

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM KAWASAN RUMAH PANGAN LESTARI (KRPL)

Vindri Catur Putri Wulandari¹, Mimien Henie Irawati Al-Muhdar², Suhadi³, Susilowati⁴, Endang Budiningsih⁵

Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: vindri.catur2@gmail.com

Abstrak: Banyaknya gedung, pertokoan, dan perumahan yang berdiri ditengah kota akan berdampak pada berkurangnya lahan atau pekarangan rumah. Hal ini akan berdampak pada ketahanan pangan, ketersediaan lahan hijau dan jumlah oksigen. Upaya dalam mengatasi hal tersebut yaitu dengan mencanangkan program kawasan rumah pangan lestari (KRPL). KRPL merupakan pemanfaatan lahan pekarangan yang ramah lingkungan untuk pemenuhan gizi dan pangan sehari-hari. Diperlukan suatu media yang digunakan dalam penyampain informasi mengenai program KRPL. Media yang digunakan yaitu komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik sebagai media penyampaian informasi tentang KRPL. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek coba dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas IV SD Islam Moh. Hatta Malang. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisis pendidikan, dan kelompok kecil diperoleh presentase berturut-turut (1) 82,25%, (2) 87,16%, (3) 81,25%, dan (4) 89,79%. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan komik memiliki tingkat validitas sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: komik, media pembelajaran, KRPL

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara dengan penduduk besar dan wilayah yang sangat luas, ketahanan pangan merupakan agenda penting di dalam pembangunan ekonomi Indonesia. Kejadian rawan pangan menjadi masalah yang sangat sensitif dalam dinamika kehidupan sosial politik Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting bagi Indonesia untuk mampu mewujudkan ketahanan pangan nasional, wilayah, rumah tangga dan individu yang berbasis kemandirian penyediaan pangan domestik (Dewan Ketahanan Pangan, 2009).

Terjadinya kompetisi dalam pemanfaatan lahan seperti alih fungsi lahan pertanian untuk penggunaan non pertanian semakin menambah daftar permasalahan beban ketahanan pangan (Purwanti dkk, 2012). Lahan yang semakin sempit akan mengurangi kapasitas produksi pangan, ketersediaan lahan hijau dan jumlah oksigen yang berkurang. Upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut, Kementerian Pertanian menyusun suatu program yaitu Kawasan rumah Pangan Lestari (KRPL). Badan Ketahanan Pangan dan Pelaksanaan Penyuluhan (2012) menjelaskan bahwa Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL) merupakan salah satu program Kementerian Pertanian dalam rangka optimalisasi lahan pekarangan yang ramah lingkungan dalam suatu kawasan. KRPL dikembangkan dalam skala luas mencakup dusun, desa, fasilitas umum seperti sekolah, rumah ibadah, dll., pemanfaatan pagar hidup, jalan desa, lahan terbuka hijau, serta mengembangkan pengolahan dan pemasaran hasil. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa KRPL merupakan pemanfaatan lahan pekarangan yang ramah lingkungan untuk pemenuhan gizi dan pangan sehari-hari.

Menurut Badan Ketahanan Pangan dan Pelaksana Penyuluhan (2012) prinsip utama pengembangan KRPL adalah mendukung upaya: (i) ketahanan dan kemandirian pangan keluarga, (ii) diversifikasi pangan berbasis sumber daya lokal, (iii) konservasi tanaman pangan untuk masa depan, (iv) peningkatan kesejahteraan keluarga. Kementerian Pertanian dalam melaksanakan pengembangan KRPL telah membuat Model penerapan KRPL di setiap provinsi di Indonesia. Pengembangan KRPL di Provinsi Jawa Timur mulai dilaksanakan pada tahun 2012 (Purwantini. dkk, 2012). Malang merupakan salah satu kota yang sudah menerapkan program KRPL. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Jl. Manggar RW 10 Kelurahan Lowokwaru, Kota Malang, program KRPL telah terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari antusias warga setempat yang berperan aktif dalam pelaksanaan KRPL pada lahan pekarangan rumahnya. Kegiatan program KRPL di Jl

Manggar diantaranya pem-budidayaan beberapa jenis sayuran seperti sawi, selada, terong, bunga kol, seledri, dan sebagainya. Kegiatan lainnya yaitu pembuatan kompos dari sampah rumah tangga dan peternakan ayam.

Program KRPL tidak hanya tertuju pada masyarakat saja tetapi pada jenjang pendidikan seperti Sekolah Dasar. Hal ini bertujuan untuk membentuk sikap cinta dan peduli lingkungan pada anak usia dini sehingga nantinya diharapkan siswa menjadi kader lingkungan. Siswa dapat menerapkan dan mensosialisasi-kan KRPL dilingkungan sekolah atau rumah. Penyampaian informasi KRPL kepada siswa kurang tepat apabila hanya dengan komunikasi secara verbal. Diperlukan suatu media yang digunakan dalam penyampaian informasi mengenai program KRPL. Menurut Santyasa (2007) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Salah satu media pengajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Sekolah Dasar adalah komik. Komik merupakan cerita bergambar yang bersifat menghibur. Komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur sehingga memudahkan untuk diingat kembali dan siswa menjadi tertarik untuk membacanya. Minat akan timbul jika peserta didik tertarik oleh sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya (Wahyuningsih, 2011). Berdasarkan hal tersebut maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Penelitian tentang pengembangan media yang pernah dilakukan yaitu pengembangan media komik matematika untuk siswa SD oleh Ati, dkk (2014) yang menunjukkan hasil validasi oleh para ahli telah valid dengan persentase rata-rata 80,6 %. Presentase ini menunjukkan bahwa hasil sesuai dan relevan dengan kompetensi yang telah ditetapkan serta praktis sehingga dapat digunakan di dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Febriandari (2015) mengenai komik dalam pembelajaran model *round table* menunjukkan bahwa hasil penelitian diperoleh hasil presentase kelayakan isi/materi, kebahasaan, dan gambar secara berturut-turut sebesar 96,9 %, 97,2 %, dan 89,3% dengan semua kategori berkualitas (sangat baik). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan latar belakang masalah tersebut, maka penting dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu komik sebagai media pembelajaran program KRPL.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Mei 2016 di SD Islam Moh. Hatta Malang. Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan kependekan dari *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan *Evaluate* (mengevaluasi).

Subjek coba dalam penelitian ini meliputi: 1) ahli media yaitu Dr. H. Sulthon, M. Pd selaku dosen jurusan Teknologi Pendidikan. 2) ahli materi yaitu Dr. H. Istamar Syamsuri, M. Pd selaku dosen jurusan Pendidikan Biologi. 3) praktisi pendidikan yaitu Muhammad Farid, M. Pd selaku guru kelas IV SD Islam Moh. Hatta dan 4) kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV yang meliputi 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Jenis data dalam penelitian ini ada 2 yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor rentang 1-4 pada lembar validasi yang diberikan kepada subjek coba. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari subjek coba terhadap apa yang diamati dengan tujuan memperbaiki produk yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pada pengembangan media ini adalah lembar validasi untuk subjek coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif presentase. Rumus yang digunakan dalam mengolah data kuantitatif sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$ = jumlah skor jawaban per item

$\sum x_i$ = jumlah total skor maksimal per item

100% = konstanta

Hasil perhitungan tersebut kemudian dilakukan penafsiran dan disimpulkan berdasarkan kriteria kualifikasi penilaian seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kualifikasi Validitas atau Kelayakan Komik

No	Kriteria Pencapaian nilai	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

(Diadaptasi dari Akbar, S., 2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Media pembelajaran yang dihasilkan berupa komik program KRPL. Cerita yang disajikan dalam komik ini berisi tentang informasi mengenai program Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL) yang terintegrasi dengan matapelajaran SD kelas IV. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk pencapaian Kompetensi Dasar khususnya 3.7 yaitu mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

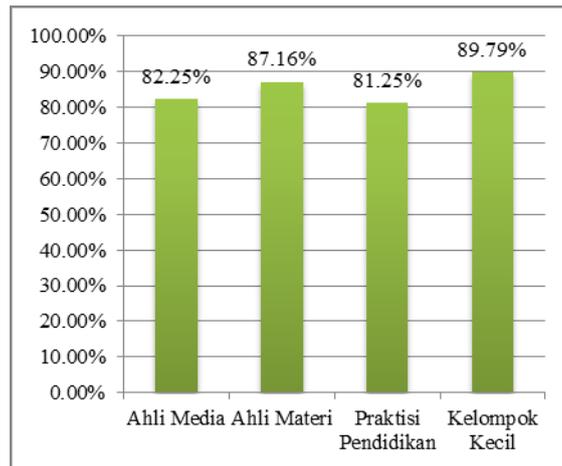
1) Deskripsi Produk

Komik program KRPL yang dikembangkan ini terdiri dari dua macam yaitu komik untuk guru dan untuk siswa. Perbedaan dari kedua komik tersebut yaitu adanya Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Isi, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran beserta instrumen yang hanya terdapat pada komik guru. Cerita yang terdapat di dalam komik berisi tentang komponen-komponen KRPL yang terintegrasi dengan matapelajaran SD serta soal-soal. Soal yang terdapat didalam komik terdiri dari ayo berkarya, ayo berhitung, ayo berpetualang, dan ayo mencari tahu.

Ayo berkarya berisi tentang soal matapelajaran seni budaya dan prakarya. Ayo berhitung berisi tentang soal matapelajaran matematika. Ayo berpetualang dan ayo mencari tahu berisi tentang matapelajaran ilmu pengetahuan sosial.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari skor pada lembar validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan kelompok kecil. Data kuantitatif hasil validasi dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Media Komik oleh subjek coba

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari pemberian komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan kelompok kecil pada produk yang telah dihasilkan yaitu komik program KRPL. Data kualitatif digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi komik program KRPL. Data kualitatif hasil validasi dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kualitatif Oleh Para Ahli dan Kelompok Kecil

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1) Huruf yang digunakan terlalu kecil 2) Perlu ada penggal cerita yang jelas sehingga mudah dilihat oleh siswa
2	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penulisan pemenggalan kata lebih diperhatikan lagi 2) Penggunaan kalinat masih ada yang kurang jelas 3) Perlu ditambahkan mengenai cara membungkus bibit lele 4) Komik yang dihasilkan sudah baik
3	Praktisi Pendidikan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Sampul depan sudah menarik, perpaduan warna juga menarik, namun gambarnya kurang besar 2) Sampul belakang belum ada gambar 3) Isi materi komik sudah bagus sesuai dengan tujuan 4) Ukuran huruf yang

		digunakan kurang besar 5) Keruntutan cerita dan bahasa sudah bagus
4	Kelompok Kecil	1) Cerita pada komik menarik dan mudah dipahami 2) Gambar tokoh bagus 3) Sampul depan menarik 4) Ukuran huruf jelas 5) Ada kalimat yang belum selesai

4. PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki rata-rata nilai 85,11% dengan tingkat validitas sangat valid. Hasil validasi produk komik program KRPL oleh ahli media mendapat nilai 82,25% dengan tingkat validitas cukup valid. Hasil validasi produk komik program KRPL oleh ahli materi mendapat nilai 87,16% dengan tingkat validitas sangat valid. Hasil validasi produk komik program KRPL oleh praktisi lapangan mendapat nilai 81,25% dengan tingkat validitas cukup valid. Hasil uji coba produk komik program KRPL oleh kelompok kecil mendapat nilai 89,79 dengan tingkat validitas sangat layak. Berdasarkan nilai tersebut, komik program KRPL yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Produk hasil pengembangan diproduksi melalui beberapa tahapan yang meliputi sketsa, *line*, pemberian teks, dan pewarnaan. Sketsa dilakukan secara manual dengan menggambar menggunakan pensil. Pemberian *line* pada sketsa, teks, dan pemberian warna dengan menggunakan laptop program *Adobe Photoshop CS5* dan dicetak dalam bentuk buku. Produk yang telah mengalami proses validasi, revisi dan tahap uji coba berupa media pembelajaran Komik program KRPL untuk siswa kelas IV SD Islam Moh. Hatta. Produk berupa perpaduan antara gambar dan teks yang berisi tentang KRPL yang terintegrasi dengan matapelajaran dimana unsur ceritanya dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Hal tersebut sesuai dengan Sudjana & Rivai (2013) yang menyatakan bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan informasi kepada para pembaca.

Komik program KRPL sebagai media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami informasi khususnya KRPL yang terkandung didalam sebuah cerita. Waluyanto (2005) menjelaskan bahwa komik mempunyai kekuatan menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti bagi pembaca. Yang (2003) menambahkan bahwa komik dapat menambah motivasi karena ketertarikan manusia terhadap gambar secara alami dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Interaksi antara gambar dan teks yang terdapat di dalam komik dapat menempatkan pembaca pada subjek tertentu sehingga muncul hubungan emosi antara pembaca dan karakter. Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan komik sebagai media pembelajaran program KRPL dapat digunakan guru sebagai pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Retalis (2008) yang menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berikut merupakan keunggulan dan kelemahan dari komik program KRPL sebagai media pembelajaran:

Keunggulan Produk

- Komik program KRPL memiliki gambar-gambar yang menarik siswa untuk membaca
- Perpaduan antara gambar dan teks pada komik program KRPL dirangkai dalam suatu alur cerita bergambar sehingga informasi lebih mudah diserap
- Komik program KRPL ini merupakan media pembelajaran yang inovatif karena dapat memotivasi siswa dalam belajar
- Bahasa yang digunakan juga komunikatif yang mudah di mengerti oleh siswa

Kelemahan Produk

- Komik ini dapat membuat siswa menjadi malas karena kecenderungan ingin melihat gambar yang menarik bagi mereka saja.

5. SIMPULAN, SARAN, DAN

Simpulan

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk pengembangan komik memiliki tingkat validitas sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan bagi peneliti lain yaitu akan lebih baik jika mengembangkan media komik ini dengan materi yang lain.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ati, R. S., Trisoni, R., & Kurnia, L. 2014. Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1).
- Badan Ketahanan Pangan dan Pelaksana Penyuluhan. 2012. *Pengembangan Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL)*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian. Jakarta. 26 halaman.
- Dewan Ketahanan Pangan. 2009. *Draf 4 Indonesia Tahan Pangan dan Gizi 2015*. Dewan Ketahanan Pangan.
- Febriandari, E. I. 2015. Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Model *Round Table* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Purwanti, Ashari, & Saptana. 2012. Potensi dan Prospek Pemanfaatan lahan Pekarangan untuk Mendukung Ketahanan Pangan. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 30(1):13-30.
- Purwantini, T. B., Saptana, & Suharyono, S. 2012, Program Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL) di Kabupaten Pacitan: Analisis Dampak dan Antisipasi ke Depan. *Analisis Kebijakan pertanian*, 10(3): 238-256.
- Retalis, S. 2008. *Comic in Education: State Of The Art*.
- Sudjana, N & Rivai A. 2013. *Media Pengajaran; Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wahyuningsih, A. N. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal PP*, 1 (2): 102-110.
- Waluyanto, H. D. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana* 7(1): 45-55.
- Yang, G. 2003. *Comic in Education*. Diakses dari <http://www.geneyang.com/comicsedu/>.