

Volume 12, Nomor 1, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1>

## Pengembangan Media Pembelajaran *Comic* Berbasis “RADEC” pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar

**Mega Putri Ningsih <sup>1)</sup>, Risda Amini <sup>2)</sup>**

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [megaputriningsih22@gmail.com](mailto:megaputriningsih22@gmail.com) <sup>1)</sup>, [risda.amini@unp.ac.id](mailto:risda.amini@unp.ac.id) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 28-06-2023

Revised : 17-07-2023

Accepted : 10-08-2023

Published : 01-09-2023

### ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of use of learning media that is interesting and easy for students to understand. For this reason, new learning media are needed, which are tailored to the interests and preferences of students, especially high class students. One of them is by developing learning media in the form of RADEC-based comics for integrated thematic learning in class IV elementary schools. Research on developing Comic learning media uses a 4-D model. This model has four development stages, namely Define, Design, Development, Disseminate. This research was carried out until the development stage, namely validity testing and practicality testing. This validity test was tested by 3 lecturers as validators, while the practicality test was assessed by 1 teacher and 21 class IV students. The results of the research obtained valid and practical learning media, with a very valid validity level of 72.5%; 95% and 87.5% for material, media and language. As well as the practicality level of teachers and students at SDN 26 Air Tawar Timur by 92.5% and 92.1% in the very practical category. From the results of this research it can be concluded that the Learning Video results are valid and very practical so that Comic learning media can be used in the teaching and learning process.*

### Keywords:

Problem-Based Learning  
Integrated Thematic Learning Outcomes  
Elementary School  
Interactive Multimedia

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dipahami siswa. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang baru, yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan siswa terutama siswa kelas tinggi. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Comic* berbasis RADEC pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan media pembelajaran *Comic* ini menggunakan model 4-D. Model ini mempunyai empat tahapan pengembangan yaitu *Define, Design, Development, Disseminate*. Penelitian ini dikerjakan sampai tahapan develop yakni uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas ini diuji oleh validator sebanyak 3 orang dosen sedangkan uji praktikalitas dinilai oleh 1 orang guru dan 21 orang siswa kelas IV. Hasil dari penelitian diperoleh media pembelajaran yang valid dan praktis.

Corresponding Author Email : [megaputriningsih22@gmail.com](mailto:megaputriningsih22@gmail.com) <sup>1)</sup>

657

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Tantangan di abad ke-21 yang semakin canggih menuntut penerapan kurikulum yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik terpadu dalam proses pembelajarannya. Menurut Amini (2017) salah satu tuntutan kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik serta mata pelajaran yang saling berkaitan dihubungkan dalam sebuah tema. Sejalan dengan pendapat Syafriatma & Risma (2021) pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik di sekolah dasar adalah pembelajaran tematik terpadu.

Dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna, diperlukan sarana pembelajaran berupa media pembelajaran. Menurut Budiarti dan Haryanto (2016) Media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang merupakan sarana komunikasi baik berupa media cetak maupun dengar. Media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran akan menuntut guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Febriyandani & kowiyah, 2021).

Melalui kegiatan pembelajaran guru dapat membuat media pembelajaran berupa komik berbasis model pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran yang mudah dihafal sintaksnya. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran RADEC yang pertama kali diperkenalkan oleh Sopandi pada tahun 2017. Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang tahapannya menggunakan nama model itu sendiri, yaitu read (membaca), answer (menjawab), discuss (diskusi), explain (menjelaskan) dan create (membuat) (Tulljanah & Amini, 2021). Model RADEC adalah model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan pendidikan di Indonesia baik dari segi kemampuan guru, peserta didik, sarana dan prasarana pendukungnya (Yulhaqqi, 2022).

Model pembelajaran RADEC memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: (1) Membangkitkan semangat dan berpikir kritis peserta didik, (2) Meningkatkan kemampuan menganalisis dan membaca peserta didik, (3) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kerjasama kelompok, serta (4) Memberikan kesempatan kepada guru untuk mendesain model pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik (Kaharudin dalam Handayani, dkk., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis amati di SDN 26 Air Tawar Timur Kota Padang, penulis menemukan bahwa guru sebagai fasilitator sudah menggunakan media dalam mengajar. Namun media tersebut masih sangat sederhana, diantaranya berupa tempelan gambar-gambar yang terdapat dalam buku siswa yang diprint dan ditempel di depan kelas. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang penulis lihat pada saat melakukan observasi, media gambar di depan kelas tersebut tidak memadai karena media

gambar yang digunakan terlalu kecil untuk diamati bersama-sama dari tempat duduk siswa. Selain itu, siswa juga diminta untuk membaca teks berupa bacaan cerita terkait dari gambar yang disajikan oleh guru. Sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Oleh sebab itu tidak jarang siswa mudah merasabosan dan pasif bahkan tidak memperhatikan.

Spesifikasi komik antara lain : (1) media pembelajaran berbentuk komik dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas berukuran A4; (2) media komik pendidikan menyajikan materi berbentuk cerita bergambar; (3) komik mengandung komponen-komponen seperti, pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral, yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis; (4) terdiri dari sajian teks dan gambar kartun yang menarik dan mempunyai alur cerita yang sistematis dan merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari; (5) isi produk berupa gambar berwarna (full color) dengan ukuran tulisan yang disesuaikan, nantinya dapat memotivasi siswa untuk membacanya; (6) materi tersaji dalam setiap unit-unit yang disertai penjelasan tiap unitnya; dan (7) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa .

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfiyani(2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik indonesia untuk Kelas V SD” menyimpulkan bahwa Pengembangan media komik tersebut diperoleh hasil bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 81,25%, 85%, dan 70%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematik untuk merencanakan, mengembangkan dan mengevaluasi dengan ketentuan tertentu (Mawarni, 2015). Metode *Research and Development* (RnD) adalah salah satu metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut (Haryati, 2012).

### 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan penelitian dan pengembangan (Rnd). Model 4D mengadopsi pengembangan model ini. Model ini dikonseptualisasikan dalam mengembangkan media yang berpusat pada peserta didik, otentik, inspiratif, dan inovatif. Selain itu, model ini memberikan kesempatan untuk diberikan penilaian, evaluasi, dan revisi dalam setiap fase kelulusan. Konsep pengembangan yang diadopsi dari Model 4D dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Penelitian pengembangan yang dilakukan penulis menggunakan pendekatan pengembangan model 4D (*four-D model*). Model pengembangan 4D yang disarankan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel (dalam Trianto, 2012) terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Pada tahap *Define* (Pendefenisian), tujuannya adalah menetapkan mendefenisikan bentuk komik yang dibuat. Dalam menentukan dan menetapkan bentuk komik diawali dengan analisis kebutuhan dari komik yang dikembangkan. Pada tahap *Design* (Perancangan), tujuannya adalah untuk menyiapkan prototipe atau draft dari produk pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dengan menetapkan media komik yang akan dikembangkan dan merancang kerangka produk yang akan dikembangkan. Pada tahap *Develop* (Pengembangan), tujuannya adalah memodifikasi prototipe komik. Tahap ini terdiri dari dua fase, fase pertama adalah penilaian ahli. Penilaian ahli merupakan teknik untuk memperoleh saran dan untuk meningkatkan kualitas prototipe. Sejumlah pakar diminta mengevaluasi prototipe komik dari segi teknis. Fase kedua adalah uji pengembangan yang melibatkan uji coba prototipe pada siswa untuk mengolah bagian-bagian yang perlu direvisi. Berdasarkan respon, reaksi dan komentar dari siswa bahan dimodifikasi. Siklus dari uji, revisi dan uji lagi dilakukan berulang-ulang sehingga didapatkan produk bersifat relevan, konsisten dan praktis. Pada tahap *Disseminate* (Penyebaran), merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Pada tahap ini produk akan disebarluaskan ke sekolah-sekolah maupun instansi-instansi pendidikan lainnya guna keefektifan dari produk yang telah dibuat.

## 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan November tahun 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 26 Air Tawar Timur dengan 21 siswa.

## 2.3. Subjek Penelitian

Untuk subjek penelitian penulis mengelompokan berdasarkan tujuan dan tahapan pengembangan. Adapun pengelompokan subjek tersebut ialah (a) tenaga ahli dalam bidang studi. Subjek ini terdiri dari para validator yang akan membimbing penulis dalam membuat produk nantinya; dan (b) perancang produk. Subjek ini menyangkut kepada penulis sendiri sebagai subjek yang akan merancang bagaimana bentuk produk. Sasaran pemakai produk. Hal ini menyangkut pada siapa produk ini digunakan. Untuk sasaran pemakai produk, penulis menggunakan subjek siswa kelas IV SDN 26 Air Tawar Timur Kota Padang.

## 2.4. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan skala Likert dengan rincian, yaitu:

**Tabel 1. Bobot Pernyataan Validitas**

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Tidak setuju	1
Kurang setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

**Tabel 2. Kategori Validitas Media Komik**

Interval	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas media komik

x = Skor yang diperoleh dari hasil validasi media komik

y = Skor maksimum hasil valid

Pratikalitas adalah tingkat kepraktisan media komik ketika digunakan di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan penggunaan, manfaat media komik. Uji pratikalitas dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (a) Uji pratikalitas oleh guru. Pada langkah ini yang dilakukan adalah melakukan wawancara kepada guru tentang produk tersebut selama ia menggunakannya. Hal ini menyangkut praktis atau tidak bagi guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut. (b) Uji pratikalitas oleh siswa dengan langkah-langkah berikut ini: (1) membagikan media pembelajaran berupa komik dan angket uji pratikalitas kepada siswa, (2) siswa diminta untuk membaca komik tersebut, dan (3) siswa diminta untuk memberikan respon, saran, dan kritikan terhadap komik tersebut dan mengisi angket uji pratikalitas

**Tabel 3. Kategori Pratikalitas Media Komik**

Interval	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

Perhitungan data nilai akhir hasil pratikalitas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Nilai pratikalitas media komik

x = Skor yang diperoleh dari hasil pratikalitas media komik

y = Skor maksimum hasil pratikalitas media komik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik terdiri dari cerita dan gambar dari materi yang akan dipelajari. Perancangan media pembelajaran dilakukan agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar dan termotivasi serta menambah minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik ini. Media pembelajaran berupa komik dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Di dalamnya berisi materi pembelajaran Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pembelajaran 1 dengan buku guru revisi 2017 sebagai referensi penyusunan media pembelajaran berupa komik.

**Tabel 4. Desain Media Pembelajaran Berupa Komik**

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk fisik	Buku dengan <i>Art Paper</i> ukuran kertas A5 dan cetak warna
2.	Materi	Materi Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pembelajaran 1
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Bagian	a. Pendahuluan: Kata pengantar, Standar Isi materi, petunjuk membaca komik, pengenalan tokoh b. Isi: Penyajian materi. c. Penutup: Soal, Daftar Pustaka, Biodata penulis cerita komik.
5.	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

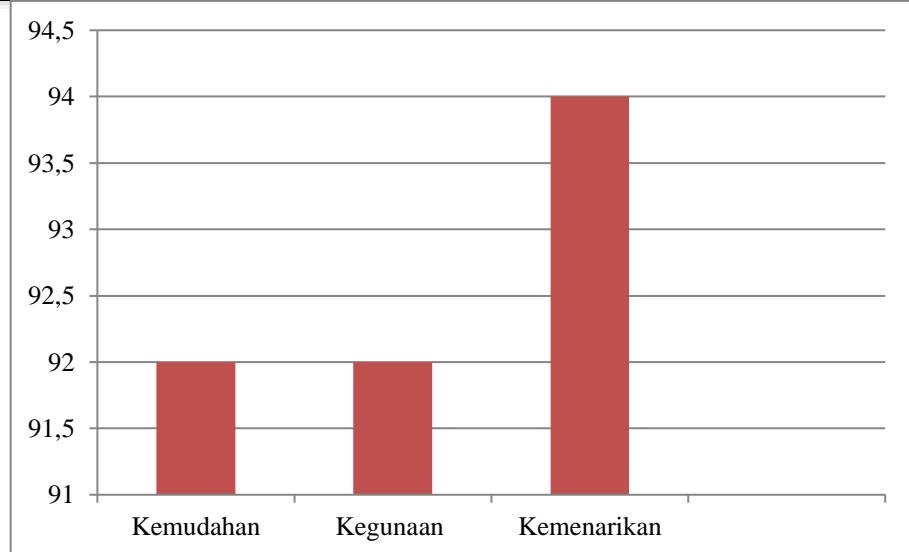
Sebelum diuji coba produk harus divalidasi terlebih dahulu untuk menentukan media video yang dikembangkan sudah valid sebelum digunakan dan diuji cobakan kepada siswa. Pada penelitian ini validator yang terlibat adalah tiga orang dosen Universitas Negeri Padang. Didapatkan hasil validasi seperti tabel di bawah ini.

**Tabel 5. Hasil uji validitas pada media video pembelajaran oleh dosen**

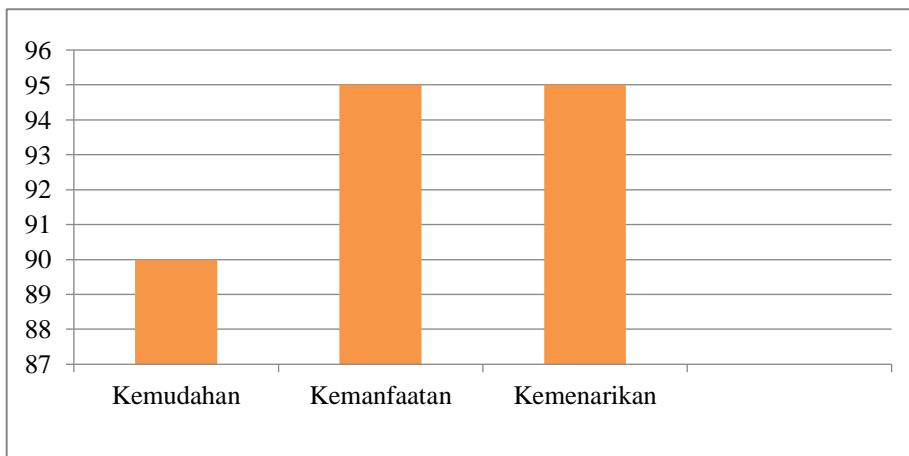
No	Aspek	Validasi 2	Persentase	Kategori
1	Media	38/40	95%	Sangat valid
2	Materi	29/40	72,5%	Valid
3	Bahasa	21/24	87,5%	Sangat valid
Total		255%		
<b>Rata-rata</b>		<b>85%</b>		<b>Sangat valid</b>

Pada tabel 5 dapat dilihat pada aspek materi/isi diperoleh hasil persentase 72,5% dengan kategori sangat valid. Pada aspek media diperoleh hasil persentase 95% dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada aspek bahasa diperoleh hasil persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan hasil uji validitas media pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase 85% dengan kategori sangat valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh penulis sangat valid.

Selanjutnya dilakukan adalah uji praktikalitas. Praktikalitas yang dilakukan oleh guru digunakan untuk melihat sejauh mana kepraktisan video media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian media ini diuji. Hasil uji coba lapangan diberikan kepada siswa dan guru. Hasilnya disajikan dalam Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 di bawah ini.



**Gambar 2. Hasil Praktisi Peserta Didik**



**Gambar 3. Hasil Praktisi Guru**

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dengan kategori sangat valid dan praktis yang berarti media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV di Sekolah Dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih buat diriku sendiri yang sudah berjuang sampai saat ini. Terima kasih ibu Prof. Dr. Risda Amini, M.P selaku dosen pembimbing yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih kepada pihak SD Negeri 26 Air Tawar Barat Kota Padang yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu sudah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* (Vol. 1, No. 1), 77-89.
- Andini, S. R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model radec pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1435-1443.
- Azis, L., & Asih, T. (2022). Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Animated Menggunakan Model Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Materi Sistem Respirasi Kelas Xi. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 59-73.
- Budiarti, W. N., Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 4, No. 2), 233 – 242
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17.
- Juanda Nickolas Isac, dkk. 2015. *Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*. Surabaya : Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- Lestari, I. D. (2022). Efektivitas Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Model RADEC Pada Subtema “Manfaat Energi” Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1), 71-76.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Mandasari., D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik pada Materi Sumber Daya Alam kelas IV di MIN Pesisir Selatan. *Skripsi*. Tidak diterbitkan Padang: UIN Imam Bonjol.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Nurrita., T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT. Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pohan, A.A., Yunus, A., & Andoyo, S. 2020. Model Pembelajaran RADEC Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. 250-258.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.

- Pratama, Y. A., Sopandi, W., Hidayah, Y., & Trihatusti, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 191-203.
- Santrinawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61-72.
- Sopandi, W. 2017. The Quality Improvement of Learning Processes and Achievements through the Read-Answer-Discuss-Explain-and Create Learning Model Implementation. *Proceeding 8th Pedagogy International Seminar 2017: Enhancement of Pedagogy in Cultural Diversity Toward Excellence in Education*, 8(229), 132–139.
- Tilova, S. N., & Amini, R. (2022). Sindi Natri Tilova Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1099-1110.
- Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model pembelajaran RADEC sebagai alternatif dalam meningkatkan higher order thinking skill pada pembelajaran IPA di sekolah dasar: Systematic review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508-5519.
- Yulhaqqi, A., & Amini, R. (2022). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Aplikasi Edmodo Berbasis RADEC Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 351-359.

Available online at:

