

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PERENCANAAN PRODUK KELAS X BDP DI SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Suci Indah Sari

Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
sucisari2@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran berisi berbagai informasi yang tersaji berupa suara maupun tulisan yang dikemas secara menarik untuk memfokuskan pandangan peserta didik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan menciptakan media belajar yang dapat dimanfaatkan peserta didik kelas X SMK. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*, hanya saja penelitian ini sampai pada tahap *Develop*. Instrumen penelitian terdiri lembar validasi materi, lembar validasi media dan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan media berbasis komik digital memperoleh kelayakan validasi materi 85%, kelayakan validasi media memperoleh kelayakan 81%, sedangkan respon peserta didik kelompok kecil memperoleh kelayakan 85%. Dengan demikian media berbasis komik digital dikatakan sangat layak dan dapat digunakan media alternatif dalam kegiatan belajar mengajar pada materi menganalisis perencanaan produk kelas X disekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, komik digital.

Abstract

Learning media contains information that presented in the form of sound or writing with interestingly packaged to focus students' views on learning. This study used 4D development models namely Define, Design, Develop, Disseminate, but this research limited only to the Develop stage. The research instrument consisted of material validation sheets, media validation sheets and student questionnaire responses. Based on the result of research and discussion of digital comic-based media, the validity of the material was 85%, the validity of media 81%, while the validity of the responses of small group students gained 85% and large group students got 85%. Thus, digital comic-based media are said to be very feasible and the alternative media can be used in the process of teaching and learning activities on the material of analysis product planning in X grade of vocational high schools.

Keywords: Learning media, digitals comics.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pendidikan dalam suatu Negara menuntut pendidikan mampu menghadapi era globalisasi sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam kelangsungan hidup suatu negara, dimana bangsa dan negara menginginkan masyarakat memiliki pemikiran yang mampu mendukung bangsa dan negara menuju kearah yang lebih baik Untuk mencapai keberhasilan pendidikan di Indonesia, pemerintah merubah kurikulum yang semula Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum 2013 revisi 2017. Perbedaan kurikulum yang baru dengan yang lama lebih memfokuskan kompetensi dasar dan kompetensi inti, selain itu kurikulum 2013 revisi 2017 lebih memfokuskan pada pendidikan karakter, literasi, 4C dan 5M.

Pembelajaran sejalan dengan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar (Yuliana:2017). Pembelajaran usaha guru untuk mengarahkan peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Trianto:2014). Tujuan pembelajaran menjadikan rumusan mengenai hasil-hasil yang di inginkan, dengan menjadikan target pembelajaran

dan menyediakan pilar untuk pengalaman belajar. Tujuan sistem pembelajaran sangat penting karena komponen pembelajaran menjadi titik tolak merancang sistem yang efektif.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), tak sedikit instansi lembaga pendidikan yang memanfaatkan kemajuan teknologi digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Bahkan perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan menciptakan media yang berguna bagi peserta didik. Kemajuan teknologi dapat mengatur strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dipadukan dengan media pembelajaran, seperti halnya dengan media komik digital yang memanfaatkan teknologi seperti *smartphone* untuk menarik perhatian peserta didik. Rahardjo (dalam Rasiman,2014) bahwa *e-comic* transformasi dari media teknologi yang mencetak komik menjadi komik digital dengan format elektronik. Dengan ini peserta didik mudah tertarik belajar karena tampilan yang menarik.

Komik merupakan media atau alat komunikasi dengan menggabungkan cerita dan gambar, sehingga media berbentuk komik dimanfaatkan negara maju untuk

meningkatkan pemahaman dan minat baca. Negara yang memanfaatkan komik sebagai media pendidikan adalah Jepang, sekolah di Jepang buku diterbitkan dalam bentuk komik Listiyanti (2012).

Mata pelajaran perencanaan bisnis yang diajarkan dikelas X menurut Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kejuruan mata pelajaran perencanaan memiliki alokasi waktu 144 jam dalam dua semester dan di setiap semester memiliki waktu 72 jam di setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 4 jam dalam satu minggu. Dengan mengadopsi kompetensi dasar 3.4 menganalisis perencanaan produk dianggap mudah untuk diaplikasikan dalam media komik digital, selain itu peserta didik tergolong generasi milenial yang akrab dengan dunia teknologi.

Hasil penelitian langsung di SMK Negeri 1 Lamongan berdasarkan *Focus Group Discussion* (FGD) bahwa peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan serta hasil observasi terhadap guru mata pelajaran perencanaan bisnis diperoleh fakta antara lain (1) keterbatasan buku perencanaan bisnis (2) memanfaatkan buku paket dengan jumlah terbatas (3) memanfaatkan internet untuk mencari materi yang belum diketahui valid tidaknya sumber tersebut.

Dikembangkannya media belajar untuk membantu peserta didik belajar dengan bantuan media komik digital memanfaatkan alat teknologi seperti *smartphone* dan komputer bukan hal yang sulit bagi peserta didik yang tergolong generasi milenial yang sudah akrab dengan dunia teknologi. Diharapkannya media ini dapat membantu menambah pemahaman terkait materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran komik digital dikategorikan sebagai media alternatif atau pendukung pada saat proses belajar mengajar, selain itu media komik digital dapat digunakan belajar disekolah maupun di rumah secara mandiri dengan sifat yang praktis dan penggunaan yang efisien.

Terkait masalah yang muncul, peneliti memiliki motivasi dalam pembuatan media pembelajaran sebagai pendukung untuk memudahkan belajar memahami materi secara praktis. Media pembelajaran diciptakan disesuaikan dengan perkembangan teknologi seperti *smartphone* yang bertujuan memudahkan penggunaan. Media pembelajaran berbasis komik digital berbentuk *Portable Document Format* (PDF) yang mudah untuk dioperasikan selain itu tidak banyak memakan tempat di *smartphone*. Terkait latar belakang rumusan masalah penelitian ini diantaranya: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada kompetensi dasar menganalisis perencanaan produk kelas X BDP di SMK Negeri 1 Lamongan, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital pada kompetensi dasar menganalisis perencanaan produk kelas X BDP di SMK Negeri 1 Lamongan, (3) bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik digital pada kompetensi dasar menganalisis perencanaan produk kelas X BDP di SMK Negeri 1 Lamongan.

METODE

Penelitian ini menerapkan Metode Penelitian & Pengembangan (R&D) dimana metode penelitian dapat diterapkan dalam memperoleh produk dan efektivitasnya dapat diuji. Pada penelitian ini mengadopsi pengembangan 4D Thiagarajan, Sammel dan Sammel (Trianto,2014) meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Terkait dengan waktu dan biaya penelitian hanya mencapai tahap pengembangan (*develop*), *prototype* produk komik digital dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF).

Subjek sampel penelitian ini peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Lamongan yang dilakukan dua kali diantaranya uji coba kelompok kecil dilakukan 8 peserta didik dan uji coba lapangan dilakukan 20 peserta didik. Sebelum melakukan tahap pengujian peneliti melakukan validasi diantaranya validasi materi dan media sesuai dengan aspek kualitas dan tujuan dari konten produk.

Pengumpulan data penelitian menggunakan lembar validasi materi, lembar validasi media dan lembar respon peserta didik. Data ini menerapkan data kualitatif dan data kuantitatif (Riduwan,2015:15).

Data validasi dan tanggapan dari peserta didik dihitung dengan cara yang sama:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor Tertinggi}}$$

Setelah menghitung dan mendapatkan hasil persentase dari data validasi dan respon peserta didik kemudian hasilnya akan ditafsirkan untuk menentukan tingkat kinerja media dengan kriteria:

Tabel 1. Interpretasi penilaian

Keterangan	Penilaian
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Kurang Layak	21%-40%
Tidak Layak	0%-20%

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015:15)

Mengacu pada tabel kriteria interpretasi penilaian media pembelajaran berbasis komik digital dapat dikatakan layak apabila hasil skor dari validasi dan respon peserta didik mencapai nilai 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dilaksanakan mulai tahap pendefinisian kegiatan pra penelitian di SMK Negeri 1 Lamongan mengumpulkan informasi terkait dengan mata pelajaran perencanaan bisnis, karakteristik peserta didik, permasalahan yang dihadapi dan solusi dari permasalahan tersebut.

Pada tahapan pertama dilakukan analisis awal peneliti memperoleh fakta yaitu (1) keterbatasan buku perencanaan bisnis sehingga materi yang diterima masih bersumber pada guru. (2) memanfaatkan alat teknologi seperti *smartphone* sebagai media pendukung dalam

kegiatan belajar dikelas yang belum diketahui valid tidaknya sumber materi yang diakses (3) peserta didik merasa kesulitan pada kegiatan belajar karena banyaknya hafalan dan kalimat yang sulit dipahami selain itu peserta didik merasa jenuh dan bosan. Pada tahap analisis tugas, peneliti menyusun penugasan yang terkait dengan materi, tugas berupa tugas individu dan tugas kelompok, hanya saja yang tercantum dalam media komik digital tugas individu, pemberian tugas untuk mengetahui kemampuan peserta didik mencapai hasil pembelajaran. Analisis konsep menentukan konsep materi dalam media seperti diberikan uraian mengenai definisi perencanaan produk, faktor yang mempengaruhi perencanaan produk, tujuan perencanaan produk, tahap perencanaan produk dan distribusi produk, materi tersebut akan dimasukkan ke dalam media komik digital dengan runtut dan rinci. Spesifikasi tujuan pembelajaran disamakan silabus mata pelajaran perencanaan bisnis tentang kompetensi dasar menganalisis perencanaan produk yang kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan bidang pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Tahapan kedua, tahap perancangan (*design*) dari tahap penyusunan materi, peneliti menyusun materi dan menyusun konten soal dengan mengadopsi dari berbagai sumber buku dan internet. Pemilihan media menyesuaikan karakteristik peserta didik dengan tujuan memudahkan peserta didik belajar dan mengurangi rasa bosan dengan memanfaatkan teknologi yang banyak diminati karena dianggap cukup efisien. Pemilihan format dalam media komik digital disesuaikan dengan materi menganalisis perencanaan produk, format awal membahas mengenai ide cerita, ide cerita akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian menjelaskan karakter tokoh, tokoh dalam media komik digital ada dua yaitu: tokoh utama diperankan andi dengan sifat pekerja keras dan tokoh kedua diperankan oleh santi dengan sifat cerdas, usia kedua tokoh 22 tahun usia dipilih karena sudah dianggap siap dalam bekerja dan memulai karier, media komik digital dirancang melalui aplikasi *Comic Life2* dan *Corel DrawX3* dan dihasilkan dalam bentuk *Portable Document Format (PDF)* yang dapat digunakan secara *offline* melalui *Smartphone* maupun Laptop. Komik digital berisi materi dan latihan soal.

Tahapan ketiga, tahap pengembangan (*develop*) peneliti memperoleh masukan dan penilaian dari ahli. Berikut ini revisi dan penilaian yang diberikan para ahli terkait media komik digital.

Tabel 2 Rekapitulasi Revisi Ahli Materi dan Media

Materi	Media
1. Penyesuaian silabus dan RPP	1. Adanya cara penggunaan
2. Keterbacaan dan kejelasan Dialog	2. Memperbaiki layout cover
	3. Penyesuaian warna latar dan teks

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Tabel 3 Hasil Penilaian Materi dan Media

No	Indikator	Materi
1	Kualitas isi dan tujuan	85%

2	Kualitas instruksional	85%
Jumlah rata-rata		85%

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Sesuai dengan tabel 3 validasi materi memperoleh persentase 85% dan validasi media memperoleh persentase 81%. Dari hasil validasi media komik digital dinyatakan sangat layak dengan jumlah persentase 83% dan dapat dimanfaatkan media alternatif atau pendukung kegiatan pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Penilaian Materi dan Media

No	Indikator	Materi
1	Kualitas isi dan tujuan	83%
2	Kualitas teknis	80%
Jumlah rata-rata		81%

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Pada tabel 4, uji coba pertama memperoleh penilaian 85% kriteria sangat layak sedangkan uji coba kedua memperoleh penilaian 85% kriteria sangat layak. Uji coba kelompok kecil peneliti meninjau kembali media terkait masukan yang diberikan peserta didik untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi media peneliti melakukan uji coba lapangan.

Setelah melakukan tahap validasi kemudian dilakukan uji coba media komik digital kepada peserta didik kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Lamongan. Uji coba pertama dari 8 peserta didik dan uji coba kedua dari 20 peserta didik. Sadiman (2014:184) media dapat diuji pada 10-20 peserta didik sudah memenuhi target. Jika kurang dari 10 kurang mencerminkan populasi target sedangkan lebih dari 20 peserta didik data yang diperoleh kurang bermanfaat. Berikut merupakan hasil persentase dari uji coba yang dilakukan:

Tabel 5 Hasil Respon Peserta Didik

No	Indikator	Uji Coba	Uji Coba
		1	2
1	Kualitas isi dan tujuan	91%	86%
2	Kualitas instruksional	79%	83%
3	Kualitas teknis	86%	85%
Jumlah rata-rata		85%	85%

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Hasil respon peserta didik kemudian dianalisis, sehingga disimpulkan respon peserta didik terhadap media komik digital sangat baik, karena sesuai dengan karakteristik dari peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis komik digital pada kompetensi dasar menganalisis perencanaan produk kelas X BDP di SMK Negeri 1 Lamongan disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada kompetensi dasar menganalisis perencanaan produk kelas X BDP di SMK Negeri 1 Lamongan yang menerapkan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan diantaranya *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*, hanya saja tahap *Disseminate* tidak dilakukan karena penelitian hanya sampai tahap pengembangan sesuai dengan kebutuhan peneliti.
2. Media berbasis komik digital memiliki predikat sangat layak berdasarkan penilaian validasi materi memperoleh penilaian 85% dan dari validasi media memperoleh predikat 81%. Sehingga komik digital digunakan sebagai media alternatif atau pilihan pada mata pelajaran perencanaan bisnis materi menganalisis perencanaan produk.
3. Respon peserta didik terhadap media komik digital materi menganalisis perencanaan produk mendapatkan predikat 85%. Sesuai tujuan pembelajaran media berbasis komik digital dapat digunakan media alternatif materi menganalisis perencanaan produk dengan kriteria sangat layak.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian media berbasis komik digital dinyatakan sangat layak sebagai alternatif proses belajar, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat dikembangkan kembali untuk mengetahui efektivitas media komik digital dalam proses pembelajaran.
2. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya media pembelajaran berbasis komik digital mata pelajaran perencanaan bisnis dengan materi menganalisis perencanaan produk sebagai media alternatif sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi 2017.
3. Pengembangan media komik digital selanjutnya diharapkan lebih memperhatikan kemampuan peserta didik sehingga penyusunan materi dapat mampu mencapai kompetensi pembelajaran dengan ranah sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Mei Listiyani, dkk. 2012. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol.10

Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta

Rasiman, dkk. 2014. "Development of mathematic Learning Media E-Comic Based On Flip Book Maker To Increase Thr Critical Thinking Skill And Character Of Junior High School Student". *Internatonal Journal of Education and Research*. Vol.2

Sadiman, Arief S. dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.

Yuliana, dkk. 2017. "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* . Vol.2