

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pasar Kelas VIII MTs Fathus Salafi Mangaran, Situbondo

Nur Latifa, Nur Rohman

Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo Malang
e-mail: nurlatifa371@gmail.com¹

Abstract

The research aims: (1) developing of E-comic media in social studies subject matter in students' markets, (2) Knowing the level of effectiveness of E-comics in social studies subject matter in student markets. This type of research is Research and Development (R&D) with a development model according to Sugiyono that consists of seven stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, product revision, product trials, and product revisions. Media validation is carried out by media experts and material experts. The media developed was tested on 30 students of class VIII MTs Fathus Salafi Mangaran, Situbondo. The data analysis technique used is quantitative and qualitative. At the assessment stage the researcher did not carry out in the classroom because of Covid-19. The media developed received good judgment from experts. The results obtained from media experts get a percentage value of 83% which is included in the valid category, from material experts get a percentage value of 93% which is included in the category of very valid. Whereas for student assessment, it is obtained a percentage value of 90% which is included in the very valid category.

Keywords: Learning media, e-comics, social sciences

Abstrak

Penelitian memiliki tujuan: (1) mengembangkan media *E-comic* pada mata pelajaran IPS materi pasar siswa (2) mengetahui tingkat keefektifan *E-comic* pada mata pelajaran IPS materi pasar siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan menurut Sugiyonon yang terdiri dari tujuh tahap yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Media yang dikembangkan di ujicobakan kepada 30 siswa kelas VIII MTs Fathus Salafi Mangaran, Situbondo. Teknik analisis data yang digunakan ialah kuantitatif dan kualitatif. Pada tahap penilaian peneliti tidak melaksanakan di dalam kelas karena adanya Covid-19. Media yang dikembangkan mendapatkan penilaian baik dari para ahli. Hasil yang diperoleh dari ahli media mendapatkan nilai presentase 83% yang termasuk dalam kategori valid, dari ahli materi mendapatkan nilai presentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan untuk penilaian siswa yaitu memperoleh nilai presentase 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *e-comic*, ilmu pengetahuan sosial

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Pendidikan adalah sarana yang dapat mempersatukan setiap warga Negara menjadi satu bangsa. Ilmu pendidikan yang sering disebut dengan pedagogi merupakan suatu disiplin ilmu yang terkait dengan proses pemberudayaan dan pendewasaan manusia. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Maka dari itu dalam dunia pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menyediakan *output* yang berkualitas sesuai dengan yang dibutuhkan. Pendidikan dituntut untuk menyediakan sumber daya manusia yang memiliki intelektual tinggi, keterampilan, dan berbudi pekerti yang baik.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Fungsi dan tujuan pendidikan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Proses pendidikan secara formal dilakukan dalam pembelajaran di sekolah. Menurut peraturan Pemerintah Pasal 1 ayat 6 Nomor 17 Tahun 2010 pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. Ketika membahas tentang pendidikan, maka tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Suardi (2018:6) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan siswa dengan sumber belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa". Jadi pembelajaran ialah proses dalam membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dapat dialami manusia dimanapun dan kapanpun.

Setiap melakukan proses pembelajaran, hal yang selalu diinginkan ialah mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka diperlukan kegiatan pembelajaran yang baik. Hasil belajar yang baik diperoleh dari beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah melalui media pembelajaran yang digunakan seorang guru di dalam kelas. Sumiharsono (2017:9) menjelaskan bahwa "menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya ialah perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaila*" yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan".

(Sumiharsono dan Hasanah, 2017:10) mengemukakan bahwa "secara umum media mempunyai kegunaan antara lain a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, d) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, e) memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama".

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan meterinya. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru terlebih dahulu perlu mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membantu siswa dalam memahami materi yang di pelajari dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Supardan (dalam Rojuli, 2016:6) dalam kurikulum 2013 IPS untuk SMP/MTs bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu social dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi. Sedangkan (Roberta dalam Rojuli, 2016:9) menyatakan tujuan dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu "sebagai pewarisan nilai kewarganegaraan dan mempersiapkan anak didik menjadi warga Negara yang baik". IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa dan mengembangkan seluruh potensi siswa baik pengetahuan, fisik, social dan emosinya. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan disetiap jenjang pendidikan di indonesia.

Salah satu materi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial ialah pasar. Bagi setiap orang terutama guru dan siswa, istilah pasar tidaklah asing lagi. Namun bagi siswa, mempelajari apa itu pasar dan bagaimana bentuk-bentuk pasar adalah hal baru. Dalam silabus dipaparkan bahwa materi pasar dipelajari pada jenjang pendidikan SMP/MTs. Menurut Sudarmi dan Waluyo (2008:187) “dalam kehidupan sehari-hari, pasar sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli. Pengertian tersebut adalah pengertian pasar yang kongkret. Dalam ilmu ekonomi, definisi pasar tidak dikaitkan dengan masalah tempat, akan tetapi pengertian pasar lebih dititikberatkan pada kegiatan”.

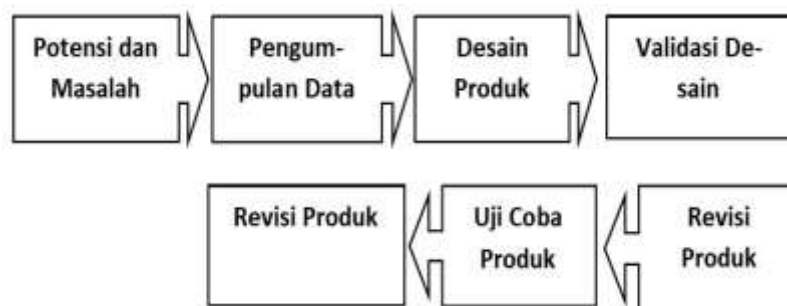
Sudarmi dan Waluyo (2008:187) mengemukakan “pasar sebagai tempat transaksi jual beli antara pedagang dan pembeli dapat terbentuk dengan adanya beberapa syarat yaitu a) adanya penjual b) adanya pembeli c) tersedianya barang yang diperjual belikan d) terjadinya kesepakatan antara penjual dan pembeli”. Sumber belajar yang biasanya digunakan oleh guru dalam kelas ialah buku teks. Namun, jika hanya mengandalkan dari buku teks tidaklah cukup. Oleh karena itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yaitu dengan menggunakan media komik. Kali ini peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-comic* dalam penelitian ini. *E-comic* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik untuk di terapkan pada siswa. Raharjo (dalam Musdalifah, 2019:3) menjelaskan bahwa *e-comic* merupakan transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke komik digital dengan format elektronik”. Sedangkan menurut Darmawan (dalam Hidayah, 2017:37) “komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Selain itu, komik ialah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung dan terkadang bersifat humor. Komik bertujuan untuk menjadi sumber belajar dan memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang materi pasar yang disajikan menggunakan komik diharapkan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *e-comic*. Pengembangan *e-comic* menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Komik ini nantinya akan diterapkan di MTs Fathus Salafi Mangaran Situbondo. Peneliti memilih MTs Fathus Salafi karena media yang dipakai dalam pembelajaran IPS masih belum variatif terutama pada materi

pasar. Sumber belajar yang digunakan yaitu berupa buku teks dan masih kurang disukai siswa karena tampilannya yang kurang menarik. Hal ini akan membuat siswa merasa kurang semangat dalam melakukan proses belajar. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana guru lebih aktif dan siswa pasif. Pada tahap penilaian peneliti tidak melaksanakan di dalam kelas karena adanya Covid-19 yang membuat sekolah diliburkan. Jadi peneliti melakukan kunjungan pada setiap kediaman siswa kelas VIII MTs Fathus Salafi untuk pengisian lembar angket. Dalam pandemi yang terjadi siswa dituntut untuk belajar dirumah. Maka dari itu penggunaan *E-comic* sangat membantu dikarenakan bisa diakses secara *online*. Selain itu peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik karena beberapa alasan, yaitu: 1) komik merupakan media yang bisa menarik perhatian semua orang dari segala usia terutama anak-anak, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) melalui komik, guru dapat berkomunikasi secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih informatif 4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir dan diterapkan di lembaga pendidikan. Menurut (Sugiyono dalam Putra, 2012:125-126) "langkah-langkah pengembangan yaitu a) potensi dan masalah b) mengumpulkan informasi c) desain produk d) validasi desain e) revisi produk f) uji coba pemakaian g) revisi produk.



Untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya menggunakan rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- p = Besar presentase yang dicari
 $\sum x$ = Jumlah total jawaban respon dalam 1 item
 $\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item
100 = Bilangan konstanta
Kualifikasi Tingkat Kelayakan:
5 = 84 < skor ≤ 100
4 = 68 < skor ≤ 84
3 = 52 < skor ≤ 68
2 = 36 < skor ≤ 52
1 = 20 < skor ≤ 36

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan komik dengan materi “Pasar” sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Fathus Salafi, Mangaran, Situbondo terlebih dahulu melakukan uji ahli media dan materi melalui lembar angket sebelum di ujicobakan kepada siswa. Berikut hasil penilaian oleh ahli media.



Gambar 1. Diagram Penilaian Ahli Media

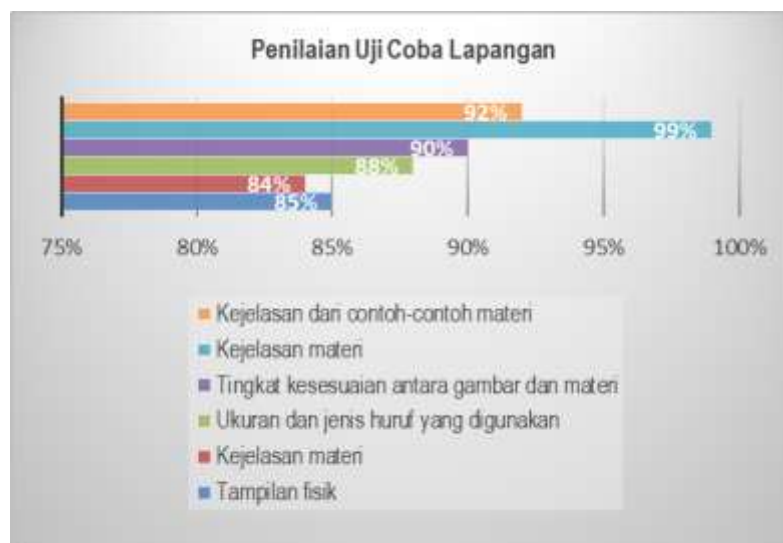
Berdasarkan perhitungan dari penilaian validasi ahli media, pengamatan yang dilakukan pada media *E-comic* secara keseluruhan mencapai 83%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian yang diperoleh termasuk dalam kriteria valid. Sedangkan untuk hasil penilaian uji ahli materi yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan perhitungan dari penilaian validasi ahli materi, pengamatan yang dilakukan pada media *E-comic* secara keseluruhan mencapai 93%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian yang diperoleh termasuk dalam kriteria sangat valid.

Sedangkan untuk penilaian siswa yaitu memperoleh nilai presentase:



Gambar 3. Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan perhitungan dari penilaian uji coba lapangan, pengamatan yang dilakukan pada media *E-comic* secara keseluruhan mencapai 90%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian yang diperoleh termasuk dalam kriteria sangat valid.

D. KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari ahli media mendapatkan nilai presentase 83% yang termasuk dalam kategori valid, dari ahli materi mendapatkan nilai presentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan untuk penilaian siswa yaitu memperoleh nilai presentase 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu media pembelajaran *E-comic* yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta mempermudah dalam belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Hidayah, Nurul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Online), Vol. 4, No. 1, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>, diakses 22 Desember 2019 pukul 19:03)
- Musdalifah. 2019. *Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas MI Darussalam Curahmalang Jombang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Rojuli, Subkhan. 2016. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, Rudy M & Hasanah, Hasbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf, diakses 19 Januari 2020 pukul 09:18)
- Waluyo, Sri Sudarmi. 2008. *Galeri Pengetahuan Sosial Terpadu untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Pembukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008