

Received : 12-05-2021
Revised : 11-06-2021
Published : 29-07-2021

Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Anak Tunagrahita

Uyun Siti Syarifah

SKHN 01 Kota Serang, Indonesia

uyunstsyarifah@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan belajar-mengajar tidak terlepas dari media sebagai sumber belajar, penggunaan media dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran. Penelitian dilakukan untuk membantu mempermudah siswa dalam menerima materi dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (daring) memberikan tantangan yang berbeda, dengan menggunakan media komik pada materi pembelajaran diharapkan dapat diterima dan dipahami dengan baik. Fungsi komik disini sebagai media pembelajaran dibuat lebih menarik, dengan membuat komik berbasis digital dimana tokoh karakter yang ada di dalamnya adalah anak-anak yang menjadi obyek dari penelitian. Penelitian dilakukan pada peserta didik Tunagrahita SDLB kelas V di SKHN 01 Kota Serang. Dalam penelitian ini seluruh kegiatan belajar siswa dalam PJJ didokumentasikan sebagai bahan pembuatan komik. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang efektif untuk membangun pembiasaan belajar keberlanjutan. Dengan membiasakan anak untuk belajar mandiri, perbaikan materi komik di fokuskan pada tema kegiatan sehari-hari. Komik ini memiliki pesan yang dapat tersampaikan, pada penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan sehingga aspek yang diteliti mengenai pemahaman anak pada materi menunjukkan peningkatan yang positif, dukungan dan bimbingan orang tua pada anak untuk mengalami proses pembelajarannya sendiri, sangat mempengaruhi peningkatan pemahaman anak. Simpulan dari penelitian ini bahwa pengembangan media komik dalam PJJ dapat meningkatkan pemahaman anak pada materi yang telah disampaikan. Terutama pada anak Tunagrahita, ini dapat menjadi kunci alternatif untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: digital; komik; pembelajaran jarak jauh; tunagrahita



PENDAHULUAN

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bagi anak Tunagrahita merupakan hal yang tidak biasa, baik bagi pendidik atau guru maupun orang tua. Dalam pelaksanaannya, guru harus kreatif dalam pemberian bahan ajar supaya sampai dan dapat dipahami dengan baik oleh anak-anak, Abdul Latip (2020).

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan pada anak, menunjukkan rata-rata tingkat pemahaman yang rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara pendahuluan pada minat, pemahaman dan hasil belajar dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Kodisi ini disebabkan oleh kecenderungan anak yang merasa tidak biasa dan tidak nyaman, sehingga bosan dan tidak fokus dalam belajar.

Penyesuaian dibutuhkan selain karena perbedaan situasi dan kondisi, perlu mengaitkan materi pembelajaran kontekstual dengan kondisi kehidupan sehari-hari anak dalam lingkungan untuk membangun keberlanjutan dan penguatan anak selama pembelajaran di rumah, Wardany & Sani, (2020). Dalam mengajar anak berkebutuhan khusus diperlukan keterampilan khusus dalam memotifasi anak untuk memahami bahan ajar dengan pendekatan yang tidak biasa dan tidak sama seperti pada anak normal umumnya, Chi (2018).

Penggunaan media komik disini dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, senada dengan penelitian tentang komik digital yang dapat merubah gambar nyata dengan gambar animasi (komik), sehingga anak dapat melihat pengalaman belajarnya dan semua ini membuat anak-anak mudah memahami materi yang sedang dipelajari, Sarah (2018).

Penelitian pengembangan ini didasari dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik bagi anak-anak ABK kelas VIII dengan materi tentang bangun datar, (Chi, 2018). Selanjutnya penelitian yang mendasari untuk meningkatkan motivasi adalah usaha pendidik untuk meningkatkan siswa dalam motivasi belajarnya, (Suprihatin, 2015). Penelitian yang relevan selanjutnya adalah tentang pengembangan media komik yang berbasis digital sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar anak di jenjang pendidikan dasar, (Kurniawan & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan media komik pembelajaran dimaksudkan agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya. Media pembelajaran komik selain dapat menarik minat anak juga dapat dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep pengetahuan pada anak, Sarah (2018).

Sekarang komik hadir selain dalam bentuk buku juga bisa dibuat dengan berbasis elektronik. Pembelajaran melalui komik yang menggunakan digital merupakan salah satu dampak positif karena mampu memanfaatkan perkembangan teknologi kekinian, Putri & Kurniawan (2019).

Manfaat penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran adalah: (1) Meningkatkan jumlah kosa kata bagi pembacanya; (2) Memudahkan anak dalam memahami yang abstrak; (3) Bisa menumbuhkan budaya literasi peserta didik; (4) Seluruh jalan cerita komik menuju hal yang menjadi tujuan pembelajaran atau mata pelajaran lain, Saputro (2015).

Sejalan dengan hal di atas fungsi komik sebagai media untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik dapat dibuat dengan desain yang berbeda dan lebih menarik dengan merujuk pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar demi mencapai tujuan pembelajaran, Chi, (2018).

Menurut (Suparyanti, 2017), pembelajaran tematik memberikan pengalaman belajar langsung yang menemukan sendiri pengetahuannya sehingga pembelajaran jadi bermakna, dengan demikian untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran diperlukan pengembangan bahan ajar.

Senada dengan pendapat Suparyanti (2017), Pengembangan dalam metode pembelajaran perlu dilakukan dalam solusi memecahkan permasalahan belajar anak, Dewi (2018). Pendekatan model ADDIE lebih efektif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran dan mengembangkan sumber belajar, Dewi (2018). Selanjutnya Pemanfaatkan komik dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan minat dan prestasi siswa, Widyawati et al. (2015).

Jadi dalam pembuatan komik pesan materi pembelajaran tematik dapat tersampaikan, dengan mengambil tema kegiatan sehari-hari diharapkan anak memahami pengalaman proses belajarnya sendiri selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini mengembangkan media komik yang digunakan dalam pelaksanaan belajar dari rumah /PJJ guna meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar pada anak Tunagrahita.

METODE

Penelitian ini menggunakan media komik pembelajaran dengan subjek penelitian adalah anak Tunagrahita kelas VC SDLB di SKHN 01 Kota Serang.

Metode penelitian ini terdiri dari kuantitatif dan data kualitatif berdasarkan jenis pertanyaan yang diberikan. Metode kuantitatif digunakan saat menghitung jumlah pilihan jawaban dan presentase jawaban yang masuk. Metode kualitatif digunakan untuk menganalisa jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Konsep dasar penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang cenderung menggunakan analisis induktif. Pendekatan penelitian lebih menekankan pada fakta di lapangan keseharian anak. Data penelitian bersifat deskriptif seperti dokumen, foto-foto dan catatan waktu penelitian, Rukin (2019).

Pengamatan dokumentasi dilakukan untuk menyusun tindakan-tindakan yang harus diberikan terhadap peserta didik melalui media komik. Analisa data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif berdasarkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Pada masa perkembangannya anak diperlukan pendekatan khusus dalam kegiatan belajar, penyajian bahan pelajaran yang mengesankan dapat merangsang daya kreatifitas siswa yang dapat menggairahkan suasana kegiatan belajar, Khairudin (2017). Keberhasilan belajar pada anak dipengaruhi oleh minat belajarnya, sedangkan faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah motivasi, perhatian dan bahan pelajarannya, Chi (2018).

Pengembangan model ADDIE dapat beradaptasi dalam penelitian ini dan sesuai dengan kondisi serta bisa direvisi di setiap tahapannya, Kurnia et al.,(2019). Dalam mengembangkan sumber belajar dan masalah pembelajaran yang efektif adalah menggunakan Pendekatan model ADDIE, Dewi(2018).

HASIL

Penggunaan media komik pembelajaran dalam penelitian ini, sebagai pengembangan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dan hasil belajarnya. Penelitian dilakukan dalam kegiatan belajar daring pada siswa kelas VC SKHN 01 Kota Serang.

Pada proses kegiatan belajar siswa, dengan bimbingan dan bantuan orang tua didokumentasikan sebagai bahan referensi pembuatan komik, yang selanjutnya dijadikan

bahan materi dalam pembelajaran berikutnya. Pemanfaatan bahan ajar komik berfungsi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bermakna, memberi pengalaman menarik dengan melibatkan peserta didik sebagai tokoh dalam komiknya yang berinteraksi terhadap materi.

Pengembangan dilakukan dalam semua hal untuk meningkatkan kualitas produk yang lebih baik lagi, Chi (2018). Langkah-langkah pengembangan media komik pembelajaran model ADDIE, dilalui dalam beberapa tahap, yaitu: (1) Tahap analisis, (2) Tahap perancangan, (3) Tahap pengembangan, (4) Tahap implementasi, dan (5) Tahap evaluasi. Berikut lebih jelasnya mengenai tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran komik adalah:

1. Tahap Analisis

Pelaksanaan pembelajaran daring pada prosesnya banyak menghadapi permasalahan. Permasalahan yang muncul seperti menurunnya minat belajar, pemahaman dan hasil belajar. Analisis dilakukan pada permasalahan tentang pemahaman tentang belajar dan hasil belajar. Penelitian pengembangan media komik pembelajaran dilakukan mengingat media pembelajaran yang ada kurang diminati dan direspon anak.

2. Tahap Perancangan

Perancangan dilakukan dengan menganalisis materi. Setelah mengetahui materi dari Kompetensi Dasar selanjutnya menentukan indikator dari tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan dilakukan pada media komik untuk membangun keberlanjutan pembelajaran dengan memberikan pengalaman proses belajar langsung pada materi dengan tema “Kegiatan sehari-hari”. Pengembangan dilakukan dalam dua tahapan berikut ini:

Tahap pertama, Pada kegiatan belajar daring sesuai materi, dengan bimbingan dan bantuan orang tua didokumentasikan dan dikirim ke grup WA kelas sebagai bahan referensi pembuatan komik yang akan dijadikan bahan materi dalam pembelajaran daring berikutnya, seperti tampak pada Gambar 1.



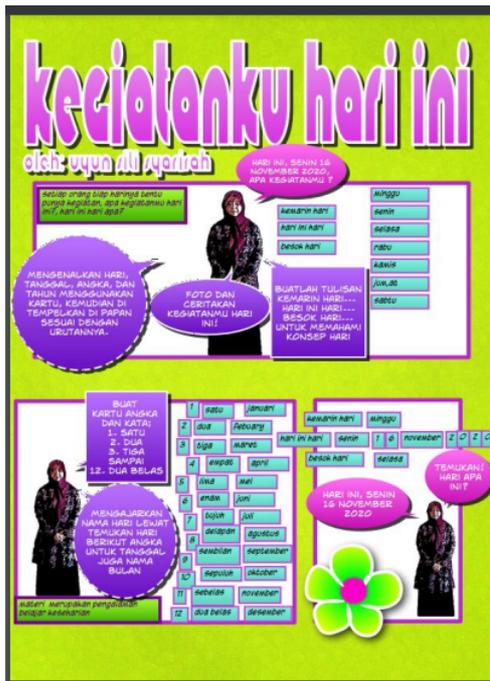
Gambar 1. Olah Raga Bersama

Pada materi selanjutnya siswa ditugaskan memberi nama benda yang ada dirumah lalu didokumentasikan untuk dibuat komiknya sebagai bahan materi selanjutnya seperti tampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Memberi Nama Benda

Tahap kedua, perubahan pada materi Penyesuain untuk mengaitkan materi pembelajaran kontekstual dengan kondisi kehidupan sehari-hari anak dalam lingkungannya dalam membangun keberlanjutan sehingga penyesuaian pada tema “kegiatan sehari-hari” anak selama pembelajaran di rumah. Hal ini sebagai upaya membangun pembiasaan belajar mandiri, dengan seiring waktu diharapkan anak dalam belajar tidak tergantung pada orang lain, seperti yang terlihat pada komik Gambar 3. Respon orang tua dan anak yang didokumentasikan dan dibuatkan komiknya seperti yang terlihat pada komik Gambar 4.



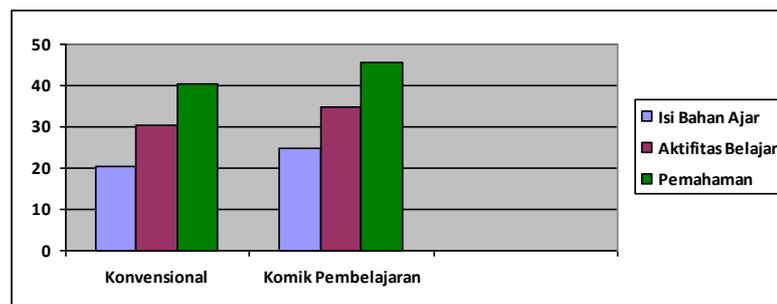
Gambar 3. Kegiatan Hari Ini



Gambar 4. Kegiatan Sehari-hari

4. Tahap Implementasi

Dalam tahapan implementasi, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik dilakukan survey dengan cara memberikan angket pada orang tua siswa. Instrumen pengumpulan data dengan cara memberikan angket, observasi dan wawancara. Hasil olahan data dari angket perbandingan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media komik menunjukkan hasil yang signifikan ditunjukkan dengan gambar 5.



Gambar 5 Perbandingan Pembelajaran

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil capaian dari tujuan penelitian ini. Tujuan pengembangan media komik dapat dilihat dari hasil akhir evaluasi. Pada prosesnya pelaksanaan pembelajaran daring pada anak-anak terutama anak berkebutuhan khusus, sangat tergantung pada orang tua yang menjadi penghubung antara guru dan anak, pendampingan dan bimbingan baik saat belajar atau dalam penggunaan teknologi, Wardany & Sani (2020). Menurut hasil olahan data angket penggunaan media komik dalam pembelajaran daring menunjukkan peningkatan yang positif, dukungan dan bimbingan orang tua pada anak untuk mengalami proses pembelajarannya sendiri, sangat mempengaruhi peningkatan pemahaman anak.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil olahan data penelitian bahwa pengembangan media komik untuk kegiatan belajar mengajar daring (PJJ) dapat meningkatkan pemahaman anak pada materi yang telah disampaikan, hal ini dapat menjadi kunci alternatif untuk meningkatkan pemahaman belajar anak dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring orang tua menjadi penghubung antara guru dan anak. Disarankan pendampingan dan bimbingan orang tua baik saat belajar atau dalam penggunaan teknologi karena akan berpengaruh terhadap capaian pemahaman dan hasil belajar anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Latip. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Chi, K. C. (2018). SKRIPSI. In *pengembangan bahan ajar komik matematika anak berkebutuhan khusus (ABK) siswa kelas VIII pada materi bangun datar*.
- Dewi, L. (2018). Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika. *EduLib*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>
- Khairudin, A. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Make-A Match dapat meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VII SMPN 1 Wera tahun pelajaran 2016/2017*. 2(2), 233–244.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, U., & Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Kodig untuk meningkatkan prestasi belajar siswa*. 5(2), 1046–1059.
- Putri, S. M. D., & Kurniawan, R. (2019). Komik pendidikan karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter di SD. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 132–141.
- Rukin. (2019). *metodologi Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kualitatif/GyWyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media. *Muaddib*, 05(ISSN 2088-3390), 01.
- Sarah, E. S. (2018). Pengembangan Media komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Pendidikan Usia Dini*, 12.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.122>
- Suparyanti, A. (2017). Pengembangan lembar Kerja Siswa Berbasis model Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan kreativitas Siswa Kelas IV SD 10 Koto Baru pada tema 6 Sub Tema 1. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(18), 105–116. <https://doi.org/2655-4875>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Wardany, O. F., & Sani, Y. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Survei terhadap Orangtua dan Guru di Lampung). *Jurnal Pendidikan Khusus UNY*, 16(2), 1–10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk>
- Widyawati, A., Kolonial, A., & Projosantoso. (2015). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajardan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Volume 1 – Nomor 1, April 2015*, 1(April), 24–35.