

## PENGEMBANGAN *WEBTOON* UNTUK PEMBELAJARAN IPS (EKONOMI) DI SMP

Fauzana Alfiani<sup>1</sup>, Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd<sup>2</sup>, Menik Kurnia Siwi, S.Pd, M.Pd<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang  
[fauzanaalfiani01@gmail.com](mailto:fauzanaalfiani01@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to develop webtoon as learning media for learning social studies (economics) in junior high school. The methods of this study is a research and development refers to the development model Sugiyono using five stages, namely the potential and problems, information gathering, product design, design validation and design improvements. Data collection techniques in this research and development using the documentation of records and media development activities currently also using for validation expert quitionnaire. Based on the results of validation by experts, the obtained value of the average score on the media 4.7 with the category of Very Good for the placement and selection of colors in the image on the media is appropriate, presentation of the material is appropriate, developed learning media is easy to use by the user. In the material obtained an average score of 3.7 with the category of Good because of the depth of material on the media is enough, the presentation of the material has been understood and it is systematic, the range of material is in conformity with the purpose of learning. On language obtained an average score of 3.57 with the category of Good because of the language used in the media can be understood, writing in the material is appropriate terms, sentences medium used in a simple and straight forward, the language used in accordance with the emotional maturity of learners. In order to obtain the overall average is 4.02 with the category of Good and can be said to be "worth it" as a learning medium..*

**Keyword:** *Media Education, Comics, webtoon.*

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting terhadap pendidikan. Terutama dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2004 :57) pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis peserta didik. Sedangkan menurut Gagne (dalam Arief 2012 : 6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran yang penggunaannya dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto 2011:21-22) media pembelajaran memiliki 4 fungsi, diantaranya 1) Fungsi Atensi yaitu menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual materi pembelajaran. 2) Fungsi afektif yaitu media visual yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. 3) Fungsi kognitif yaitu media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi Kompensatoris yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Sedangkan menurut musfiqon (2012:33) menyatakan fungsi media pembelajaran yaitu 1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. 2) meningkatkan gairah belajar siswa. 3) meningkatkan minat dan motivasi belajar. 4) menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan. 5) Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam. 6) mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran. 7) meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu 1) Dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. 2) Dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses belajar. 3) Meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. 4) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran berkembang seiring berkembangnya pendekatan pembelajaran, berkembangnya teknologi dan berkembangnya pola hidup masyarakat. Pada awalnya perkembangan media pembelajaran

dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi. Pada mulanya media hanya digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar, alat bantu yang digunakan yaitu berupa alat bantu visual, dalam hal ini ada terdapat aspek yang kurang diperhatikan seperti aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi dan evaluasinya. Setelah perkembangan media visual kemudian muncullah media audio, sehingga pembelajaran tidak berfokus kepada media visual semata melainkan sudah digabungkan dengan media audio. Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran tidak lagi dijadikan sebagai alat bantu guru melainkan sebagai alat penyalur pesan pembelajaran oleh siswa sehingga siswa dapat materi pembelajaran meski tanpa kehadiran guru didalam kelas. Pada tahun 1990-an media komunikasi berkembang terutama media berbasis komputer, hal ini menjadikan media berbasis komputer tidak lagi sekedar berbasis audio visual melainkan juga sentuhan langsung antara penyampai pesan, media, serta penerima pesan. Selain media berbasis komputer media yang tidak berbasis komputer juga dikembangkan media kinestetik, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu psikologi belajar. Sehingga media pembelajaran saat ini disesuaikan dengan dinamika keilmuan belajar.

Saat ini terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran ditinjau dari berbagai aspek salah satunya dari tampilan. Menurut Musfiqon (2012:70-102) media ditinjau dari aspek tampilan dibagi menjadi tiga bagian media yaitu pertama media visual yaitu media yang mengutamakan indera penglihatan, bentuk media visual bisa berupa gambar, diagram, peta, dan grafik. Kedua media audio yaitu media yang mengutamakan indera pendengaran, bentuk media audio berupa radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Ketiga media kinestetik yaitu media yang mengutamakan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya, adapun jenis media kinestetik berupa dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi, karyawisata, kemping, dan survey masyarakat. Sedangkan menurut Sadiman (2008:28-75) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu pertama media grafis yang terdiri dari gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flanel, dan papan buletin. Kedua media audio yang terdiri dari radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa. Ketiga media proyeksi diam yaitu media yang menyajikan rangsangan-rangsangan visual yang mempunyai persamaan dengan media grafis, adapun jenis media grafis diantaranya film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi. Menurut Pemikiran Dale (dalam Sanjaya 2008 : 200) mengemukakan bahwa pengalaman belajar siswa melalui kegiatan membaca dapat membantu siswa mengingat sebesar 10%, melalui kegiatan mendengarkan dapat mengingat sebesar 20%, melalui gambar/diagram, video/film, dan demonstrasi dapat mengingat sebesar 30%, melalui kegiatan diskusi dapat mengingat 50%, melalui kegiatan presentasi dapat meningkatkan 70%, dan melalui kegiatan bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata dapat mengingat sebesar 90%.

Berdasarkan teori yang dikemukakan Dale tersebut penelitian tertarik mengembangkan media pembelajaran berbentuk visual yaitu komik atau kartun berbasis web. Komik atau kartun merupakan cerita yang di ilustrasikan dalam bentuk gambar. Komik merupakan bacaan yang populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Komik biasanya diterbitkan dalam bentuk buku, namun dengan berkembangnya zaman saat ini komik juga diterbitkan dalam bentuk web. Komik berbasis web (*webtoon*) merupakan komik yang didistribusikan melalui internet. Fenomena *webtoon* di Indonesia dimulai sejak tahun 2014 ketika meledaknya *line webtoon* Indonesia. *Webtoon* dapat berkembang dengan pesat di Indonesia, hal ini ditandai dengan menjamurnya *platform webtoon* di Indonesia. *Webtoon* dapat memberi kemudahan kepada pembaca, selain dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, cerita dan gambar yang ditawarkan jauh lebih menarik dibandingkan buku pelajaran. Dengan menjamurnya peminat *webtoon* saat ini, peneliti tertarik untuk membuat materi ekonomi SMP ke dalam *webtoon*.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang wajib dipelajari di SMP. Pembelajaran ini diberikan kepada siswa agar siswa memiliki kemampuan dalam : 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. 2) memiliki kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di

tingkat lokal, nasional dan global. Pemebeajaran IPS ini juga mampu dalam kegiata kehidupan sehari-hari terdapat empat pembagian dalam pembelajaran IPS yaitu sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu SMP di kota Padang pada bulan Maret 2018, diperoleh informasi bahwa guru menyajikan materi ekonomi kepada siswa menggunakan metode ceramah, penggunaan *powerpoint* yang memuat tulisan yang panjang, penggunaan buku teks dan diskusi. Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi karena guru lebih berfokus menggunakan *powerpoint* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *webtoon* yang diharapkan materi pembelajaran IPS Ekonomi lebih menarik dan media yang digunakan lebih bervariasi serta diharapkan siswa dapat menggunakan media tersebut untuk dalam belajar kapan dan dimana saja.

Kebutuhan manusia dan kelangkaan merupakan salah satu materi ekonomi yang ada pada mata pelajaran IPS di SMP. Materi kebutuhan dan kelangkaan ini merupakan materi yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, namun pemahaman akan materi ini menjadi sulit dan terkesan membosankan jika tidak dikemas dengan baik. Materi kebutuhan manusia dan kelangkaan ini dapat menjadi menarik jika dibuat dalam bentuk sebuah cerita *webtoon* yang menggambarkan serang remaja SMP yang memenuhi kebutuhannya dan di tampilkan juga sebuah ilustrasi sesuai dengan materi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan pemikiran diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dari hal tersebut peneliti tertarik mengangkat judul **“Pengembangan *Webtoon* Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP”**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *“medium”* yang berarti pengantar atau perantara. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam (Sadiman,2012:7) juga menyatakan, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik terletak maupun audiovisual serta peralatannya. Sedangkan Sadiman (2012:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Daryanto (2010:6) 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. Kemudian Kustandi dan Sujipto (2011:9) menambahkan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses belajar yang dapat merangsang perhatian siswa dalam belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi, menurut Musfiqon (2012:35) fungsi media dalam pembelajaran yaitu Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pemebeajaran, Meningkatkan gairah belajar siswa, Meningkatkan minat dan motovasi belajar siswa, Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, Meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan menurut Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto 2011:21-22) fungsi media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu Fungsi atensi yaitu media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, Fungsi afektif yaitu media visua dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar, Fungsi kognitif yaitu media visual terlihat dari temuan-temuan peneliatan yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu Dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, Dapat meningkatkan gairah siswa dalam

proses belajar, Meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain dapat menarik perhatian dan meningkatkan gairah siswa dalam proses belajar, media pembelajaran juga berfungsi dalam proses mendapatkan pengalaman siswa dalam belajar, hal ini dikemukakan oleh Dale (dalam Sanjaya 2008 : 200) yang melukiskannya dalam sebuah kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman Dale (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Dale ini dianut secara luas untuk membantu dalam menentukan media yang cocok digunakan untuk siswa. Pengalaman belajar siswa melalui kegiatan membaca dapat membantu siswa mengingat sebesar 10%, melalui kegiatan mendengarkan dapat mengingat sebesar 20%, melalui gambar/diagram, video/film, dan demonstrasi dapat mengingat sebesar 30%, melalui kegiatan diskusi dapat mengingat 50%, melalui kegiatan presentasi dapat meningkatkan 70%, dan melalui kegiatan bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata dapat mengingat sebesar 90%.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat diantaranya menurut Sanjaya (2012:70-72) menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu, 1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, 2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut Sadiman (2008:17) menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu, 1) memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. 3) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. 4) dapat mengatasi sifat yang unik pada siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama pada setiap siswa. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut 1) dapat menangkap objek atau peristiwa tertentu dalam membantu kegiatan pembelajaran. 2) dapat meningkatkan gairah belajar siswa. 3) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indara dalam proses pembelajaran. 4) dapat membantu mengatasi sifat dan keunikan yang dimiliki siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa kelompok, Arsyad (2006:29-33) menyatakan ada 4 kelompok media pembelajaran yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan menurut Musfiqon (2012:70-113) media pembelajaran ditinjau dari dua aspek yaitu pertama aspek tampilan yang terdiri dari media visual, media audio, media kinestetik yang kedua aspek penggunaan yang terdiri dari media proyeksi dan media nonproyeksi. Sedangkan menurut Sadiman (2008:27-55) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu media grafis, media audio dan media proyeksi diam. Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kelompok yaitu media hasil teknologi, media visual, media audio dan media kinestetik. Dalam memilih suatu media harus memperhatikan beberapa kriteria tertentu. Menurut Arsyad (2006:75) menyatakan 6 kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, 3) Praktis, luwes, dan bertahan. 4) Guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, 5) Pengelompokan sasaran. 6) Mutu teknis. Sedangkan menurut Musfiqon (2012:118-121) proses pemilihan media pembelajaran tidak sama dengan pemilihan buku pegangan dalam pembelajaran. Dalam pemilihan buku pegangan perlu memperhatikan kebutuhan dan kemampuan siswa sedangkan dalam pemilihan media didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Adapun kriteria dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru, mutu teknis. Berdasarkan pendapat ahli diatas dalam pemilihan media pembelajaran harus mengutamakan, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, tepat digunakan dalam konteks pembelajaran, keadaan peserta didik, praktis dalam penggunaannya.

Komik merupakan cerita yang diilustrasikan dalam bentuk gambar. Menurut Mediawati (2011) menyatakan bahwa komik adalah gabungan antara teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Masdiono dalam Mediawati (2011) mengungkapkan bahwa komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan kepada pembacanya. Menurut Daryanto (2010:127) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan yang dapat memberi hiburan kepada pembaca. Berdasarkan

pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan komik adalah cerita yang disajikan dalam bentuk gambar yang dapat memberikan informasi dan hiburan kepada pembaca. Komik dijadikan media dalam pembelajaran karena emosi pembaca akan mempengaruhi daya ingat akan materi pembelajaran. Gambar yang ada pada komik akan dapat membantu dalam menyampaikan dan menerima pada materi yang dianggap sulit. Berdasarkan hasil penelitian Thorndike dalam (Daryanto,2010:128) disebutkan bahwa kelebihan anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran setiap tahunnya, karena siswa yang menyukai komik memiliki dampak penguasaan kosakata jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang tidak menyukai komik. Menurut Mediawati (2011) media komik akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Karena dengan menggunakan komik kondisi belajar di kelas akan lebih efektif sehingga materi dapat selesai dengan tepat waktu, dimengerti dan dipahami.

*Webtoon* merupakan komik yang berasal dari korea selatan yang didistribusikan melalui internet. *Webtoon* dibaca dalam bentuk satu trip panjang (satu halaman *website*) dan juga memiliki warna yang menarik. Menurut wikipedia portal *webtoon* pertama kali dibuat oleh Daum pada tahun 2003, kemudian diikuti oleh Never pada tahun 2004. Daum sendiri telah menerbitkan karya sebanyak 434 *webtoon* sedangkan *Never* menerbitkan sebanyak 520 *webtoon* dan meluncurkan *Line Webtoon*. Menurut Rizka (2014) menyebutkan *webtoon* adalah singkatan dari *website* dan *cartoon*. *Webtoon* berisikan kumpulan-kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara *online*. *Webtoon* sering disering dianggap bagian dari manhwa (komik Korea). Namun *webtoon* dan manhwa berbeda dalam cara menggunakan media pulkasinya. Manhwa dipublikasikan dalam bentuk buku/majalah, sedangkan *webtoon* dipublikasikan lewat media internet pada situs hosting komik. Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa *webtoon* adalah sebuah komik yang berisikan cerita bergambar dalam bentuk strip komik yang dipublikasikan dalam bentuk web dan d dapat dinikmati secara online pada perangkat mobile atau PC. *Webtoon* memiliki manfaat dalam pembelajaran salah satunya dikemukakan oleh Jati (2017) yaitu media edukasi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan juga mudah di akses dimana saja. Dapat disimpulkan manfaat *webtoon* sebagai media pembelajaran yaitu 1) Dapat diakses dimana saja baik menggunakan smartphone, laptop atau komputer. 2) Menyajikan gambar yang menarik. 3) Dapat mengembangkan minat baca pada peserta didik.

Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Sepriya (2011:10) menyatakan pengertian IPS pada tingkat sekolah memiliki makna yang berbeda, hal ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya antara IPS untuk sekolah dasar (SD), IPS untuk sekolah menengah pertama (SMP), IPS untuk sekolah menengah atas (SMA). Pengertian IPS di sekolah tersebut ada yang memiliki makna pelajaran yang berdiri sendiri, gabungan dari berbagai mata pelajaran dan ada pula yang mengartikan bahwa IPS sebagai program pengajaran. Hal ini dilihat dari tingkatan pendidikan. Tujuan pembelajaran IPS berdasarkan ruang lingkup IPS yaitu untuk mengetahui sistem sosial, budaya, ekonomi dan politik yang ada di Indonesia. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran wajib yang harus ada pada setiap tingkat pendidikan dan materi IPS disesuaikan pada setiap tingkat pendidikan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Berdasarkan PERMENDIKBUD No. 24 tahun 2016 IPS di SMP terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa. Kompetensi ini dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yang berkaitan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi 4).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Richey dan Klien dalam (Emzir, 2012:264) menyebutkan desain dan pengembangan (*Design and Development Research*) adalah suatu jenis penelitian pragmatik yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang terus menerus yang dilakukan secara esensial melalui

tradisi yang tidak menantang. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa webtoon untuk materi ekonomi pada siswa di SMP. Ada beberapa alasan mengapa penelitian pengembangan ini dilakukan: 1) Untuk mengetahui seberapa layak produk tersebut digunakan. 2) Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan diasumsikan mampu meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam bidang ekonomi. Model pengembangan merupakan langkah awal dalam pembuatan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Yang mana dalam model pengembangan ini terdapat beberapa langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk masal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan kuisisioner (angket). Menurut Sugiyono (2016:142) menyatakan, kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan dalam instrumen pengumpulan data ini karena dengan menggunakan angket dapat mencari informasi yang dibutuhkan dan lengkap dari responden tanpa harus merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Angket berisi pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk melihat pendapat para validator/responden serta objek penelitian tentang suatu produk. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 1) Instrumen ahli materi, instrumen berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan *webtoon* dari segi materi, yang mencakup lima aspek yaitu kedalaman materi, kelengkapan materi dan desain pembelajaran. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari pendapat ahli. 2) Instrumen ahli media, instrumen berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan *webtoon* dari segi media yang mencakup empat aspek yaitu tampilan, kesesuaian media yang dikembangkan, dan kemudahan penggunaan media. Instrumen ahli media diadaptasi dari pendapat para ahli. 3) Instrumen ahli bahasa. Instrumen yang berbentuk angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan *webtoon* dari kesesuaian bahasa dalam pembelajaran IPS (Ekonomi). Instrumen penilaian mencakup tiga aspek yaitu penggunaan bahasa, komunikatif, dan kesesuaian bahasa. Analisis data yang digunakan untuk mengukur kelayakan *webtoon* menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai setiap aspek. Data yang diperoleh dari setiap aspek dianalisis kemudian hasil analisis tersebut digunakan untuk dasar merevisi *webtoon* yang telah dikembangkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala likert.

**Tabel 1. Pedoman penilaian skor**

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber : Widyoko dalam (Maharani, 2017)

Mencari skor rata-rata tiap komponen penilaian pada setiap aspek menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : Skor rata-rata

$\sum X$  : Jumlah skor

$N$  : Jumlah penilai

Mengubah skor rata-rata total menjadi nilai kualitatif dengan kriteria peilaian.

**Tabel 2. Pedoman penilaian skor**

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{x}_i + 1,8 x sbi$	$X > 4,2$	SB
$\bar{x}_i + 0,6 x sbi < X \leq \bar{x}_i + 1,8 x sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	B
$\bar{x}_i - 0,6xsb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6xsb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	C
$\bar{x}_i - 0,6xsb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 - sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	K
$X \leq \bar{x}_i - 0,6xsb_i$	$X \leq 1,8$	SK

Sumber : Widyoko (Maharani, 2017)

Keterangan :

X : Skor empiris

$\bar{x}_i$  : Rerata ideal  $\bar{x}_i = (1/2)$  (skor maksimal + skor

minimal)

Sbi : Simpangan baku ideal Sbi= (1/6) (skor maksima-skor minima)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk komik berbasis web atau disebut *webtoon*. Pengembangan media pembelajaran *webtoon* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Sugiyono yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian akan dijelaskan sebagai berikut : 1) Potensi dan Masalah. Berdasarkan hasil observasi di salah satu SMP di kota Padang, Masalah yang diperoleh oleh peneliti yaitu: guru menyajikan materi ekonomi kepada siswa menggunakan metode ceramah, media yang digunakan yaitu berupa penggunaan powerpoint, buku teks. Hal ini membuat siswa merasa mudah merasa bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut menurut peneliti perlu dikembangkan media pembelajaran komik berbasis web atau *webtoon*. Agar siswa tidak mudah merasa mudah bosan karena berdasarkan penelitian terdahulu penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, selain itu juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. 2) Pengumpulan Informasi. Dalam pengumpulan informasi kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi atau data-data yang dapat membantu dalam pembuatan media pengembangan *webtoon*. Informasi atau data-data yang dikumpulkan yaitu berupa silabus IPS terpadu untuk kelas VII SMP semester 2, buku-buku pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Selain silabus dan buku pelajaran peneliti juga mengumpulkan *software* yang digunakan dalam pembuatan komik. *Software* yang digunakan oleh peneliti yaitu *corel draw x4*. Pada tahap desain produk ini di desain sebuah media pembelajaran yang berbentuk komik berbasis web (*webtoon*). 3) Desain Produk. Dalam pembuatan desain produk dibuthkan 3 tahap yaitu : konsep awal yaitu berupa naskah, pembuatan karakter, pembuatan komik. Naskah yang dikembangkan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa yang bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. Naskah yang dibuat juga disesuaikan dengan materi yang ada. Pada naskah ini terdapat dua cerita yang diperankan oleh seorang gadis remaja. Pada cerita pertama seorang gadis remaja yang melihat ibunya bingung

karena masih terdapat barang yang belum dibeli, hal ini dikarenakan harga barang tersebut mahal. Sedangkan pada cerita kedua gadis remaja yang mendapatkan THR selama lebaran tetapi ia tidak tau menggunakan uang tersebut untuk apa, namun orang tuanya menyarankan untuk menggunakan uang tersebut dengan sebaik-baiknya. Setelah berdiskusi dengan pembimbing dan terdapat beberapa kekurangan seperti judul, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi. Dalam pembuatan karakter peneliti memilih karakter utama seorang gadis remaja yang menggunakan jilbab, untuk karakter pendukung peneliti memilih karakter seorang ibu, saudara laki-laki, ayah, guru, dan teman-teman. Karakter dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan. Dalam pembuatan komik berbasis web atau *webtoon* peneliti menggunakan *software corel draw x4*. *Webtoon* dibuat berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya. *Webtoon* yang telah dibuat didiskusikan dengan pembimbing. Dari hasil diskusi peneliti dengan pembimbing terdapat kesalahan berupa posisi tulisan pembicara pertama pada gambar, bahasa yang digunakan peneliti terlalu formal, tidak terdapat *ending* yang jelas pada akhir cerita, tidak diperlukan kalimat penjelas gambar. Setelah melakukan diskusi peneliti melakukan perbaikan terhadap gambar dan menambahkan beberapa gambar untuk *ending* cerita. 4) Validasi Desain. Sebelum digunakan suatu media harus melalui pemeriksaan atau validasi untuk mengetahui layak atau tidak layaknya media tersebut digunakan. Validasi dilakukan oleh tiga validator, aspek yang dinilai dalam validasi terdiri dari tiga diantaranya aspek media, aspek materi dan aspek bahasa. Validasi dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Validasi dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada validator, validator menilai media sesuai dengan poin-poin yang telah tertera pada angket. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli per poin diperoleh kategori rata-rata per poin Sangat Baik, hanya pada poin kedalaman materi bernilai Baik. Sedangkan pada rata-rata pada media diperoleh nilai 4,7 dengan kategori Sangat Baik, pada materi diperoleh nilai 3,7 dengan kategori Baik, pada Bahasa diperoleh nilai 3,57 dengan kategori Baik, sedangkan untuk rata-rata keseluruhan media bernilai 4,02 dengan kategori Baik. Selain memberikan nilai validator juga memberikan saran kepada peneliti yang bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran *webtoon*. Adapun saran yang diberikan oleh validator pertama yaitu antara materi pembelajaran dengan *webtoon* harus saling terkait, pada gambar keempat pada *webtoon* kebutuhan agar di perbaiki gambar ayah dan gambar anak laki-laki, pada gambar guru disekolah gambar guru diperbaiki agar guru terkesan menyenangkan karena pada gambar sebelumnya gambar guru terkesan tidak menyenangkan. Saran yang diberikan oleh validator kedua yaitu pada *webtoon* kelangkaan, materi kelangkaan harus diperjelas lagi. Saran yang diberikan oleh validator digunakan peneliti untuk memperbaiki desain *webtoon*. 5) Perbaikan Desain. Revisi desain dibuat berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator pada saat validasi untuk menghasilkan *webtoon* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini dikembangkanlah media pembelajaran komik berbasis web atau disebut *webtoon* karena mudah diakses dan dibaca dimanapun. *Webtoon* yang peneliti kembangkan berjudul *Mona Queen* yang mana didalamnya terdapat materi pembelajaran IPS (Ekonomi) untuk SMP. *Webtoon* sendiri memiliki manfaat diantaranya yang dikemukakan oleh Harahap (2015) yaitu *webtoon* mudah dibaca dan dibawa karena komik dapat dibaca melalui handphone dengan koneksi internet, namun dapat juga membaca tanpa koneksi internet dengan cara mendownload internet terlebih dahulu, *webtoon* juga memiliki puluhan komik dan berbagai genre yang bisa dibaca. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Jati (2017) dikatakan bahwa komik berbasis web atau *webtoon* dapat digunakan sebagai media edukasi yang menarik yang dapat diakses dengan mudah dan gratis dan dapat dilihat melalui *smartphone* dan komputer. Sedangkan menurut Miswanto (2014) komik dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi karena cukup tepat, cukup relevan, cukup baik, dan cukup menarik dan cukup mudah digunakan dan sangat baik dalam mengundang minat siswa. Menurut Arsyad (2006:75) Suatu media dapat dikategorikan sangat baik apabila memenuhi kriteria sesuai dengan 1) tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pembelajaran, 3) praktis, luwes dan bertahan, 4) guru terampil menggunakan, 5) pengelompokan sasaran, 6) mutu teknis. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli terhadap media *webtoon* yang peneliti kembangkan diperoleh hasil rata-rata per poin dikategorikan Sangat Baik. Sedangkan pada rata-rata pada media diperoleh nilai 4,7 dengan kategori Sangat Baik karena penempatan dan pemilihan warna pada gambar pada media sudah sesuai, penyajian materi sudah sesuai, media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna. Media yang dikembangkan juga sesuai dengan materi yang ditampilkan. Media yang



dikembangkan juga mudah digunakan oleh pengguna karena media dapat digunakan melalui smartphone dan jaringan internet, namun juga dapat diakses tanpa menggunakan internet namun dengan cara mendownload media tersebut. Pada materi diperoleh nilai 3,7 dengan kategori Baik karena kedalaman materi pada media dinilai sudah cukup karena isi materi pada media sudah dapat tersampaikan dengan jelas namun masih terdapat kekurangan dalam pendalaman terhadap kajian materi, pada penyajian materi sudah dipahami dan sudah bersifat sistematis, cakupan materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penyajian materi dan tampilan desain materi masih dinilai cukup karena materi yang disajikan sudah lengkap namun belum mendalam. Hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan materi yang baik yaitu 1) kriteria tujuan pembelajaran, 2) Terjabarnya materi pembelajaran, dalam hal ini materi yang materi buat belum sepenuhnya terjabarkan, 3) Relevan dengan kebutuhan siswa, 4) sesuai dengan kebutuhan masyarakat, 5) materi pembelajaran mengandung segi-segi etik. Pada bahasa diperoleh nilai 3,57 dengan kategori Baik karena penulisan menggunakan bahasa yang baku cukup karena bahasa yang digunakan tidak bahasa indonesia yang baik dan benar namun bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang mudah dipahami. Bahasa yang baik dan benar adalah bahasa yang menggunakan kalimat yang sesuai dengan ketentuan berbahasa indonesia yang semestinya. penulisan istilah pada media sudah baik karena dalam media tidak terdapat penggunaan istilah bahasa yang sulit dimengerti, penulisan teks sudah terbaca jelas namun masih terdapat beberapa dialog yang panjang yang masih kurang terlihat jelas. kalimat yang dipakai dalam media cukup sederhana, bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik, bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan kematangan emosional peserta didik. Bahasa yang sesuai dengan tingkat sekolah menengah pertama yaitu bahasa yang tidak menggunakan istilah yang sulit atau tinggi, bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sederhana dan bahasa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Bahasa yang peneliti gunakan masih terdapat bahasa yang memberatkan siswa sekolah menengah pertama terutama siswa kelas satu karena menggunakan bahasa yang sedikit sulit dipahami oleh siswa SMP. Sedangkan untuk rata-rata keseluruhan media bernilai 4,02 dengan kategori Baik. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Maharani (2017) yang menyatakan komik digital layak digunakan dengan rata-rata skor masing-masing memenuhi ketentuan minimal rata-rata  $> 4,2$  atau kategori sangat baik. kategori ini dikemukakan oleh Widyoko (Maharani, 2017). Widyoko (Maharani,2017) menyatakan apabila  $X > 4,2$  maka dikategorikan Sangat Baik. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *webtoon* dapat dikatakan “Layak” sebagai media pembelajaran IPS (ekonomi) di SMP. Perbaikan terhadap media *webtoon* peneliti lakukan sesuai saran-saran yang telah diberikan oleh validator ahli yang mana pada validator ahli media memberikan saran berupa tampilan umum media, narasi dan karakter yang digunakan sudah baik dan interaktif. Desain yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Setidaknya ada penambahan karakter guru pada tampilan papan tulis pada kesimpulan materi yang terdapat pada media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu berupa perhatikan ketepatan konsep materi dengan isi materi, perhatikan ekspresi guru yang ada pada gambar dan bedakan antara karakter ayah dan anak laki-laki. Saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu cermati penerapan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), perhatikan penulisan kata depan yang terdapat pada dialog, ukuran font pada dialog juga harus diperhatikan karena masih terdapat ukuran font yang terlalu kecil, perhatikan keefektifan kalimat yang terdapat pada dialog. Dalam penelitian ini juga dikembangkan sebuah modul yang memuat cara penggunaan media *webtoon*. Penggunaan media *webtoon* dapat digunakan dengan cara menginstal aplikasi *Line Webtoon* pada *Play Store*. Setelah aplikasi diinstal, aplikasi dapat dijalankan dengan mengikuti beberapa ketentuan yang telah ditetapkan oleh *webtoon*. Setelah aplikasi dijalankan kemudian pilih *challenge* pada *challenge* tersebut terdapat beberapa *ganre* kemudian pilih fiksi ilmiah. Pada fiksi ilmiah kemudian pilih judul *webtoon* *Mona Queen*. Pada *webtoon* yang berjudul *Mona Queen* terdapat media pembelajaran IPS (Ekonomi) untuk SMP.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik berbasis web atau *webtoon* untuk pembelajaran IPS (ekonomi) di SMP. Tahapan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain dan 5) revisi produk. Setelah mengikuti tahapan tersebut maka media pembelajaran komik

berbasis web atau *webtoon* telah berhasil dibuat. Dalam pengembangan dan penelitian *webtoon* telah dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penilaian diperoleh rata-rata pada media diperoleh nilai 4,7 dengan kategori Sangat Baik, pada materi diperoleh nilai 3,7 dengan kategori Baik, pada Bahasa diperoleh nilai 3,57 dengan kategori Baik, sedangkan untuk rata-rata keseluruhan media bernilai 4,02 dengan kategori Baik. Dengan demikian media *webtoon* dapat dikatakan “Layak” sebagai media pembelajaran IPS (ekonomi) di SMP.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan *webtoon* maka peneliti memberikan saran sebagai berikut, Saran bagi sekolah menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang proses belajar mengajar Menyediakan fasilitas kepada guru seperti pelatihan agar guru dapat mengimplementasikan *webtoon* sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Bagi guru mampu memanfaatkan fasilitas sesuai dengan perkembangan teknologi dengan baik. Diharapkan guru dapat menggunakan media *webtoon* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan media *webtoon* menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burns, Melanie Tracy. (2018). *Effective Use Of Comic Strip Development In An Online Learning Environment*. *Journal Of Nutrition Education And Behavior*,50 (75),35
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jati, Rian Kuncoro. (2017). *Perancangan Media Komik Webtoon Tentang Mata Pelajaran Sejarah (IPS) Kelas 5 SD Dikota Jogja*. *e- Proceeding of Art & Design*,4 (3),685-694
- Khumairoh, R. (2014). *Webtoon Reasons Behind the Phenomenon*. Available at : <https://rizkakhumairoh.wordpress.com/2014/05/03/webtoon-reasons-behind-the-phenomenon/> . Diunduh Pada 3 Mei 2014
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maharani, Desy Artian. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Pada Penjajahan Jepang*. *Jurnal Pendidikan*, 394-405.
- Mediawati, E. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 61-68
- Miswanto. (2014). *Pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA/MA Kelas X Semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012*. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 1 (1) 23-32
- PERMENDIKBUD (2013) *Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama (SMP)*
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, pengertian dan pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang SISDIKNAS (2003) Tujuan Pendidikan Nasional.

