

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI Di SMKN 1 Padang

Fuji Lestari^{1*}, Hanesman²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP, Air Tawar Padang, Indonesia

*Corresponding author e-mail : fujilestarii504@gmail.com@mail.com

ABSTRAK

Media Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan guru kepada siswa untuk mendapatkan wawasan dan informasi. Komik ialah kartun yang mengungkapkan karakter dan menyajikan cerita yang terstruktur secara konsisten dengan alur cerita yang jelas dan menghibur pembaca. Pengembangan komik dapat diintegrasikan dengan menggunakan teknologi digital, yang lebih baik dalam hal ini karena siswa dapat mengakses media digital komik lebih mudah daripada versi aslinya versi kertas. Oleh karena itu siswa masih kesulitan dengan materi televisi, dengan adanya komik digital dapat dijadikan salah satu variasi media edukasi. Penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 4-D (*Define, Design, Development, Desiminate*). Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui rata-rata validasi materi pembelajaran oleh ahli materi 95,3% dan rata-rata validasi ahli media 90,6% dan praktikalitas siswa 85,9%. Jadi dapat disimpulkan dengan rata-rata tersebut bahwa media pembelajaran berbasis komik "Sangat layak" sesuai dengan tabel kelayakan media dan kepraktisan media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, 4-D.

ABSTRACT

Learning Media is the interaction between students and teachers and learning resources in the learning environment. Learning is the support provided by teachers to students to gain insight and information. Comics are cartoons that reveal characters and present consistently structured stories with a clear storyline that entertains readers. Comic development can be integrated using digital technology, which is better in this case because students can access digital comic media more easily than the original paper version. Therefore, students still have difficulty with television material, with digital comics they can be used as a variety of educational media. The research and development used in this research uses 4-D (Define, Design, Development, Desiminate). From the research that has been conducted, it can be seen that the average validation of learning materials by material experts is 95.3% and the average validation of media experts is 90.6% and student practicality is 85.9%. So it can be concluded from this average that comic-based learning media is "Very feasible" in accordance with the table of media feasibility and practicality of learning media.

Keywords: *Comic, Learning Media, 4-D.*

I. PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan guru kepada siswa untuk mendapatkan wawasan dan informasi. Mengembangkan pengetahuan dan sikap belajar ialah

suatu proses yang dapat membantu siswa belajar dengan kreatif [1]. Untuk itu dibutuhkan guru yang kreatif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Menjadi guru yang kreatif dalam pembelajaran dengan berbagai cara, salah satunya dengan penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Media komik dalam pembelajara yaitu dapat dikatakan menarik perhatian pembaca karena

konten media komik disajikan dengan memadukan gambar dan tulisan sebagai penyampai pesan untuk dipahami pembaca [2].

Siswa tidak menyukai buku teks, lebih-lebih yang tidak memiliki gambar atau ilustrasi yang menarik, tetapi siswa menyukai komik digital yang memiliki gambar, *full colour* dan diilustrasikan dengan gaya realistik atau kartun. Maka untuk membuat siswa tertarik membaca, salah satunya dengan memanfaatkan komik digital yang bisa lebih menarik daripada buku teks. Tergantung minat siswa terhadap komik, bisa digunakan sebagai alat pengajaran untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Komik digital dibuat sebagai media pembelajaran profesional untuk membantu guru memberikan materi dan membantu siswa memahami materi. Komik digital yang dihasilkan menggunakan berbagai aplikasi dan website yang sudah ada, yang kemudian dikemas menjadi komik digital dimana dapat disajikan berbagai materi dan soal latihan, komik digital dapat dikembangkan sebagai media pendidikan, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa [3]. Komik sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan [4], yaitu komik dapat meningkatkan keahlian membaca dan kelancaran kosakata siswa jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa lainnya. Keunggulan lain dari komik adalah penyajiannya dengan gambar dan cerita yang kuat sehingga pembaca bisa terharu saat membaca komik.

Pengembangan komik dapat diintegrasikan dengan menggunakan teknologi digital, yang lebih baik dalam hal ini karena siswa dapat mengakses media digital komik lebih mudah daripada versi aslinya versi kertas. [5] Komik ialah kartun yang mengungkapkan karakter dan menyajikan cerita yang terstruktur secara konsisten dengan alur cerita yang jelas dan menghibur pembaca. Dengan demikian, media edukasi yang dikemas dalam komik digital dapat dijadikan salah satu varian media edukasi. Materi kartun ini dapat digemari oleh para siswa karena gambar-gambar dalam kartun tersebut dapat menghidupkan baris-baris teks tertulis yang menyertainya. Gambar memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat penjelasan yang panjang dan kompleks dari bahan bacaan atau topik pembelajaran.

Media komik ini kemungkinan besar dapat dinikmati oleh siswa, dikarenakan gambar komik dapat menampilkan deretan teks yang menyertainya. Menggunakan gambar, penjelasan materi bacaan atau topik pembelajaran yang panjang dan kompleks lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan memvisualisasikan terlebih dahulu apa sebenarnya inti dari topik pelajaran yang mereka baca melalui gambar.[6].

Pembelajaran audio-video Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Padang tetap menggunakan lingkungan belajar yang terbatas. Hal ini juga disebabkan terbatasnya infrastruktur sekolah yang masih belum mendukung. Di sekolah-sekolah yang kapasitas pendukung media pendidikannya sudah ada, masalahnya adalah media pendidikan yang kurang menarik dan kurangnya materi pendidikan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran penerapan sistem radio dan televisi masih kesulitan untuk memahami materi. Terlihat adanya kekurangan bahan ajar, karena guru memberikan materi hanya melalui power point dan internet. Hal ini disebabkan karena materi yang disajikan kurang menarik, karena guru hanya berceramah atau menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, dan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran hanya berupa buku teks. Siswa juga hanya menggunakan bahan ajar buku teks untuk menjawab soal, tetapi mereka enggan membaca karena menganggap membaca buku teks sangat membosankan dan tidak tertarik dengan gambar yang ada di dalamnya. adalah orang asing, mereka tidak membaca, tetapi bertanya kepada guru terlebih dahulu, sehingga informasi yang tersedia terbatas.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi komik digital dan kegemaran siswa melihat hiburan baru, peneliti ingin membuat teknologi pembelajaran komik digital agar siswa dapat memahami dan tidak bosan dengan penjelasan guru dengan metode ceramah dan soal latihan. Berdasarkan pendahuluan di atas, peneliti sudah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis komik Pada Mata Pelajaran Penggunaan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI SMKN 1 Padang”.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (R&D). Ini ialah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan [6]. Produk penelitian di bidang ini dapat didasarkan pada referensi, dokumen, alat, buku, kurikulum, alat penilaian, alat bantu pengajaran dan lain-lain.

Proses R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D (define, design, develop, disseminate).



Gambar 1. Tahapan Metode 4-D.

Penelitian dan pengembangan model 4-D telah dilakukan hingga tahap pengembangan, dan

tahap penyebaran hanya terbatas, karena penelitian ini terbatas pada pengembangan dan pembuatan bahan ajar yang valid berdasarkan penilaian validator dan uji coba terbatas untuk siswa. Metode R&D ini dimulai dengan tahap;

Tahap Definisi (*Define*)

Pada tahap ini dimulai dengan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran melalui observasi saat proses pembelajaran di kelas XI berlangsung dan melakukan wawancara dengan ibu Hartati, S.Pd, sebagai guru mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi dan juga wali kelas XI di SMK Negeri 1 Padang. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum sehingga diketahui kurikulum beserta bahan ajar yang digunakan SMK tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi, Disini peneliti memilih elemen sistem penerima televisi.

Tahap perancangan (*Design*)

Di tahap ini dimulai dengan menyiapkan produk awal atau rancangan produk. Pengumpulan materi dan aspek pendukung (Teks dan Gambar), pembuatan desain komik menggunakan *software* comipo manga maker.



Gambar 2. *Software* Komik Comipo

Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti membuat produk media pembelajaran komik digital disusun seefektif dan semenarik mungkin untuk memotivasi belajar peserta didik serta meningkatkan daya kreativitas peserta didik dalam proses pembuatan komik digital dengan memakai *software* comipo manga maker berdasarkan rancangan sebelumnya pada tahap perancangan (*Design*).

Tahap menyebarkan (*Desseminate*)

Setelah materi pembelajaran berbasis komik dikembangkan, hasil yang valid dan praktis, tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini. Namun, penelitian ini hanya terbatas pada skala kecil, meliputi penyebaran dan promosi dari bahan ajar terbatas kepada guru dan siswa SMKN 1 Padang.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket validasi, angket validasi perancangan bahan ajar komik digital dan angket praktis yang merupakan angket respon siswa terhadap media komik digital yang telah dihasilkan. Adapun Kisi-Kisi Angket Validasi [7] yang telah dimodifikasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Aspek	Indikator
Materi	Materi komik relevan dengan kompetensi peserta didik.
	Materi yang disajikan berurutan.
	Materi didukung dengan media yang tepat.
	Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi.
	Kelengkapan isi materi.

Teknik Analisis Data

Tahap pengujian kelayakan media dilakukan oleh 2 validator media dan 2 validator materi. Aturan penilaian kelayakan media ini ditentukan dengan skala Likert, seperti tabel penilaian dibawah ini [8]:

Tabel 2. Skor Menggunakan skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan penilaian terhadap beberapa aspek selanjutnya dilakukan perhitungan secara menyeluruh gunakan rumus sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil persentase menjadi acuan kelayakan media pembelajaran komik digital menggunakan *software* comipo pada Elemen sistem penerima televisi mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi kelas XI terhadap hasil uji coba oleh para ahli dan peserta didik berikut pertimbangan untuk memilih bahan pembelajaran komik digital[9]:

Tabel 3. Hasil uji validasi media pembelajaran

Tingkat pencapaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Selanjutnya penilaian praktikalitas didapatkan dengan pemberian angket yang berisi respon siswa berdasarkan skala pada tabel 1. Setelah dilakukan perhitungan didapat presentase praktikalitas melalui rumus :

$$Praktikalitas = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Setelah nilai diperoleh, kemudian dihitung menggunakan tabel kualitas uji kepraktisan media

untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan dari disajikan pada tabel berikut [10]:

Tabel 4. Hasil uji kepraktisan media

Tingkat pencapaian	kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
1% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan bahan ajar berbasis komik dengan metode 4-D (Define, Design, Development, Desiminate).

1. Hasil Pembuatan Media

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran penerapan sistem radio dan televisi di SMKN 1 Padang Ibu Hartatai, S.pd, yang menyatakan bahwa kurangnya antusiasme siswa untuk terlibat dalam pembelajaran di kelas dapat dikaitkan dengan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik, seperti penggunaan buku cetak dan power point dalam kegiatan pembelajaran serta jarang digunakan media pembelajaran yang berbasis digital selain itu juga belum adanya media komik digital pada materi sistem penerima televisi untuk kurikulum merdeka.

b. Tahap Perencanaan (Design)

Mengembangkan media komik digital pada materi sistem penerima televisi ini dimulai dengan menyusun kerangka isi media yang akan dibuat. Media yang disajikan dalam setiap lembar terdiri dari cover, Tujuan Pembelajaran (TP), materi, kuis dan finishing.

1) Cover

Cover halaman utama yang terdiri dari judul-judul pembelajaran media komik digital dipelajari dan disertai oleh berbagai tokoh utama yang terkait dengan komik tersebut. Bentuk cover dari media ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Cover

2) Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran adalah garis besar materi yang akan dipelajari. Tampilan tujuan pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran

3) Materi

Pemilihan isi materi pada media disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran dalam kurikulum, sehingga materi dapat dibuat. Tampilan isi materi ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Materi

4) Kuis

Kuis media komik digital disajikan dalam bentuk tanya jawab guru-siswa, kuis yang sesuai dengan isi tujuan pembelajaran, Seperti dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Quiz

5) Finishing Komik

dalam media komik digital yang lebih variatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Telaumbanua, Aslina. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan*. Fabel. Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- [2] Anwar, M.K., Anistiyasari, Y. (2019). *Pengembangan Media Komando “Komik Sains Berbasis Android” Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Mojokerto*. Jurnal IT-EDU. 3 (2): Halaman 9-18.
- [3] Sukmanasa. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 3 No. 2.
- [4] Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [5] Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30.
- [6] Suciarti, Puji. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E- Komik Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Di Mtsn 1 Kota Bengkulu*. Skripsi Bengkulu.
- [7] Aini,N. Lili, SJ. (2022). *Pengembangan Komik Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sdn 57 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Volume 3.
- [8] Arifin J. (2018). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta; PT Elex Media Komputindo.
- [9] H. Susanto and H. Akmal. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*.
- [10] Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.