

KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERINTEGRASI AL ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAHAN MATERI PERPINDAHAN KALOR

Ika Nurul Afifatussaidah¹, Nur Ngazizah², Arum Ratnaningsih³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jl. KHA Dahlan No.4&5, Purworejo, Kec. Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah 54151

* Corresponding Author: ikanurulaffifatussaidah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan tahapan ADDIE. Tahapannya yaitu *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji terbatas dengan 5 subjek dan uji luas dengan 20 subjek. Hasil penelitian ini: 1) Produk komik berbasis kearifan lokal terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah materi perpindahan kalor kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi. 2) Hasil kelayakan terdiri dari: a) Validasi ahli materi IPA 90%, ahli materi AIK 94% (sangat valid), ahli media 74% (valid), dan praktisi 100% (sangat valid). b) Kepraktisan dari respon peserta didik uji coba terbatas mendapat 100% dan uji coba luas mendapat 93%. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 observer I mendapat persentase 97% dan observer II mendapat persentase 95% dan pada pertemuan II dari observer I dan II mendapat persentase 97% dikategorikan sangat praktis. c) Keefektifan diperoleh dari analisis *N-Gain* serta lembar observasi AIK. Analisis *N-Gain* melalui *design one group pretest posttest* mendapat 0,7 dengan kriteria efektif. Lembar observasi AIK dari aspek religius dan aspek mandiri mendapat 3,5 dan 3,4 dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan maka komik berbasis kearifan lokal terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Komik, Kearifan Lokal, Al-Islam dan Kemuhammadiyah

Abstract

This research aims to develop and test Comic Media Based on Integrated Local Wisdom of Al Islam and Muhammadiyah as a means to convey learning material. This research uses the R&D method with the ADDIE stages. The stages are analyze, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. The data analysis technique uses a limited test with 5 subjects and a broad test with 20 subjects. The results of this research: 1) A comic product based on local wisdom integrated with Al Islam and Kemuhammadiyah, material on class V heat transfer at SD Muhammadiyah Purwodadi. 2) The feasibility results consist of: a) Validation of science material experts 90%, AIK material experts 94% (very valid), media experts 74% (valid), and practitioners 100% (very valid). b) The practicality of students' responses from limited trials got 100% and extensive trials got 93%. The results of the implementation of learning at meeting 1, observer I got a percentage of 97% and observer II got a percentage of 95% and at meeting II observers I and II got a percentage of 97% which was categorized as very practical. c) Effectiveness is obtained from N-Gain analysis and the AIK observation sheet. N-Gain analysis through a one group pretest posttest design got 0.7 with effective criteria. The AIK observation sheet from the religious aspect and the independent aspect received 3.5 and 3.4 with very

effective criteria. From the results of validity, practicality and effectiveness, comics based on integrated local wisdom of Al Islam and Kemuhammadiyah can be said to be suitable for use.

Keywords : Comics, Local Wisdom, Al-Islam and Muhammadiyah

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu perang pendukung untuk mempermudah proses belajar mengajar. Menyampaikan informasi kepada peserta didik supaya memahami materi dengan baik. Pambudi, dkk (2022: 104) menjabarkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perangkat pembelajaran untuk meningkatkan cara pembelajaran dengan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Memanfaatkan media digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Kristina, dkk (2022: 352) membagi jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan persepsi indera menjadi tiga macam yaitu: 1) Media audio merupakan suatu perangkat pembelajaran atau sarana untuk menyajikan pesan atau materi dengan penggunaan indera pendengaran seperti radio, *tape recorder*, *telephone*, dan lain-lain, 2) Media visual merupakan media untuk menyajikan pesan atau materi dengan penggunaan indera penglihat seperti film strip, lukisan, dan cetakan (buku cetak, majalah, koran, dan komik), 3) Media audio visual merupakan perpaduan penggunaan indera penglihat dan pendengar seperti *power point*, rekaman video, film, dan lain sebagainya.

Komik merupakan buku cetak bergambar yang di dalamnya terdapat ilustrasi warna dan karakter yang menarik, serta kata-kata/frasa dirangkai di dalam *ballons* untuk menginformasikan kepada pembaca (Khasah, 2021: 26). Penggunaan media komik yang telah dilakukan peneliti juga dapat mengkombinasikan dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal, sehingga dapat menambah pengalaman baru peserta didik terkait potensi pada daerah masing-masing. Ma'ruf, dkk (2022: 71) mengemukakan kearifan lokal adalah suatu bentuk nilai seni yang dulunya sampai saat ini dijadikan pendamping hidup oleh masyarakat dan diwujudkan dalam setiap literasi di sekolah dasar supaya peserta didik dapat memahami seni nilai-nilai sejak usia dini. Wibowo, dkk (2021: 22) berpendapat komik kearifan lokal merupakan salah satu alternatif sebagai penyajian pesan yang mengandung nilai-nilai lokal tertentu bertujuan untuk mengenalkan potensi-potensi di daerah tertentu. Namun melalui pemanfaatan teknologi komik dapat diintegrasikan nilai-nilai pembentukan akhlak mulia, salah satunya dengan memberikan pembelajaran terkait Al Islam dan Kemuhammadiyah. Islahudin (2022: 55) berpendapat Al Islam dan Kemuhammadiyah merupakan pembelajaran tentang pendidikan islam yang meliputi ajaran Al-Qur'an, Al-Hadist, Aqidah, Akhlak, dan Tarikh.

Berdasarkan dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan di kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi mengenai kekurangan penggunaan media oleh pendidik pada pembelajaran IPA dan pada materi perpindahan kalor pendidik tidak menggunakan media. Selain itu, buku-buku di sekolah kurang berwarna yang menarik minat peserta didik. Keadaan tersebut berbanding terbalik dengan kesukaan peserta didik belajar yang lebih suka belajar menggunakan buku berwarna. Pengetahuan peserta didik terkait dengan kearifan lokal masih kurang, kurangnya peserta didik dalam karakter kesopanan terhadap teman dan akhlak berpakaian yang sesuai dengan Al Islam dan Kemuhammadiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan lima tahapan dalam model ADDIE yaitu *Ananlysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap pertama penelitian ini adalah *Analysis* permasalahan dan kebutuhan peserta didik, melakukan studi pustaka atau kajian literatur, serta mengidentifikasi materi isi produk. Tahap kedua adalah *Design* yaitu merancang konsep desain, menyusun komponen komik, menyusun *storyboard*. Tahap ketiga yaitu *Development* atau pengembangan dalam tahap ini dilalukan pembuatan karakter, pembuatan produk, mencetak produk, dan memvalidasi produk. Tahap keempat adalah *Implementation* pada tahap ini komik diujikan kepada peserta didik secara terbatas dan luas. Tahap kelima adalah *Evaluation*, pada tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan.

Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui kelayakan komik. Kelayakan komik didasarkan pada tiga kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan komik dihitung berdasarkan angket validasi dari validator ahli. Pemberian skor angket validasi dan lembar observasi karakter didasarkan pada skala *Likert*. Kepraktisan komik menggunakan angket respon peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran setelah menggunakan komik. Hasil angket dihitung menggunakan skala *Guttman*. Sedangkan keefektifan komik dihitung berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *Gain Score* dan observasi karakter Al Islam dan Kemuhammadiyah menggunakan Skala *Likert*.

Berikut kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang digunakan dalam analisis data.

Tabel 1. Tingkat Pencapaian dan kualifikasi media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Valid/Praktis
61%-80%	Valid/Praktis
41%-60%	Cukup Valid/Praktis
21%-40%	Kurang Valid/Praktis
0%-20%	Sangat Kurang Valid/Praktis

Sumber: Reza & Nopiyad (2022: 5463)

Tabel 2. Tingkat *gain score* dan interpretasi media untuk keefektifan komik

<i>Gain Score</i>	Interpretasi
$(g) > 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) > 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

Sumber: Hidayati & Yonata (2019: 150)

Tabel 3. Tingkat Pencapaian keefektifan observasi AIK

Skor Akhir	Keterangan
>3,25 - 4,00	Sangat Baik / Sangat Efektif
>2,50 - 3,25	Baik / Efektif
>1,75-2,50	Cukup / Tidak Efektif
1,00 - 1,75	Kurang / Sangat Tidak Efektif

Sumber: Mahmudah & Pustikaningsih, (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik materi suhu dan kalor. Komik yang dikembangkan berbentuk cetak ukuran A5 dan berwarna. Komik berisi materi, petunjuk penggunaan, latihan soal.

Validasi dilakukan setelah selesai melakukan pengembangan komik. Validasi komik dibagi menjadi tiga macam yaitu validasi materi, validasi materi Al Islam dan Kemuhammadiyah, validasi media komik dan praktisi. Berikut hasil dari validasi.

Tabel 4. Hasil validasi materi IPA

Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
47	90%	Sangat Valid

Hasil validasi materi IPA dari validator ahli ditinjau dari aspek kesesuaian tujuan dan aspek ketepatan isi mendapatkan persentase 90% dengan jumlah nomor angket 13 dikategorikan sangat valid sehingga tidak perlu direvisi.

Tabel 5. Hasil validasi Al Islam dan Kemuhammadiyah

Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
45	94%	Sangat Valid

Hasil validasi materi Al Islam dan Kemuhammadiyah pada aspek kesesuaian tujuan dan aspek ketepatan isi mendapatkan persentase 94% dengan jumlah nomor angket 12 dikategori sangat valid sehingga tidak perlu direvisi.

Tabel 6. Hasil validasi media komik

Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
56	74%	Valid

Hasil validasi media komik mendapatkan persentase 74% dengan jumlah nomor angket 19 pada aspek desain media, teks, grafis dan anatomi komik. Berdasarkan hasil maka dapat dikategorikan valid dan sedikit revisi.

Tabel 7. Hasil Praktisi

Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
176	100%	Sangat Valid

Hasil praktisi mendapatkan persentase 100% dengan jumlah nomor angket 176 dikategori sangat valid sehingga tidak perlu direvisi.

Validasi yang telah dilakukan mendapatkan kategori sangat valid dan valid sehingga dapat digunakan sebagai bahan penelitian di kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi. Hasil dari penelitian di SD Muhammadiyah Purwodadi menghasilkan kepraktisan yang diambil dari angket observasi keterlaksanaan dan respon peserta didik.

Tabel 8. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Observer	Pertemuan	
	I	II
Observer I	97%	97%
Observer II	95%	97%
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Angket observasi keterlaksanaan dinilai oleh dua observer. Berdasarkan hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 observer I mendapat persentase 97% dan

observer II mendapat persentase 95% dan pada pertemuan II dari observer I dan II mendapat persentase 97% dikategorikan sangat praktis.

Tabel 9. Hasil angket respon peserta didik

Uji Coba	Skor	Persentase	Kriteria
Uji Coba Terbatas	75	100%	Sangat Praktis
Uji Coba Luas	280	93%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan	355	95%	Sangat Praktis

Angket respon peserta didik dinilai oleh 25 peserta didik. Angket respon diuji cobakan melalui uji terbatas dan uji luas mendapat jumlah persentase keseluruhan 95% dikategorikan sangat praktis.

Kepraktisan yang telah dilakukan mendapatkan kategori sangat praktis sehingga tidak perlu revisi dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian di kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi. Keefektifan komik diambil berdasarkan hasil *posttest*, *pretetest*, serta observasi Al Islam dan Kemuhammadiyah.

Tabel 10. Hasil *Gain Score* Media Komik

<i>Gain Score</i>	Kriteria
0,7	Tinggi

Keefektifan komik diambil berdasarkan hasil *posttest* dan *pretetest* peserta didik diketahui mendapat nilai *gain* 0,7 dengan kategori tinggi/efektif.

Tabel 11. Hasil Lembar Observasi karakter AIK

Aspek	Keterangan		Jumlah	Rerata	Kriteria
	Sebelum	Sesudah			
Religius	3,25	3,8	7,05	3,5	Sangat Efektif
Mandiri	3,05	3,75	6,8	3,4	Sangat Efektif

Hasil observasi karakter AIK dari segi religius mendapat rerata 3,5 dan aspek mandiri 3,4 dengan kategori sangat efektif.

Hasil penilaa keefektifan media komik materi perpindahan kalor, angket tersebut menilai dari 20 peserta didik. Keefektifan komik berdasarkan *pretest-posttest* menunjukkan *Gain Score* sebesar 0,7 yang memiliki kategori tinggi. Sedangkan lembar observasi karater AIK menunjukkan aspek religius 3,5 dan aspek mandiri 3,4 kategori sangat efektif. Berdasarkan keefektifan, komik perpindahan kalor dinyatakan efektif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran komik dapat diartikan bahwa kemampuan belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah memakai media komik berbasis kearifan lokal terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah. Hal tersebut dilihat padasaat penerapan pelaksanaan pembelajaran peserta didik merasa senang, tertarik, semangat, termotivasi mengikuti pembelajaran dan memudahkan pemahaman peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil *posttest* dan *pretest* mendapatkan nilai *gain* 0,7 dengan kriteria tinggi. Sedangkan untuk observasi karakter AIK dari aspek religiuss mendapat skor rerata 3,5 dan aspek mandiri mendapatkan rerata 3,4 diklarifikasikan sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya menerapkan media komik berbasis kearifan lokal terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah materi perpindahan kalor dapat meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan bahwa dengan menerapkan media komik berbasis kearifan lokal terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah Materi Perpindahan Kalor Kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dipergunakan dengan sebaik mungkin oleh peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi maupun oleh sekolah dasar lainnya.
2. Bagi Guru, Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah Materi Perpindahan Kalor Kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti, Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Al Islam dan Kemuhammadiyah Materi Perpindahan Kalor Kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas tema ataupun kelas sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati & Yonata 2019. Penerapan Model Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Keseimbangan. *Unesa Journal of Chemical Education*. Volume 08, Nomor 02.
- Islahuddin. 2022. Peran Mata Kuliah AIK Dalam Pembentukan Karakter Nasionalis Untuk Mencegah Radikalisme Agama Bagi Mahasiswa UNMUH Gresik. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Agama*. Volume 06, Nomor 01.
- Khasanah, Ngazizah, & Anjarini. 2021. Pengembangan Media Komik dengan Model *Problem Based Learning* pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dasar*. Volume 02, Nomor 01.
- Kristina, Sari, Sari, & Gumanti. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Qur'an Siswa di SD Negeri 2 Kedondong. *Atractive: Innovative Education Journal*. Volume 04, Nomor 03.
- Mahmudah & Pustikaningsih. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Volume XVII, Nomor 01.
- Ma'ruf, Aristyani, & Bintara. 2021. Pembelajaran Pendidikan Multikultural Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Kependidikan*. Volume 01, Nomor 01.

- Pambudi, Ngazizah, & Anjarini. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Powerpoint Berbasis Karakter pada Materi Benda Tunggal dan Campuran Kelas V SD. Volume 03, Nomor 01.
- Reza & Nopiyad. 2022. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 04, Nomor 04.
- Wibowo, Sari, Masruro, & Saputro. 2021. Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar untuk Melestarikan Budaya Malang. *Primary Educatoin Journal*. Volume 01, Nomor 01.