

Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Make Beliefs Comix pada Materi Aturan di Sekolah Kelas II SDN 1 Moyoketen

Ronatama Simangunsong¹, Nugrananda Janattaka²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No 7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur
ronatamasrona@gmail.com

Abstract

Research on the development of digital comic media assisted by make beliefs comix is motivated by the less than optimal use of learning media, because teachers only use student books to support the learning process. Media is made to provide solutions to the lack of variety of learning media. Digital comic media assisted by make beliefs comix material rules in school in digital form and more focused on learning Pancasila Education material rules at school. The research used the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) development model. The validity of this media development is determined from the validation results of media experts, material experts, and linguists. The results of the feasibility trial of digital comic media assisted by make belief comix media experts get a percentage score of 86% with the category "very valid". The material expert assessment obtained a percentage score of 92% in the "very valid" category. The linguist's assessment obtained a percentage score of 88% in the "very valid" category. The assessment of the grade II teacher's response obtained a percentage score of 90% in the "very valid" category. Limited trials on 8 students obtained a percentage score of 89.5% and field trials on 25 students obtained a percentage score of 89.68% in the "very valid" category. The media is categorized as very valid to use if the media is in accordance with the learning needs and can support the content of the learning material.

Keywords: Digital Comic, learning Media, School Rules, Make Beliefs Comic

Abstrak

Penelitian pengembangan media komik digital berbantuan *make beliefs comix* dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, karena guru hanya menggunakan buku siswa sebagai penunjang proses pembelajaran. Media dibuat untuk memberikan solusi kurangnya variasi media pembelajaran. Media komik digital berbantuan *maka beliefs comix* materi aturan di sekolah berbentuk digital dan lebih terfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan disekolah. Penelitian menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Kevalidan pengembangan media ini ditentukan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji coba kelayakan media komik digital berbantuan make belief comix ahli media mendapatkan skor presentase 86% dengan kategori "sangat valid". Penilaian ahli materi memperoleh skor presentase yaitu 92% dengan kategori "sangat valid". Penilaian ahli bahasa memperoleh skor presentase 88% dengan kategori "sangat valid". Penilaian dari respon guru kelas II memperoleh skor presentase 90% dengan kategori "sangat valid". Uji coba terbatas pada 8 siswa memperoleh skor presentase 89,5% dan uji coba lapangan pada 25 siswa memperoleh skor presentase 89,68% dengan kategori "sangat valid". Media dikategorikan sangat valid digunakan apabila media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta dapat mendukung isi dari materi pembelajaran.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Aturan Di Sekolah, *Make Beliefs Comix*

Copyright (c) 2024 Ronatama Simangunsong, Nugrananda Janattaka

✉ Corresponding author: Ronatama Simangunsong

Email Address: ronatamasrona@gmail.com (Jl. Mayor Sujadi No 7, Kec. Kedungwaru, Kab. Tulungagung, Jatim)

Received 13 July 2024, Accepted 20 July 2024, Published 27 July 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin, 2019). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Pembelajaran tidak berlangsung secara alami atau terjadi begitu saja, tetapi perlu melalui tahap menciptakan lingkungan belajar berupa kegiatan merancang dan menyusun serangkaian peristiwa untuk mempengaruhi serta mendukung proses belajar dalam diri siswa (Sri Lestari, 2020). Pengajar harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar (pedagogik), penguasaan konten (materi) dengan teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Damayanti W, 2023)

Pembelajaran dalam materi aturan, khususnya aturan disekolah akan mendapatkan respon yang kurang bagus dari siswa jika penyampaiannya secara monoton atau tidak dengan contoh yang terjadi langsung. Pembelajaran mengenai aturan disekolah sebaiknya guru lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Perkembangan teknologi, diperlukan kemampuan khusus yaitu pemanfaatan teknologi oleh guru (pengajar) dalam proses pembelajaran (Damayanti W, 2023)

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat membangun motivasi belajar siswa. Manfaat media pembelajaran yaitu dalam penyampaian materi pembelajaran, proses pembelajaran lebih jelas, menarik dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Media pembelajaran membuat proses belajar dilakukan dimana dan kapan berlangsungnya, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran pendidik ke arah yang lebih produktif (K Khadijah, 2023).

Literasi digital guru tidak hanya berarti kemampuan untuk menumpulkan, memilih, memperbaiki dan memproses informasi, tetapi juga untuk menilai dan menentukan kredibilitas informasi. Pendidik dituntut untuk mengembangkan ide-ide kreatif dengan menggunakan media teknologi, manfaat teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat penting dan sangat menunjang demi terlaksananya proses pembelajaran yang optimal khususnya sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila yang selama ini dikenal sebagai muatan pelajaran yang membosankan sehingga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. solusi yang utama adalah memperkenalkan teknologi pada guru sekolah dasar. Diharapkan melalui pengembangan ini, penggunaan teknologi dapat mendukung pembelajaran, terutama dalam pembuatan media yang interaktif seperti komik pembelajaran.

Media komik adalah media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai alat bantu pendidikan yang berfungsi menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran komik digital memberikan efek yang positif karena peserta didik memperoleh keterampilan dalam menyimak materi pelajaran dengan suasana berbeda, meningkatkan minat baca peserta didik serta

memotivasi peserta didik untuk belajar, pembelajaran menjadi lebih efektif (Farhan Saelfudin Wahid et al., 2021).

Komik digital menurut (Dwiputri & Hanim, 2020) memiliki pengertian yang sama dengan komik cetak dengan bentuknya, yang membedakan adalah kemasan dan cara pengoperasiannya, komik digital dikemas dan dioperasikan dengan menggunakan aplikasi/software serta berbentuk panel (kotak gambar) yakni mengubah berkas dengan format pdf atau gambar menjadi layaknya sebuah buku digital atau album fisik ketika dibuka setiap halamannya. Komik adalah sarana komunikasi yang akan membawa pembacanya ke dalam imajinasi baru lewat tokoh-tokoh dalam komik. Komik mewakili fantasi dan imajinasi visual yang bebas sesuai dengan yang dirasakan oleh pembaca yang terungkap dalam balon teks dan ekspresi muka para tokoh. Pemanfaatan media komik digital melalui aplikasi dan laman yang dapat memudahkan seorang guru saat membuat media pembelajaran berbasis komik, salah satunya yakni laman *Make Beliefs Comix*.

Make Beliefs Comix menyediakan template komik strip maupun tokoh-tokoh komik yang telah disediakan di aplikasi untuk ditempel dan diedit sesuai keinginan pribadi. *Make Beliefs comix* yang dibuat oleh *Bill Zimmerman* menawarkan tools yang sederhana serta template yang tinggal pakai untuk membuat komik yang menarik dan ringkas. *Make Beliefs Comix* hadir dengan fitur-fitur sederhana yang dapat dioperasikan oleh siapa saja yang mengakses laman *Make Beliefs Comix* tersebut, karena pengoperasian laman pembuat komik digital yang amat sederhana dan mudah. *Make Beliefs Comix* memungkinkan guru membuat media yang menarik, serta membantu guru mengembangkan materi yang selaras sesuai tema yang diajarkan dengan cara yang kreatif (Janattaka et al., 2021).

Penelitian berharap dengan adanya pengembangan ini media komik digital *Make beliefs comix* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II dapat menambah semangat peserta didik dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini merupakan metode penelitian yang berbasis penciptaan produk yang memiliki keefektifan (Sugiyolnol, 2013). Dalam metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dapat berupa pengembangan suatu produk yang baru atau penyempurnaan suatu produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2009). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sumber belajar berupa komik digital sebagai media pembelajaran pada materi aturan di sekolah.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik digital berbantuan *Make Beliefs Comix*. Sedangkan model penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model

ADDIE. Model ADDIE merupakan rangkaian tahapan yang berperan sebagai pedoman pengembangan sebuah produk (Branch, 2009). Model ADDIE meliputi 5 tahap, yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Penelitian serta pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik digital pada materi aturan di sekolah.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN DISKUSI

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon siswa dan respon guru.

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media meliputi tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek bahan media, aspek pembelajaran. Berdasarkan penilaian validasi ahli media pada media komik digital berbantuan *make beliefs comix* mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II mendapat skor 86% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli media meliputi dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan bahan media. Berdasarkan penilaian validasi ahli media pada media komik digital berbantuan *make beliefs comix* mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II mendapat skor 92% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi Ahli Bahasa

Penilaian ahli media meliputi empat aspek yaitu aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa, aspek lugas, aspek Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, aspek penggunaan istilah dan simbol. Berdasarkan penilaian validasi ahli media pada media komik digital berbantuan *make beliefs comix* mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II mendapat skor 88% yang dikategorikan “sangat valid” untuk

digunakan dalam pembelajaran.

Respon Siswa Skala Kecil

Angket respon peserta didik skala kecil dilakukan di SDN 1 Boyolangu. Pada uji coba peneliti ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik. Angket peserta didik digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik digital berbantuan *make beliefs comix* dapat digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil dari angket respon siswa skala kecil memperoleh skor nilai rata-rata 89,5% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Respon Siswa Skala Besar

Angket respon peserta didik skala besar dilakukan di SDN 1 Moyoketen. Pada uji coba peneliti ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik. Angket peserta didik digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik digital berbantuan *make beliefs comix* dapat digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil dari angket respon siswa skala besar memperoleh skor nilai rata-rata 89,68% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Respon Guru

Angket respon guru di isi oleh wali kelas II. Pada uji coba peneliti ingin mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka peneliti memberikan angket kepada guru. Angket peserta didik digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik digital berbantuan *make beliefs comix* dapat digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil dari angket respon guru memperoleh skor nilai rata-rata 90% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media komik digital *make beliefs comix* mata pelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas II SDN 1 Moyoketen menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Developmen*t, implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*).

Tingkat kevalidan pengembangan media komik digital berbantuan *Make Beliefs Comix* pada materi aturan di sekolah kelas II SDN 1 Moyoketen ditentukan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa. Penilaian dari ahli media mendapat skor presentase rata-rata yaitu 86 % sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media komik digital berbantuan *Make Beliefs Comix* pada materi aturan di sekolah masuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil penelitian dari ahli materi mendapat skor

presentase rata-rata yaitu 92 % sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media komik digital berbantuan *Make Beliefs Comix* pada materi aturan di sekolah “sangat valid”. Hasil penelitian dari ahli bahasa mendapat skor presentase rata-rata yaitu 88% sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media komik digital berbantuan *Make Beliefs Comix* pada materi aturan di sekolah masuk dalam kategori “sangat valid”.

Tingkat keterampilan produk pengembangan media komik digital *make beliefs comix* telah dikembangkan dengan memperoleh presentase 89,68%. Dari respon siswa. Berdasarkan hasil presentase tersebut masuk kategori sangat valid, sehingga media komik digital *make beliefs comix* dapat diterapkan dengan baik. Dan didukung penilaian dari respon guru kelas II mendapat skor presentase yaitu 90 % sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media komik digital berbantuan *Make Beliefs Comix* pada materi aturan di sekolah masuk dalam kategori “sangat valid”.

Berdasarkan uraian diatas, saran yang dapat diberikan Pengembangan media komik digital yang dilakukan diharapkan dapat menjadikan alternatif dalam mengatasi keterbatasan media yang ada di sekolah. Masih banyak kekurangan pada media komik digital ini yang dikembangkan oleh penelitian perlu diperbaiki. Peneliti selanjutnya diharapkan menambahkan komponen yang lain untuk menambah daya tarik produk dan kelayakan media dan perlu dilakukan penyempurnaan dalam pengembangan agar menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik.

REFERENSI

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*.
- Djamaluddin, A. , & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*.
- Dwiputri, G. A., & Hanim, W. (2020). *Pengembangan Komik Digital Mengenai Pelecehan Seksual Secara Verbal (Catcalling) Melalui Bimbingan Klasikal Pada Peserta Didik Sman 59 Jakarta*.
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021a). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(2), 153. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Damayanti W. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Aturan Di Sekolah Untuk Memotivasi Belajar SISWA Kelas 2 Sekolah DASAR*.
- Farhan Saefudin Wahid, O., Mutaqin, A., & Muhadi Setiabudi, U. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar*. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
- Janattaka, N., Jadmiko, S., Oktaviarini, N., Eka,), & Sari, Y. (2021). *Sosialisasi Pembuatan Media Komik Pembelajaran Menggunakan Website Make Beliefs Comix di SDN Bukur*. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/dedikasi>

K Khadijah. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik DIGITAL Berbasis Flipbook Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Kimia Sma Pada Materi Titrasi Asam Basa Skripsi.*

Sri Lestari, M. (2020). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran.*

Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA).*

Sukmadinata, N. Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.*

<http://wiwi-birulaut.blogspot.com/2010/01/matematika-realistik.html>