

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI LINGKUNGAN SISWA SMP

Anisa Noverita¹, Eka Darliana², Trysanti Kisria Darsih³

^{1,2,3}STKIP Al Maksu Langkat, Stabat, Indonesia
E-mail: annisanoverita@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal dan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal serta untuk mengetahui pengaruh media komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan literasi lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) Analysis (Analisis); 2) Design (Perancangan); 3) Development (Pengembangan); 4) Implementation (implementasi); dan 5) Evaluation (Penilaian). Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa SMP Al Maksu Langkat khususnya kelas VII. Penelitian ini menggunakan Random Sampling dan sampelnya sebanyak 28 siswa. Dari hasil validasi beberapa ahli menunjukkan hasil uji validasi ahli materi sebesar 77,5% dan masuk dalam kategori layak. Hasil validasi ahli media sebesar 85,8% dan masuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa sebesar 80% dan masuk kategori layak. Adapun peningkatan literasi lingkungan ditunjukkan analisis data dari pretest dan posttest dari hasil uji T yang dilakukan dengan menggunakan Uji Paired Samples dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal. Dengan demikian maka media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPS kelas VII.

Kata-kata kunci: Literasi Lingkungan, Media Pembelajaran, Komik.

PENDAHULUAN

Keadaan pencemaran lingkungan sangat mempengaruhi kondisi siswa. Secara khusus, masih banyak permasalahan di kalangan siswa sekolah, seperti sampah yang menumpuk di bawah meja kelas, kurangnya pemisah sampah organik dan anorganik, kurangnya pengetahuan tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya, dan kurangnya pemahaman pihak sekolah kepada siswa tentang pencemaran lingkungan. Sehubungan dengan banyak isu yang terkait dengan literasi lingkungan dan hubungannya dengan perubahan perilaku siswa, penting untuk mempertimbangkan masalah lingkungan sekolah dan siswa untuk selalu membuang sampah pada tempatnya. Menurut Dayurni Berkaitan dengan kepedulian

lingkungan, diperlukan upaya strategis paradigma baru untuk meningkatkan kesadaran literasi lingkungan yang diberikan dan memperkuat karakter (Dayurni, 2020). Meningkatkan literasi lingkungan di masa kanak-kanak dan remaja sangat penting untuk mengatasi tantangan lingkungan saat ini (Farwati, 2018). Nasution (2016) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kesadaran akan pencemaran lingkungan siswa, mereka harus mengetahui pentingnya literasi lingkungan, memotivasi mereka untuk menjadi menarik dan kemudian menyuruh mereka untuk mengamati. Hal ini telah ditegaskan oleh Dewi (2021) yang mengatakan bahwa membekali siswa dengan pengetahuan literasi lingkungan sejak dini sangat penting untuk mendorong siswa agar peduli terhadap

pencemaran lingkungan. Pendidikan formal berbentuk pengajaran di sekolah sesuai dengan kurikulum penting untuk di padukan dengan literasi lingkungan. Pendidikan formal dan literasi lingkungan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik. Tentu saja, semua jenjang pendidikan formal memiliki sumber daya untuk pendidikan lingkungan.

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kriteria tertentu serta memperhatikan berbagai hal yang menyangkut pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis visual. Media pembelajaran berbasis visual merupakan media pembelajaran yang mampu memperlihatkan materi pembelajaran dalam bentuk tampilan. Media visual juga dapat diartikan sebagai media berasakan penglihatan manusia atau mata. Fungsi media pada tujuan pembelajaran, yaitu informasi yang didapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Ratnasari, 2019). Dalam pengembangan media visual, pemerintah mengeluarkan buku paket IPS untuk setiap jenjangnya. Buku IPS yang dikeluarkan terdiri dari buku bagi guru dan buku bagi siswa, buku bagi guru untuk membimbing guru dalam setiap langkah pembelajaran. Sedangkan, buku bagi siswa yaitu buku yang digunakan siswa untuk belajar seperti pada umumnya. Buku paket IPS saja tidaklah cukup untuk mencapai pembelajaran yang harmonis. Salah satunya adalah dengan menggunakan

komik yang dimana dapat dikatakan sebagai media visual yang cukup baik.

Dikatakan demikian karena komik mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa visual yang dialogis, dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal ini, mempercepat siswa paham terhadap isi pesan yang dimaksud (Wicaksono, 2017). Dalam pembelajarannya, media komik harus dapat dikemas dalam bentuk yang menarik tanpa menghilangkan keefektifan dan keefisiensinya. Komik pembelajaran sangat berperan dalam pengembangan yang sudah didesain sedemikian rupa akan lebih baik apabila dikemas dengan komik yang dimana terdapat banyak gambar beserta makna-makna yang diharapkan dapat tersampaikan dan berkesesuaian dengan tema (Saputro, 2015). Komik juga berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran seperti komik memiliki peran untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa (Ranting, 2022). Agar pembelajaran dapat menciptakan suasana interaktif, maka desain pembelajarannya harus menarik sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana proses pengembangan media, bagaimana penilaian ahli materi, media, dan pembelajaran terhadap media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal, dan bagaimana keefektifan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal

dalam meningkatkan literasi lingkungan siswa. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal; 2) Untuk mengetahui penilaian ahli materi, media, dan pembelajaran terhadap media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal untuk SMP kelas VII; dan 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal terhadap literasi lingkungan siswa kelas VII di SMP Al Maksu Langkat.

METODE

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (2005). Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik kelas VII di SMP Al Maksu.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Data kualitatif dilakukan dengan menggunakan kondisi yang alami (natural setting), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (participan observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi (Sugiono, 2011); 2) Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan tentang media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen wawancara, instrumen angket, instrument observasi, dan dokumen hasil tes siswa.

Data kualitatif produk pengembangan media pembelajaran dianalisis mulai dari alur pembuatan media sampai hasil akhir media beserta penilaiannya. Sedangkan data kuantitatif produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Lembar penilaian disusun dengan interval 1 sampai 5.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria interpretasi

No	Persentase	Tingkat Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	< 20%	Sangat Tidak Layak

Sedangkan untuk menguji perbedaan hasil tes literasi lingkungan sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media dilakukan dengan Uji beda t-test. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS dengan kriteria jika taraf signifikansi $\leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil tes literasi lingkungan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya $> 0,05$, maka dinyatakan tidak ada perbedaan

yang signifikan dalam hasil tes literasi lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk penelitian berupa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan jika media tersebut valid, praktis, dan efektif. Dikatakan valid jika telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap Analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, pemilihan materi, dan pemilihan sekolah. Analisis kebutuhan siswa sangat diperlukan dalam melakukan penelitian dan pengembangan yaitu untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dalam pengembangan produk media komik berbasis kearifan lokal. Adapun analisis kebutuhan yang didapat oleh peneliti antara lain: (1) Peneliti melihat adanya permasalahan dalam kurangnya kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar (2) Dalam proses pembelajaran IPS masih bersifat tradisional, maksudnya jarang menggunakan media atau metode baru dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran IPS sering kali semangat belajar siswa berkurang sehingga pemahaman materi berkurang; dan (3) Menentukan lokasi penelitian untuk pengembangan media.

2. Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap kedua yaitu menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran

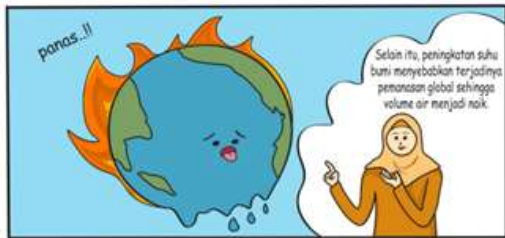
komik berbasis kearifan lokal. Materi yang dikembangkan tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam. Materi tersebut untuk kelas VII pada mata pelajaran IPS. Setelah dilakukan penyusunan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran materi tersebut dirancang ke dalam penyusunan materi. Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep komik. Dalam menyusun konsep komik ini terdapat beberapa tahap, yaitu pembuatan ringkasan cerita dan pembuatan *storyline* mengenai alur cerita di dalam komik.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga ini merupakan tahap mengembangkan produk, setelah membuat desain komik peneliti lanjut pada proses pembuatan sketsa untuk menerjemahkan *storyline* agar detail terlihat lebih jelas. Setelah pembuatan sketsa selesai kemudian dilanjutkan pada proses mewarnai komik, karena proses mewarnai dan pemilihan warna merupakan tahapan yang sangat penting untuk menarik minat siswa terhadap komik, proses mewarnai komik juga dilakukan secara digital. Lalu proses yang terakhir adalah printout komik untuk di uji coba ke siswa.



Gambar 1. Komik Tanpa Warna



Gambar 2. Komik yang sudah diberi warna

Pada tahap pengembangan (development) dilakukan penilaian media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal kepada ahli materi, ahli media, dan ahli

Bahasa. Berikut ini adalah data hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Tabel 2.

Uji Kelayakan Media Pembelajaran Komik

Responden	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	77,5%	Layak
Ahli Media	85,8%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	80%	Layak

Dari hasil validasi oleh ahli materi didapat hasil sebesar 77,5% dan dinyatakan “Layak”, dari Ahli media didapatkan hasil sebesar 85,8% dan dinyatakan “Sangat Layak”, selanjutnya dari ahli Bahasa sebesar 80% dan dinyatakan “Layak”. Maka dari itu media pembelajaran komik layak di gunakan dalam pembelajaran IPS.

4. Tahap Implementasi

Produksi hasil komik yang sudah dibuat selanjutnya di implementasikan dilapangan dengan diuji cobakan kepada siswa SMP Al Maksu Langkat di kelas VII 1. Data uji coba media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal ini diambil dari responden siswa . Pada kegiatan uji coba ini siswa/siswi diminta untuk membaca komik yang sudah di cetak dan siswa diberikan 15 butir soal pilihan berganda sebagai instrumen tes literasi lingkungan.

5. Evaluation

Tahapan yang terakhir adalah evaluasi media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal. Tahap ini merupakan tahapan untuk menganalisis kevalidan dan kelayakan serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal ini dapat dinyatakan layak.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal terhadap literasi lingkungan, peneliti menggunakan nilai pretest dan posttest. Dimana nilai diperoleh dari siswa sebelum menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dan setelah menggunakannya. Berdasarkan uji lapangan, penerapan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan literasi lingkungan.

Uji ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal) kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal) pada mata pelajaran IPS di kelas VII 1 SMP Al Maksu Langkat.

Tabel 3. Nilai Pretest-Postest

Perlakuan	Rata-Rata Skor
Pretest	54.21
Posttest	83.25
Beda	29,03

Dari tabel diatas terlihat ringkasan data dari kedua sampel. Untuk literasi lingkungan siswa/siswi sebelum penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 54,21, sedangkan literasi lingkungan setelah

penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal memperoleh nilai 83,24.

Dalam hal ini bisa juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan mean sebesar - 29,03. Angka ini berasal dari: hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Atau 54,21–83,25 = - 29,03. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 29,03 dari rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal.

Tabel 4. Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Paired	Pretest	-	9.327	1.763	-	-	27	.000	
1	Posttest	29.036			32.652	25.419	16.472		

Pada tabel hasil uji paired samples test, dapat dilihat dari data yang terdapat pada kolom Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII 1 pada mata pelajaran IPS. Dari hasil pengujian data melalui Uji T secara berpasangan dengan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS dengan materi interaksi manusia dengan

alam “Layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini bisa menjadi solusi bagi pembelajaran IPS agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan untuk siswa dan materi pembelajaran akan lebih mudah dimengerti sehingga literasi lingkungan siswa juga akan meningkat.

KESIMPULAN

Dari hasil validasi beberapa ahli menunjukkan hasil uji validasi ahli materi sebesar 77,5% dan masuk dalam kategori layak. Hasil validasi ahli media sebesar 85,8% dan masuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa sebesar 80% dan masuk kategori layak. Maka dari itu media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPS SMP kelas VII.

Adapun peningkatan literasi lingkungan ditunjukkan analisis data dari pretest dan posttest dari hasil uji T yang dilakukan dengan menggunakan Uji Paired Samples dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal.

SARAN

Adapun saran-saran sebagai perbaikan selanjutnya yaitu Sebagai masukan bagi guru agar menggunakan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan edukatif sehingga peserta didik mudah memahami materi yang akan di ajarkan juga diharapkan siswa mampu

memiliki literasi lingkungan yang baik. Selanjutnya untuk peneliti selanjutnya, sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang lebih meluas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dayurni, Popi, Fahmi Rizal, and Ambiyar Ambiyar. "Kontribusi Lingkungan Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Teknologi Siswa di SMKN 7 dan 9 Padang." *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia* 4.2; 2020, 75-80.
- Farwati, R., Suhery, T., & Permanasary, A., & Firman, H. Integration of Science, Technology, Engineering and Mathematics: The Multidisciplinary Approach to Enhance the Environmental Literacy of Prospective Chemistry Teachers. *Bulgarian Journal of Science Education*; 2018.
- Ahmad, Taisir Arman Nasution. Pemetaan Sifat Kimia Tanah Pada Daerah Rawan Bencana Gunung Sinabung Kabupaten Sumatera Utara. Diploma thesis, Universitas Andalas; 2016
- Dewi, K. R., Hartanto, P., & Jariah, A. Penanaman Nilai Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan di Pondok Pesantren Al-Istiqomah Telagawaru. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*; 2021, 4(2)
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan*

- Pembelajaran; 2019. 4(1), 481-488.
- Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto. Pengembangan Media Komik “KOMSA” Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Sains di SD. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX 2017: TPACK Optimalisasi Pemanfaatan ICT Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran IPA Di Era Digital. Jurnal Pendidikan dasar dan Pembelajaran; 2017. Volume 10 (2) 215-226. Doi: 10.25273/pe.v10i2.6384.
- Saputro, Henggang Bara & Soeharto. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Jurnal Prima Edukasia; 2015, Volume 3 Nomor 1
- Ranting , Ni Wayan & Wibawa, I Made Citra. Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 10, No. 2, Tahun 2022, pp. 262-270
- Azis, Gunawan. Hamidah , Ida. Amprasto. Development of Environmental and Technology Literacy-Oriented Science Comics as a Learning Media on Environmental Pollution. Jurnal Pendidikan MIPA; 2022. Vol 23, No.2. DOI: <http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v23i2.pp734-743>
- Dick, W. and Carey, L. 2005. The Systematic Design of Instruction. United States of America: Harper Collins Publishers
- Sugiono. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung. CV.Alfabeta; 2011.