

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BAB IMAN KEPADA ALLAH UNTUK SISWA SD NEGERI KELAS 1

Fernanda Puji Dharma Lestari

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
vifanda@gmail.com

Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trichayo@unesa.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran komik materi Iman Kepada Allah dibuat untuk siswa SD Negeri kelas 1 sebagai solusi atas masalah yang dihadapi oleh guru Agama Islam SD Negeri Kraton 2 ketika menggunakan LCD yang membutuhkan penyusunan materi yang rumit dan memakan waktu yang sangat lama ketika harus menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran berbentuk komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar dan mengajar bagi guru dan siswa dalam memahami bab Iman Kepada Allah. Metode analisis yang digunakan adalah metode *5W + 1H* dan metode perancangan yang digunakan adalah adaptasi dari metode *R and D* milik Sugiyono yaitu identifikasi masalah, mengumpulkan data, merancang desain produk, evaluasi dan asistensi desain dan revisi desain. Komik yang dihasilkan adalah media pembelajaran komik berukuran B5 dengan jumlah 32 halaman. Validasi terhadap kelayakan media hasil pengembangan dilakukan oleh ahli materi, yaitu guru Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci : Perancangan, Media Pembelajaran, Komik, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Comic learning media material Faith in Allah is made for 1st grade elementary public school students as a solution to the problem faced by Islamic teachers at Kraton 2 Public Elementary School when using LCD which requires complex material preparation and takes very long time when using lecture method. Comic learning media is made to facilitate learning and teaching activities for teachers and students in understanding the chapter Faith in Allah. The analysis method used is *5W + 1H* and design method used in making comic learning media is the adaptation of Sugiyono's *R and D* methods, that are identification of problems, collecting data, designing product, evaluations and design assistance and design revisions. The comics produced are B5 comic learning media with 32 pages. The validation of the feasibility of the development media was carried out by material experts, is Islamic Religious Education teacher.

Keyword : Design, Learning Media, Comic, Islamic Education, Illustration, Character

PENDAHULUAN

Fakta mengenai pembelajaran saat ini memberikan peran lebih banyak pada para siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Menurut Budimansyah (2010:152-153), ini bertujuan untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki ketrampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sehingga pendidikan dapat dijabarkan sebagai suatu kegiatan yang didalamnya terdapat tiga hal untuk dibedakan yaitu tujuan pembelajaran, pengalaman dalam belajar, dan hasil dari belajar.

Kenyataan di lapangan tidak demikian. Kemajuan kondisi pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah negeri

tidak sepenuhnya dirasakan oleh semua anak. Bahkan pada tingkat daerah yang dibidang maju seperti kota besar sekalipun, tidak semua anak bisa merasakan pengalaman belajar yang baik dan berakhir pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Untuk pendidikan siswa kelas 1 di SD Negeri sekalipun, banyak hal yang dapat menjadi rintangan dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada bab Iman Kepada Allah, apa yang selalu terjadi adalah kurangnya pengalaman belajar anak dalam proses belajar, pecahnya konsentrasi anak, anak mudah bosan dan malas, bahkan anak-anak yang sulit diatur atau tidak tertib karena ingin mencari perhatian. Bahkan tidak jarang ketika guru harus

menghadapi pasifnya siswa ketika di kelas. Ini menyebabkan guru harus kreatif dalam merangsang keingin tahuan siswa dan membuat apa yang disampaikan guru harus menarik perhatian siswa agar siswa fokus pada pelajaran. Faktor lain adalah karena materi yang disampaikan merupakan materi yang sangat abstrak.

Dari penjelasan di atas, diketahui bahwa untuk menyampaikan materi tersebut dibutuhkan media pendukung untuk mempermudah guru dalam pembelajaran dan membuat siswa dapat menangkap materi agama dengan mudah.

Ini dikarenakan adanya masalah yang dialami siswa untuk menangkap materi yang abstrak tersebut. Dikatakan abstrak karena hal yang berhubungan dengan keyakinan merupakan sesuatu yang harus dijelaskan menggunakan analogi-analogi sederhana. Akan lebih merarik lagi jika penyajian penjelasan analogi-analogi tersebut menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Dalam hal yang lebih spesifik yaitu media pembelajaran, dan belum semua sekolah mempunyai kesempatan memperoleh media pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran agama. Beberapa media bisa saja berupa visual, audio visual, *games* dan lainnya. Namun untuk media audio visual, dibutuhkan beberapa fasilitas yang memadai dan butuh kreativitas guru dalam menentukan konsep *games* yang matang. Pengadaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada alokasi dana, sehingga guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi.

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih baik. Media komik merupakan contoh media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain. Dalam hal ini, penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar serta merangsang keinginan siswa untuk membaca.

Alternatif yang baik untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di tengah minim fasilitas atau teknik operasional fasilitas modern seperti LCD yang rumit. Komik menurut Gumelar (2011:2) dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris yaitu "*comic*", yang kurang lebih berarti "lucu", "lelucon" atau kata *komikos* dari *komos' revel'* bahasa Yunani yang muncul pada abad ke-16.

Gumelar mengutip pernyataan McCloud (2011:6) menekankan bahwa komik bisa diartikan sebagai "Urutan gambar yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan dapat menghasilkan respon

dari pembacanya". Komik berarti kumpulan gambar yang ditata sesuai tujuan, memiliki pesan yang disampaikan, dan komik diberi teks sesuai dengan kebutuhan.

Maka, untuk memudahkan pembelajaran peserta didik, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 1 SD materi Iman Kepada Allah. Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah **Perancangan Media Pembelajaran Komik Bab Iman Kepada Allah Untuk Siswa SD Negeri Kelas 1**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa SD Negeri Kelas 1 dalam proses belajar Agama Islam bab Iman Kepada Allah.
2. Untuk merancang konsep komik media pembelajaran tentang Iman Kepada Allah untuk siswa SD kelas 1.
3. Untuk menguraikan tahapan atau proses perancangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam bab Iman Kepada Allah untuk siswa SD kelas 1.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan media pembelajaran komik bab Iman Kepada Allah, perlu adanya data-data mengenai segala hal yang berkaitan dengan masalah, metode analisis data dan metode perancangan yang digunakan. Data-data mengenai permasalahan belajar mengajar bab Iman Kepada Allah untuk siswa SD Negeri kelas 1 didapatkan dari hasil wawancara dengan guru, buku elektronik Agama dan Budi Pekerti dari Kementrian Pendidikan dan jurnal-jurnal. Metode analisis data yang digunakan penulis dalam merancang media pembelajaran komik adalah metode pendekatan *5W+1H* yang sifatnya naratif, *5W+1H* adalah singkatan dari *who* (siapa), *what* (apa), *where* (di mana), *when* (kapan), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Metode perancangan yang digunakan adalah adaptasi model pengembangan R and D milik Sugiyono (2017:297), yaitu sebagai berikut.

1. Tahapan Menemukan Masalah
2. Tahapan Pengumpulan Data
3. Merancang Komik
4. Evaluasi dan Asistensi Desain
5. Revisi Desain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

Adanya perancangan media pembelajaran komik diharapkan membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru dengan penjelasan sederhana dan konkrit, serta sebagai media yang membantu guru ketika ketersediaan media pembelajaran berupa LCD di sekolah justru membuat guru bingung dalam menyusun materi atau menunggu hasil KKG. Media pembelajaran komik bab Iman Kepada Allah ini terdiri dari sampul depan, halaman pembuka, halaman sampul dalam, halaman

kolofon, halaman pengantar, pengenalan tokoh, sub pokok bahasan “Allah Itu Ada”, halaman tugas siswa, sub pokok bahasan “Allah Itu Esa”, dan ajakan siswa untuk bernyanyi lagu “Agamaku Islam” bersama – sama. Alur cerita disesuaikan dengan alur bahasan bab pelajaran Iman Kepada Allah di buku siswa dan buku guru berstandar Kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2017. Media pembelajaran komik memiliki visualisasi yaitu menggunakan warna latar belakang atau *background* yang didominasi warna *monochrome* atau gradasi satu warna saja namun dengan warna karakter atau tokoh yang lebih bervariasi dan memiliki garis atau *lineart* hitam dan efek garis batas atau *stroke* putih dengan tujuan agar gambar karakter atau tokoh terlihat menonjol daripada gambar latar belakangnya atau *background*.

STRATEGI PERANCANGAN

Tema dan Topik Pembahasan

Tema yang diangkat dalam komik media pembelajaran ini adalah Rukun Iman yang pertama, yaitu Iman Kepada Allah dengan menggunakan pendekatan narasi sederhana dan interaktif yang mampu dipahami oleh siswa SD muslim kelas 1 sekolah negeri. Tema dan topik bahasan tersebut diambil dari tema dan topik pembahasan yang ada di dalam buku siswa dan buku guru untuk siswa SD Negeri kelas 1 yang menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2017. Sub pokok bahasannya ada 2, yaitu sebagai berikut.

- Sub bahasan Allah itu Ada, menjelaskan tentang keberadaan Allah melalui praktikum sederhana dan Allah sebagai Tuhan Pencipta
- Sub bahasan Allah itu Esa, menjelaskan tentang keesaan Allah sebagai Tuhan melalui observasi gambar di komik.

Karakteristik Audience

a. Demografis

Secara demografis, rata-rata umur siswa SD yang muslim kelas 1 sekolah negeri adalah 6,5 tahun – 7 tahun.

b. Kompetensi

Siswa sudah bisa membaca ejaan sederhana dan mampu memahami penjelasan-penjelasan sederhana dan konkrit melalui contoh-contoh yang ada di sekitarnya.

c. Behavior

Secara sikap, siswa SD kelas 1 pada dasarnya lebih menyukai hal bersifat visual, permainan, *tour* atau tamasya. Namun untuk kegiatan di dalam kelas, mereka masih membutuhkan keberanian karena kecenderungan anak yang masih pemalu jika masuk ke lingkungan baru.

PROGRAM KREATIF

Konsep pembelajaran yang diambil adalah “*Belajar itu menyenangkan*”. Arti dari menyenangkan untuk media pembelajaran komik ini ditujukan bagaimana siswa

distimulus untuk ingin tahu dan akhirnya digiring untuk mencari jawaban melalui praktek dan observasi (*discovery*).

Jenis Media

Media yang dirancang adalah komik sebagai media pembelajaran materi Iman Kepada Allah berbasis metode pembelajaran aktif.

Format Media

Media pembelajaran yang dirancang adalah media pembelajaran yang berbentuk komik, dengan ukuran B5, bolak balik, berwarna dan memiliki 25 halaman HVS 80 gram di dalamnya. Memiliki sampul Art Paper 260 gram dan berjilid *Soft Cover*.

Alur Desain Interaktif

Penjelasan diawali dengan pembahasan mengenai sub pokok pembahasan Allah itu ada. Analogi yang digunakan agar siswa mengerti tentang adanya Allah adalah melalui praktikum mencampurkan gula ke dalam gelas yang berisi air. Analogi ini untuk menjelaskan tentang keberadaan Allah bahwa Allah itu ada meski tidak terlihat. Ini bias dibuktikan dengan tampilan gula yang tidak terlihat ketika dicampurkan dengan air, namun rasa manisnya air terasa.

Bahasan selanjutnya adalah memahami siswa bahwa Allah menciptakan benda-benda yang ada di lingkungan mereka sendirian. Ini untuk mengarahkan pemahaman siswa pada sub pokok pembahasan “Allah Itu Esa”. Analogi yang digunakan untuk menjelaskan bahwa Allah itu Esa adalah dengan memperhatikan gambar mobil dan kereta api. Orang yang mengendarai mobil dan kereta api hanya 1 orang, jika ada lebih dari 1 maka pengendara akan bertengkar. Ini untuk menunjukkan bahwa jika Allah ada lebih dari 1 maka kehidupan di dunia tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Penutup dari keseluruhan bab adalah mengajak siswa untuk bernyanyi “Agamaku Islam” dengan nada lagu “Topi Saya Bundar” agar anak senang.

KONSEP VISUAL

Warna

Warna yang dipakai berkisar pada warna – warna untuk desain flat. Kecenderungan warna abu-abu yang dingin, kuning cerah, ungu, hingga warna gelap.



Gambar 1. Warna yang dipakai
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

Warna yang digunakan untuk komik ada 2, sebagian besar warna monokrom untuk warna latar belakang (*background*) dan *full colour* untuk tokoh atau karakter, disesuaikan dengan warna sesuai realita. Untuk warna latar belakang atau *background*, hampir seluruhnya menggunakan warna monokrom biru, merah muda, kuning muda, hijau muda, atau ungu muda. Tujuannya agar tokoh komik lebih *stand out* (menjadi fokus utama) daripada latar belakangnya.

Tipografi

Dalam media pembelajaran komik bab Iman Kepada Allah, jenis font yang digunakan adalah font Laffayette Comic Pro, salah satu font standar yang digunakan di dalam komik (*How To Get Published, re: On Comics Web*).

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z 1 2
3 4 5 6 7 8 9 0 : /

Gambar 2. Font Laffayette Comic Pro
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan untuk membuat media pembelajaran komik ini adalah gaya desain kartun yang *Full Color* untuk menarik minat baca siswa SD kelas 1.

Gaya Ilustrasi

Dalam media pembelajaran komik, gaya ilustrasi yang dipakai adalah gaya ilustrasi *Manga*. Di dalam *Manga* (komik buatan Jepang), penggambaran tokoh tidaklah selalu baku atau proporsional, *lineart* lebih tajam dan runcing.

Page Layout Style

Layout atau tata letak yang digunakan di dalam media pembelajaran komik adalah tata letak komik untuk masyarakat Indonesia, dengan alur baca dari kiri ke

kanan. Panel-panel yang ada di setiap halaman komik adalah berkisar 2 hingga 4 panel berwarna. Perancangan media pembelajaran komik dilakukan secara digital.

PROSES PERANCANGAN

Proses Penjaringan Ide

Karakter yang digunakan dalam media pembelajaran komik adalah tokoh siswa SD laki-laki dan perempuan sebagai penggambaran audien dari media pembelajaran komik itu sendiri. Kostum yang digunakan oleh tokoh komik juga seragam SD, kemeja putih dan celana atau rok merah. Sifat yang digambarkan tak lain adalah belia, suka bereksplorasi, dan selalu ingin tahu.

Pengembangan Desain

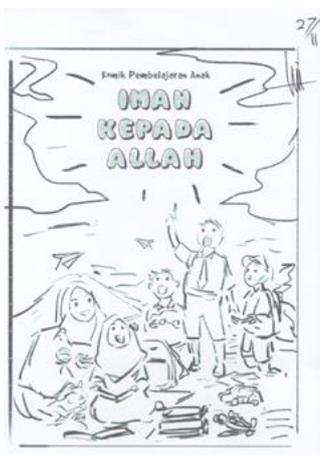
Proses tahapan pengembangan desain dimulai dengan menggambar sketsa untuk *thumbnail* sampul dan *storyboard* untuk mempermudah alur cerita dan dialog di dalam komik, kemudian semua itu difinalisasi secara digital.

1. Sampul Komik

Dari 4 alternatif desain yang diajukan, dipilih 1 desain yang sesuai dan menunjukkan bahwa isi komik merupakan materi bab Iman Kepada Allah.



Gambar 3. *Thumbnail* Sampul Komik
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)



Gambar 4. Thumbnail Sampul Komik terpilih
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

2. Storyboard Isi Komik

Storyboard isi komik membahas tentang seluruh sub bab Iman Kepada Allah, berawal dari keberadaan Allah sampai Allah itu Esa. Lembar latihan siswa juga dimasukkan ke dalam komik.



Gambar 5. Storyboard Halaman 3 dan 4
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

Penjelasan praktikum untuk siswa juga dijelaskan di dalam komik, seluruh bahan dan alat yang diperlukan, hingga tahapan-tahapan praktikum dan penarikan kesimpulan.

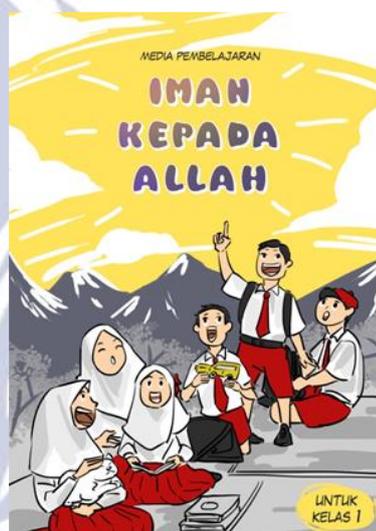


Gambar 6. Storyboard Halaman Latihan Siswa
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

Final Artwork

1. Sampul Luar

Pada sampul luar, ilustrasi siswa SD kelas 1 dengan warna yang telah ditentukan, yaitu warna seragam kemeja putih dan rok atau celana merah. Latar belakang merupakan gambar pemandangan seperti adanya gunung, pepohonan yang didominasi warna abu-abu dan kuning. Warna judul adalah gradasi warna ungu yang bertujuan agar pembaca dapat langsung menyimpulkan bahwa isi dari komik adalah materi tentang Iman Kepada Allah.



Gambar 7. Halaman Sampul
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Sampul dalam

Sampul dalam ada tipografi judul materi yang dibahas di dalam komik, yaitu Iman Kepada Allah.



Gambar 8. Halaman Sampul Dalam
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

3. Kolofon dan Kata Pengantar

Lembar kolofon dan kata pengantar yang tertera di dalam komik diberi *pattern* sebagai latar belakang.



Gambar 8. Halaman Kolofon dan Pengantar
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

4. Daftar Isi dan Pengenalan Tokoh

Daftar isi dan pengenalan tokoh menggunakan *border* atau garis tepi berwarna putih agar terlihat dan terbaca jelas oleh pembaca.



Gambar 9. Halaman Daftar Isi dan Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

5. Halaman Isi Sub Bab Allah Itu Ada

Halaman isi untuk sub bab Allah Itu Ada berisi penjelasan analogi keberadaan Allah melalui praktikum untuk siswa dan juga berisi halaman latihan.



Gambar 10. Halaman 3 Praktikum
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)



Gambar 11. Halaman 10 Lembar Latihan
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

6. Halaman Isi Sub Bab Allah Itu Esa

Halaman isi untuk sub bab Allah Itu Esa berisi analogi pengendara mobil dan kereta api yang hanya 1 orang pengendara saja dan diakhiri dengan lembaran lirik lagu untuk siswa.



Gambar 11. Halaman 15 dan 16 analogi Allah itu Esa
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)



Gambar 12. Halaman Lirik Lagu untuk Siswa
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

7. Barcode Baca Online

Barcode untuk membaca online disertakan ke dalam laporan perancangan dengan tujuan agar pembaca dapat membaca secara online dengan sinkronisasi *Google Drive*.



Gambar 13. Barcode untuk Baca Online
(Sumber: Dokumentasi Fernanda Puji)

Hasil Analisis Validator

Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan, maka didapatkan skor untuk kelayakan konten atau materi yang disampaikan sebanyak 33/40, dengan nilai rata-rata pada skor 4,71 dimana angka tersebut berada pada tingkatan bahwa materi media pembelajaran komik bab Iman Kepada Allah sangat sesuai dengan kompetensi dasar, indikator keberhasilan dan tujuan pembelajaran bab Iman Kepada Allah.

Presentase kelayakan materi komik berada pada angka 94,2 %. Angka tersebut didapatkan dari :

$$\frac{4,71 \text{ (Nilai rata-rata skor)}}{5 \text{ (Jumlah skor)}} \times 100\% = 94,2\%$$

Kesimpulan yang bisa diambil dari skor validasi yang telah dilakukan, dinyatakan bahwa materi yang disajikan di dalam komik yang telah secara umum layak dan dapat digunakan meski membutuhkan sedikit revisi.

KESIMPULAN

Adanya permasalahan di setiap sekolah-sekolah tentang ketersediaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi bab Iman Kepada Allah kepada siswa SD Negeri kelas 1 dengan baik, membuat penulis menemukan gagasan untuk membuat media pembelajaran komik untuk materi tersebut. Proses perancangan media pembelajaran komik bab Iman Kepada Allah adalah menggunakan adaptasi model tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:297), yaitu membuat konsep kreatif berbasis pada 5 tahapan *Research and Development*. Materi yang disajikan media pembelajaran komik berpatokan pada buku Agama dan Budi Pekerti Kurikulum 2013 edisi revisi 2017, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Budimansyah, Dasim. 2010. *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press
- Gumelar, M.S. 2010. *Comic Making*. Yogyakarta: Penerbit Index
- McCloud, Scott. 2012. *Understanding Comics: Invisible Art*. USA: William Morrow Paperbacks.
- Sugiyono. 2017. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Web

- <https://www.reoncomics.com/help/how-to-get-published>, diakses 20 April 2019, 16.32 WIB oleh Fernanda Puji