

Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Perdagangan Internasional Kelas VIII SMP

Putra B.L.Banilo¹, Yulita Pujiharti²

¹Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo
putrabernaduslobainbanilo@gmail.com

²Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo
yulitapujiharti@budiutomomalang.ac.id

Abstract

This study aims to develop comics as a medium of learning with the subject matter of international trade for class VIII SMP. The approach used is research and development (R & D). This research method is mixed methods design. The subjects in this study were students of SMP 'Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Data collection techniques using questionnaires and observation. The comic developed refers to the stages of development by Thiagarajan (1974) namely the development of a modified 4D model according to research needs. The results of the study show that the learning media is comic very feasible to be applied in social studies learning with the subject of international trade for class VIII SMP. Quantitatively, the assessment of the material expert is (3.27) with a very valid category. The expert assessment is based on the suitability of the curriculum, the truth of the content and the method of presenting the material is included in the very valid category), and the media expert's assessment obtained a score of (3.20) with a very valid category. The media expert's assessment is based on considerations of visual design, language in the media and the quality of graphics, the score (3.20) is in the very valid category. Meanwhile, the student response sheets that were distributed to measure the level of attractiveness of media comics received a response of 84.5% with a very good category. However, the pilot phase in this study could not be carried out as a whole, this was caused by the constraints experienced by the researchers. The percentage level of attractiveness of the media obtained from the student response sheets shows that the learning media for comics is in a very good category, which means that the learning media for comics is effectively used in the subject matter of international trade for class VIII SMP. Qualitatively, media comics as learning media on the subject of international trade are able to attract students' attention to study, facilitate student learning, and assist students in relating international trade material to everyday events.

Keywords: *comics, Interactive learning, International Trade*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran dengan materi pokok perdagangan internasional untuk kelas VIII SMP. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian ini adalah *mixed methods design*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Komik yang dikembangkan mengacu tahap-tahap pengembangan oleh Thiagarajan (1974) yakni pengembangan model 4D yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan perdagangan internasional untuk kelas VIII SMP. Secara kuantitatif, penilaian dari ahli materi adalah (3,27) dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli didasarkan atas kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi termasuk dalam kategori sangat valid, dan penilaian ahli media diperoleh skor (3,20) dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli media didasarkan pada pertimbangan desain visual, bahasa dalam media dan kualitas grafik, skor (3,20) dalam kategori sangat valid, Sementara lembar respon siswa yang disebarakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media Komik mendapat respon 84,5 % dengan kategori sangat baik. Namun, tahap uji coba pada penelitian ini tidak bisa dilaksanakan secara keseluruhan hal ini diakibatkan oleh Kendal-kendala yang dialami oleh peneliti. Tingkat presentase kemenarikan media yang didapat dari lembar respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berkategori sangat baik, yang berarti bahwa media pembelajaran komik efektif digunakan pada materi pokok perdagangan internasional untuk kelas VIII SMP. Secara kualitatif, media komik sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan perdagangan internasional mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, dan membantu siswa dalam mengaitkan materi perdagangan internasional dengan kejadian sehari-hari.

Kata kunci : Komik, Pembelajaran interaktif, Perdagangan Internasional

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses usaha yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat berfungsi dengan baik apabila adanya pengaturan tujuan, pemanfaatan sumber belajar yang baik, dan komponen pendidik (guru)

berkompeten. Pendidikan adalah sarana penghubung antara dua sisi, yakni sisi individu yang masih berkembang dan sisi sosial, intelektual dan moral yang mana dalam hal ini sudah menjadi tanggung jawab pendidikan untuk mendorong bersatunya kedua sisi ini. Proses pendidikan selalu mengalami pertumbuhan dari waktu ke waktu baik dari segi komponen pendidik atau bahkan pemanfaatan media pembelajaran. Tingkatan penggunaan media belajar terkadang tidak disertakan dengan tingkat penguasaan tenaga pendidik, sehingga sering sekali kita jumpai media belajar yang hanya dijadikan pajangan saja.

Dewasa ini perkembangan media pembelajaran sudah sangatlah pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju. Penggunaan media pembelajaran pada proses pendidikan sangat menunjang keberhasilan tercapainya proses pendidikan yang efektif. Dikutip dari (Putri & Ariyanti, 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alternatif penyampaian materi yang menarik pada proses pendidikan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai materi ialah kemenarikan penyampaian dan sumber belajar materi tersebut, selain itu guru juga dituntut lebih inovatif dalam menyampaikan materi ajar agar bisa dipahami oleh siswa. Proses Pendidikan saat ini mengalami kendala yang sangat signifikan. Hal ini disebabkan oleh wabah penyakit Covid-19 yang sedang melanda dunia. Protokol kesehatanpun mulai diberlakukan untuk memutus rantai penyebaran wabah penyakit ini. Salah satu kebijakan yang diambil adalah diberhentikannya proses pembelajaran secara luring (tatap muka) untuk sementara waktu. Sebagai gantinya agar pendidikan terus berjalan kegiatan pembelajaran secara daring (jarak jauh) mulai diberlakukan. Tidak adanya interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik mengakibatkan turunya semangat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang diamati oleh peneliti selama menjalankan Praktek Pengalaman Keguruan (PPK 2). Guru saat ini benar-benar dituntut untuk menguasai IPTEK agar menunjang peroses pembelajaran secara daring. Proses pembelajaran secara daring sangat bergantung

pada perkembangan media pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran sangatlah menunjang inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran berupa komik pada matapelajaran IPS.

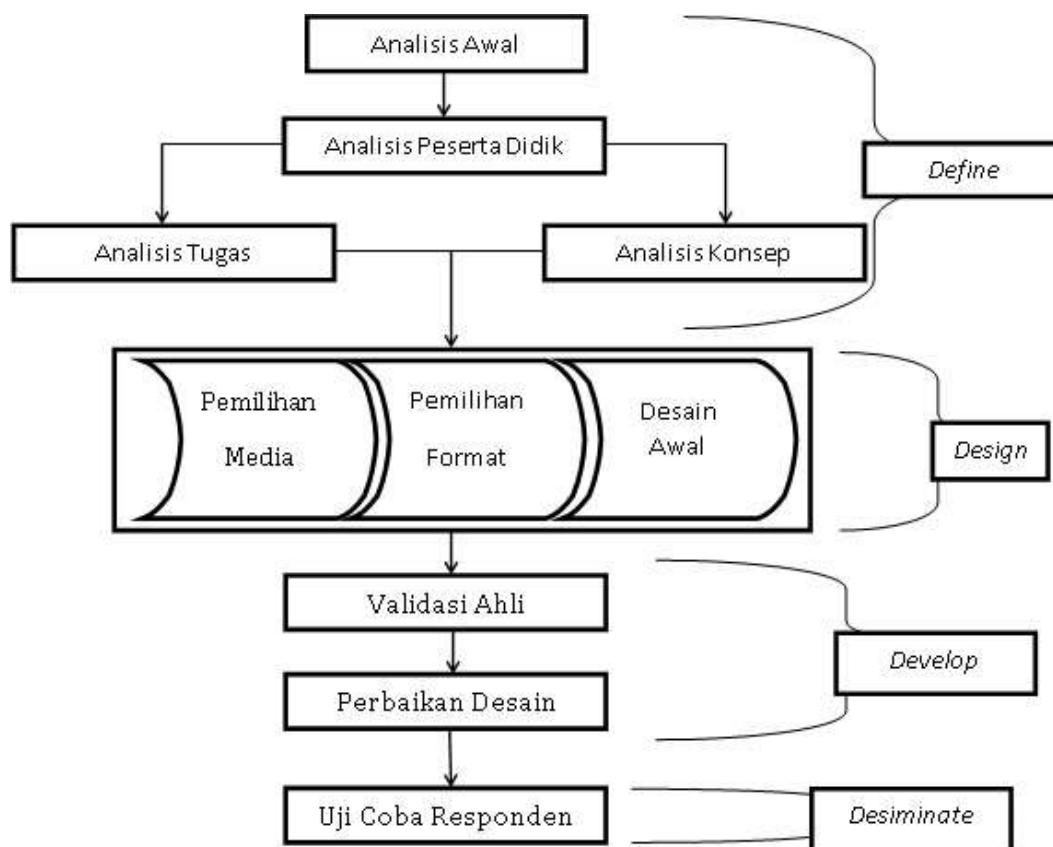
Hurlock (1993: 337) berpendapat bahwa komik merupakan cerita kartun yang mana unsur kemenarikan (gambar) lebih menonjol dibandingkan ceritanya. Menurut Sudjana (2010: 64) komik merupakan cerita kartun yang menyatakan karakter dan menghubungkan gambar dengan cerita yang dirancang untuk memberikan hiburan bagi pembaca. Komik itu sendiri memiliki dua bentuk yakni komik cetak dan komik elektronik. Umumnya kedua bentuk komik ini tidak memiliki perbedaan yang signifikan dari segi isi. Namun, yang membedakan kedua bentuk komik ini ialah dari segi penggunaan. Komik cetak, dicetak sama seperti buku pelajaran pada proses pembelajaran. Sedangkan komik elektronik tidak dicetak namun bisa dijalankan menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu: Menghasilkan media pembelajaran komik pada pembelajaran IPS materi pasar bebas. Mengetahui kevalidan penggunaan media komik berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran, model ini dikembangkan oleh (Thiagarajan & Semmel, 1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). Adapun *output* akhir penelitian ini berupa media komik pada pokok bahasan

perdagangan internasional untuk kelas VIII SMP, Adapun tahapan pengembangan yang ditempuh peneliti dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tahapan Pengembangan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Angket atau kuisisioner, digunakan untuk mengukur kevalidan media komik yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media komik yang dikembangkan. (2) Observasi atau pengamatan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kebutuhan pada media pembelajaran dan mengukur metode-metode yang menghambat keberlangsungan pembelajaran, serta digunakan untuk mengetahui dampak sarana prasarana dan fasilitas terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil kualitatif yang didapatkan dicatat dan kemudian dijabarkan dengan deskriptif kuantitatif dan ditarik kesimpulan berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Kriteria kevalidan dapat dilihat pada tabel 1. Sedangkan, rumus perhitungan yang digunakan :

Tabel 1: Kriteria Kevalidan Suatu Produk

Kategori	Penilaian (%)
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013)

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Komik pada Materi Perdagangan Internasional Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

Media pembelajaran komik pada materi ajar perdagangan internasional yang dikembangkan telah mencapai tahap uji coba namun belum bisa diketahui dampak penggunaan media komik yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti selama melakukan penelitian. Tahapan pengembangan media ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan (1973) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal yaitu pendefinisian dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan peneliti di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Tahap awal ini terdiri atas 3 tahap, yakni:

- 1) Analisis awal, peneliti mengamati sarana prasarana dan fasilitas yang tersedia di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Selain itu peneliti juga mengamati guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Analisis peserta didik, peneliti mengamati karakteristik peserta didik baik selama proses pembelajaran maupun setelahnya. Tujuannya untuk mengetahui ketergantungan terhadap media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perubahan karakter peserta didik.
- 3) Analisis tugas, peneliti menyimpulkan hasil pengamatan untuk menentukan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik.
- 4) Analisis Konsep, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai literatur pokok bahasan perdagangan internasional. Hasil dari tahap ini akan digunakan peneliti untuk menentukan subpokok bahasan secara sistematis dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang didapat pada tahap sebelumnya.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu perancangan atau *design* pada tahap ini peneliti masih melakukan observasi untuk menghasilkan rancangan. Rancangan yang dihasilkan haruslah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum K13 (revisi). Tahap perancangan terdiri atas 3 tahap, yakni :

- 1) Pemilihan media, peneliti menentukan media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil pengamatan. Peneliti mengembangkan media komik karena memiliki kriteria yang sesuai dengan hasil pengamatan.
- 2) Pemilihan format, pada tahap ini peneliti mulai menyesuaikan rancangan materi yang akan dimuat dalam media komik, menentukan format tulisan, warna, dan gambar.
- 3) Desain awal. Peneliti mulai membuat desain awal dengan membuat alur cerita, dan memilih karakter. Perlu diperhatikan penentuan alur dan

pemilihan karakter harus disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan atau *develop* pada tahap inilah peneliti mulai mengembangkan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses awal dimulai dengan menggambar karakter pada kertas HVS secara manual proses ini memakan waktu kurang lebih 1 minggu. Setelah digambar dilanjutkan proses *scanning* menggunakan *camera scanner* tujuannya untuk mengubah format file menjadi gambar digital. Proses selanjutnya *editing* menggunakan *software adobe photoshop* proses *editing* yang dimaksud adalah proses pewarnaan gambar yang telah dibuat menggunakan aplikasi, setelah diberi warna proses selanjutnya ialah memasukan balon dialog menggunakan *software Power Point* dan proses terakhir penataan secara berurutan menggunakan *software Office Word*

d. Tahap Penyebaran (*Desiminate*)

Tahap terakhir adalah penyebaran *desiminate* pada tahap ini peneliti akan mengujicobakan produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kepada sasaran utama pengguna media yakni peserta didik kelas VIII SMP. Namun pada tahap ini peneliti hanya dapat mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media yakni sebesar 84,5 % dengan kategori sangat baik. Sementara tingkat perubahan karakteristik peserta didik belum diketahui dikarenakan keterbatasan yang dialami oleh peneliti.

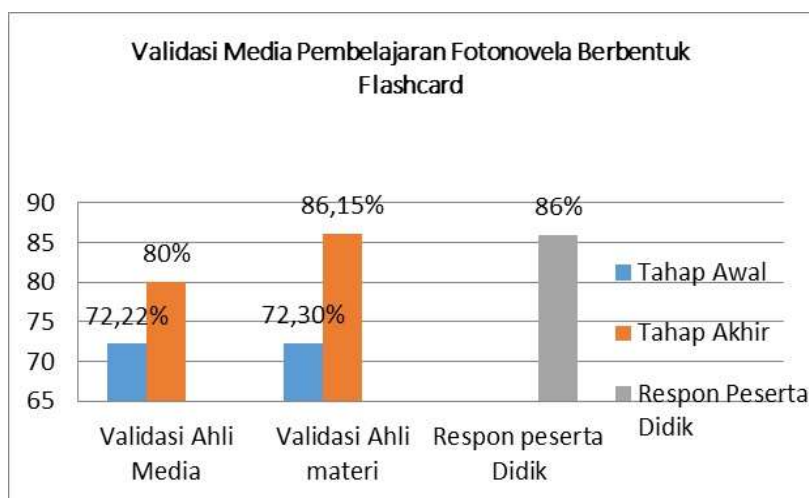
2. Kevalidan Media Komik Pada Materi Perdagangan Internasional Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

a. Validasi Ahli

Data hasil validasi media komik diperoleh dari dua validator ahli materi yang terdiri dari guru mata pelajaran IPS tingkat SMP dan guru les Privat SMP. Validator ahli media merupakan seorang dosen pendidikan ekonomi. Data yang diperoleh dari ketiga validator ini berupa data kuantitatif yakni

hasil dari pengisian angket dan data kualitatif berupa kritikan dan saran dari ketiga ahli.

Data kualitatif yang diperoleh dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media komik agar dapat berfungsi sesuai dengan tujuan pembuatan media komik, sedangkan data yang berupa data kuantitatif dianalisis dengan cara menghitung rata-rata dari angket yang berskala 1,2,3,4. Metode perhitungannya dimulai dengan menghitung total poin dari masing-masing aspek, kemudian dilanjutkan dengan menjumlahkan poin total setiap aspek lalu dibagi dengan jumlah butir pertanyaan yang ada pada angket. Nilai rata-rata yang diperoleh akan dikelompokkan sesuai dengan tingkat validitas. Tujuannya agar mengetahui kriteria dari media komik yang dikembangkan. Adapun hasil validasi yang didapat bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Persentase Penilaian Validasi Oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Peserta Didik.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan media komik pada materi perdagangan internasional untuk kelas VIII SMP sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil validasi dari masing-masing ahli yakni: Ahli materi 1 memperoleh 3,27

dengan kriteria “sangat valid”, ahli materi 2 memperoleh 3,41 dengan kriteria “sangat valid”, dan ahli media memperoleh 3,20 dengan kriteria “sangat valid”.

Kemudian hasil evaluasi angket uji coba yang diteliti pada 20 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, menunjukkan media pembelajaran berupa komik banyak diminati oleh siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian respon siswa yang menunjukkan tingkat minat mencapai 84,5%. dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa daya tarik media komik sangatlah tinggi.

Pada angket yang disebarakan tidak hanya berisikan pernyataan-pernyataan tetapi juga berisikan kritik dan saran dari responden. Pada angket yang disebarakan ada yang memberi masukan agar penggunaan warna sebagai latar sebaiknya menggunakan warna yang agak gelap, selain itu banyak siswa yang memberikan pernyataan bahwa media yang dikembangkan sangat menghibur karena pada media terdapat percakapan antara toko yang bersifat humor. Terdapat juga siswa yang memberi masukan agar media yang dikembangkan bisa digunakan untuk pokok bahasan yang lain juga. Mayoritas responden sangat tertarik menggunakan media komik sebagai sumber belajar.

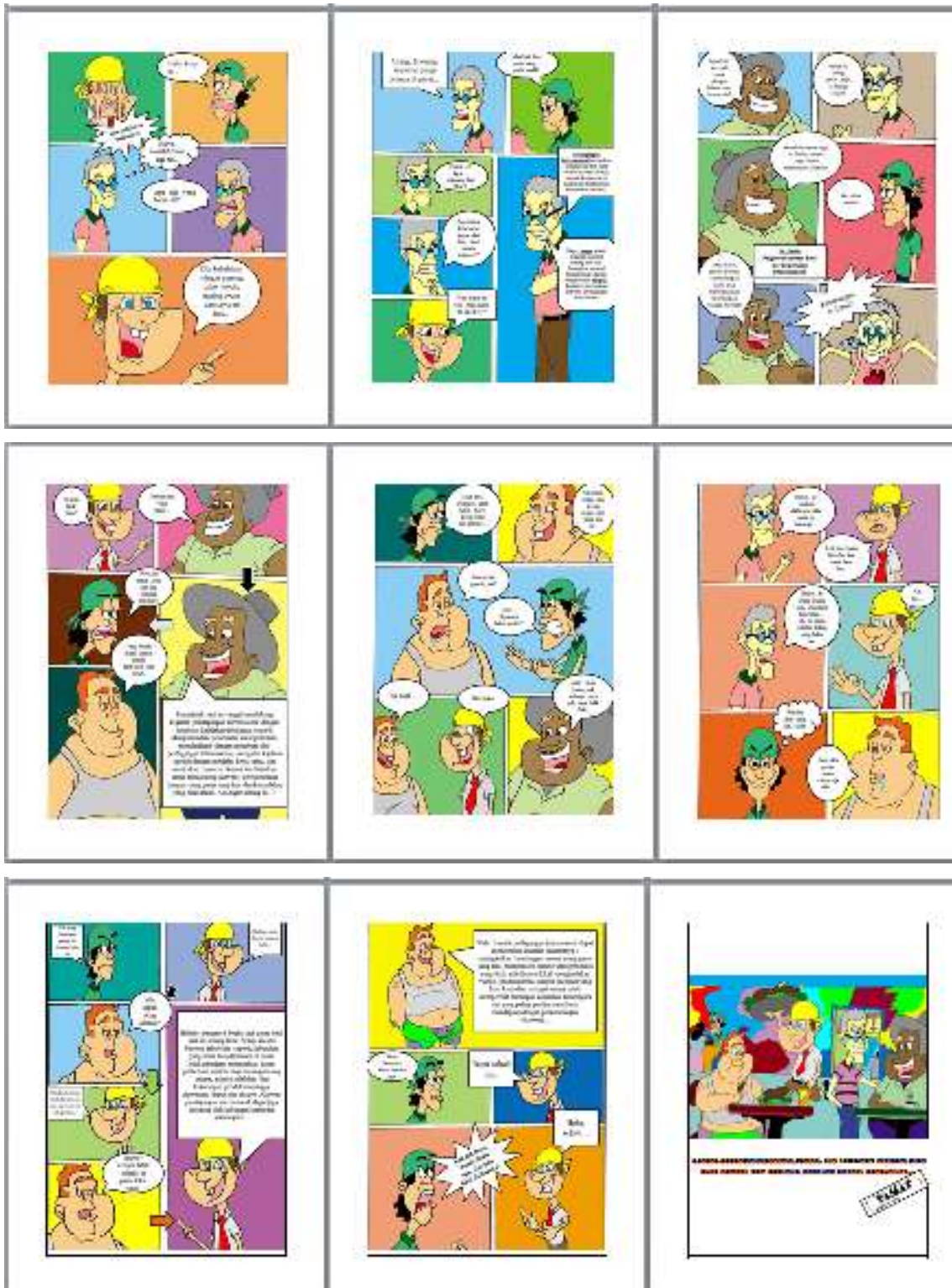
b. Respon Peserta Didik

Hasil evaluasi angket uji coba yang diteliti pada 20 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, menunjukkan media pembelajaran berupa Komik banyak diminati oleh siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian respon siswa yang menunjukkan tingkat minat mencapai 84,5%, dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa daya tarik media komik sangatlah tinggi.

Pada angket yang disebarakan tidak hanya berisikan pernyataan-pernyataan tetapi juga berisikan kritik dan saran dari responden. Pada angket yang disebarakan ada yang memberi masukan agar penggunaan

warna sebagai latar sebaiknya menggunakan warna yang agak gelap, selain itu banyak siswa yang memberikan pernyataan bahwa media yang dikembangkan sangat menghibur karena pada media terdapat percakapan antara toko yang bersifat humor. Terdapat juga siswa yang memberi masukan agar media yang dikembangkan bisa digunakan untuk pokok bahasan yang lain juga. Mayoritas responden sangat tertarik menggunakan media Komik sebagai sumber belajar.







Gambar 3. Media Komik

KESIMPULAN

1. Penelitian ini berhasil pengembangan media *E-comic* menggunakan tahap-tahap model pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tetapi, pada penelitian ini hanya digunakan 3 langkah yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tiap tahap sebagai berikut :
 - a. Tahap pendefinisian yang berisi tentang analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran.
 - b. Tahap perancangan yang berisi tentang penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal.
 - c. Tahap pengembangan yang berisi tentang langkah-langkah pembuatan media, validasi ahli dan uji coba produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi media dan angket respon peserta didik.

2. Secara keseluruhan skor rata-rata hasil dari validasi para ahli mengenai media *Komik* sebesar 3,23 dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian media ini valid digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aishi Indriasi, S. d. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kependidikan vol. 10, 2*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Rowowerjo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan* , 1.
- Nurdaryansha. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Siduarjo: UMSIDA Press.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riwanto, M. d. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol.2, 1*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, R. A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar baru.
- Tengeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Bandung: Kencana.