu uji coba proses. Tujuan dari uji coba proses ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di kelas IV SD. Uji coba dilakukan di SD Integral Hidayatullah Kota Barat Kota Gorontalo. Uji coba ini dihadiri oleh enam orang siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 1 perempuan. Pada saat melaksanakan uji coba proses peneliti mengalami kendala yaitu aliran listrik yang beraada di kelas IV dalam keadaan rusak dan tidak menghasilkan listrik sehingga LCD/Proyektor yang disediakan tidak dapat digunakan. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti dan guru tetap melaksanakan uji coba dengan menampilkan media *Kidal* menggunakan laptop. Pada saat uji coba guru terlihat dapat menggunakan media dengan baik walau sesekali peneliti membantu dalam menampilkan media dikarenakan kendala tersebut. Siswa sangat bersemangat dan antusias ketika media *Kidal* ditayangkan, hal ini terdengar dari teriakan salah satu siswa “Yee nonton Bioskop” ketika media *Kidal* ditayangkan. Siswa mengikuti proses uji coba sampai dengan selesai dan dapat menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Adapun hasil wawancara kepada guru terkait penggunaan media pada saat pembelajaran yaitu guru termotivasi menggunakan media pembelajaran khususnya audiovisual, hal itu karena guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk audiovisual.

Media pembelajaran yang dikembangkan masih belum sempurna. Hal itu karena media yang dikembangkan memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan dari media pembelajaran *Kidal* di antaranya:

1. Alur cerita yang singkat.
2. Suara karakter belum sesuai dengan karakter. Misalnya suara ibu yang terdengar seperti teman sebaya anaknya.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada satu pertemuan.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan belum berperan sebagai pembawa materi hanya sebagai bahan untuk evaluasi materi yang telah disampaikan guru.

PENUTUP

Media pembelajaran adalah suatu alat atau segala sesuatu yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada audiens (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai pengertian tersebut media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terbilang jarang digunakan oleh guru. Melihat perkembangan zaman yang semakin pesat dan kebutuhan teknologi dalam bidang apapun termasuk pendidikan, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Adapun media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Komik Digital Audiovisual (*Kidal*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

Media yang dikembangkan telah di uji dan divalidasi oleh validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase



kelayakan sebesar 93,5% dengan interpretasi sangat layak, validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% dengan interpretasi sangat layak dan validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan interpretasi sangat layak. Jika diakumulasi hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran maka media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan rata-rata 92.2% dengan interpretasi sangat layak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan pengembangan media pembelajaran Kidal sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran Kidal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD dipercaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Gabriela, N.D.P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana*, 2(1), 104-113.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Hamid, M.A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hayati, A.L. (2018). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Komik Sains di Kelas V SDN Hutuo. *Skripsi*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2).
- Sumianto, T., Susilo, S.V., & Febriani, B. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).