

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATERI TEKS ANEKDOT DI KELAS X SMKN 1 TARAKAN

Yonis Galih Arifah<sup>1</sup> Eva Apriani<sup>2</sup> Siti Sulistyani Pamuji<sup>3</sup>

FKIP, Universitas Borneo Tarakan<sup>1</sup>

FKIP, Universitas Borneo Tarakan<sup>2</sup>

FKIP, Universitas Borneo Tarakan<sup>3</sup>

e-mail: [yonisarifah@gmail.com](mailto:yonisarifah@gmail.com)

e-mail: [evaaprianiarie@gmail.com](mailto:evaaprianiarie@gmail.com)

e-mail: [sitisulistyani@borneo.ac.id](mailto:sitisulistyani@borneo.ac.id)

### **Abstrack**

*This research and development were aimed to develop a digital comic-based learning media on anecdotal in class X SMKN 1 Tarakan. This research used Borg and Gall design, modified by Setyosari (2013) into seven steps, they are (1) research and data collecting, (2) planning, (3) initial product development, (4) initial trial, (5) product revision, (6) field trial, (7) final product revision. The assessment was assessed from expert validation and student responses, media expert validation 95%, material expert validation 82%, and linguist validation 85%. During the COVID-19 pandemic, product trials were conducted online through Google Classroom. Class X Hospitality SMKN 1 Tarakan got 83% with very effective qualifications. The results of research on the development of digital comics-based learning media are suitable for use in learning Indonesian, especially in anecdotal text material.*

*Key words: digital comic, learning media, research and development*

### **ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi teks anekdot di kelas X SMKN 1 Tarakan. Penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Setyosari (2013:230) menjadi 7 langkah yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk akhir. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kriteria kelayakan minimal berada dikategori layak 61%-100%. Penilaian dinilai dari validasi ahli dan respon siswa, validasi ahli media mendapat persentase 95%, validasi ahli materi mendapat persentase 82%, dan validasi ahli bahasa mendapat persentase 85%. Pada masa pandemi COVID- 19 uji coba produk dilakukan secara *online* melalui *google classroom* di kelas X Perhotelan SMKN 1 Tarakan mendapat persentase 83%. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini menunjukkan bahwa media memenuhi kelayakkan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, *Reasearch and Development*

## PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 proses belajar mengajar yang tidak lagi menggunakan papan tulis, tetapi para pendidik dituntut memaparkan ilmu pada media yang lain berupa *hardware* dan *software* guna mengefektifkan pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 telah menegaskan bahwa bidang studi bahasa Indonesia merupakan pembelajaran berbasis teks, salah satunya ialah teks anekdot. Teks anekdot yakni cerita pendek yang memiliki kritik sosial terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat.

Kegiatan belajar mengajar pada materi teks anekdot dibutuhkannya media dalam proses kegiatan belajar Media pembelajaran adalah unsur penting dalam proses mengajar, tanpa media yang sesuai dan baik maka siswa akan kesulitan memahami. Pada hal ini, untuk mengefektifkan pembelajaran di kelas dibutuhkannya media pembelajaran sebagai solusi dan alat komunikasi agar proses belajar mengajar tidak membosankan. Minat belajar siswa menjadi berkurang dikarenakan pelajaran yang membosankan ditambah media dan metode yang digunakan monoton. Di SMK juga siswa lebih tertarik pada pelajaran produktif/kejuruan dibanding pelajaran normatif/non kejuruan.

Dari permasalahan yang telah ditemukan di SMKN 1 Tarakan yaitu siswa kesulitan memahami pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot, karena siswa hanya mempelajari dari buku pegangan..Maka, peneliti memiliki keinginan untuk mengembangkan media komik digital untuk siswa di kelas X pada materi teks anekdot. Peneliti memilih teks anekdot dalam penelitian ini dikarenakan teks anekdot masih tergolong baru yang eksistensinya baru ada pada kurikulum 2013. Selain itu, siswa masih kesulitan membedakan antara teks anekdot dan teks humor, Peneliti mencocokkan dengan karakteristik peserta didik yang lebih mudah menangkap materi berbentuk gambar dan animasi, maka media yang sesuai ialah komik digital.

Komik digital ini merupakan kumpulan gambar yang membentuk suatu cerita dan berbentuk digital, penggunaan memakai *hp* atau *laptop*. Komik digital merupakan media visual yang memiliki tampilan menarik dan berwarna. Komik digital dibuat menggunakan *website pixton* dan akan ditampilkan melalui *pdfn* kualitas HD, penggunaan media ini mudah dan praktis untuk dibuka. Dengan mengembangkan media komik digital diharapkan siswa lebih minat dan mudah memahami pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks anekdot.

Trianto (2010:113) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai penyampai pesan. Daryanto (2010:4) media sebagai alat dan bahan ajar untuk kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut (Hamdani, 2011:244) berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu alat yang dapat merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Setelah pemaparan definisi tersebut, peneliti memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah perantara guru untuk memberikan materi pembelajaran, yang membutuhkan sejumlah alat, bahan, simulasi dan program untuk memperlancar pembelajaran.

Komik dibuat untuk mencapai tujuan dan filosofi, dibutuhkannya urutan-urutan gambar yang tertata agar pesan dapat tersampaikan, pengertian tersebut dikemukakan oleh M.S.Gumelar (2011:7). Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013:68) berpendapat dari sisi pendidikan, komik dapat menambah minat siswa dan menimbulkan minat apresiasi siswa, komik juga dapat dipergunakan sebagai bahan mengajar. Komik digital yang akan dibuat oleh peneliti, menggunakan *Pixton* yang merupakan salah satu program web rekomendasi untuk pembuatan komik digital.

Media yang bisa ditangkap oleh indera penglihatan disebut sebagai media visual. Efektifitas dan kualitas bahan-bahan grafik dan visual tersebutlah yang menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran visual (Arsyad, 2017:102). Penggunaan

komik digital sebagai media pembelajaran memiliki kecocokan dan keterpaduan prinsip dan unsur desain media pembelajaran. dengan adanya gambar yang padu lebih memudahkan peserta didik untuk menangkap informasi atau pesan yang disampaikan.

Darmansyah (2010:148) mengungkapkan bahwa anekdot mengandung humor yang janggal, tidak masuk akal, dan adanya kontra diksi. Arti maupun bentuk kata yang terkandung di dalamnya mengandung plesetan. Mashun (2014:25) menuturkan bahwa anekdot dapat dikatakan sebagai genre cerita. Ceritadi dalam teks anekdot membuat pembaca merasa konyol atau jengkel, namun selain itu anekdot juga memiliki tujuan sosial karena teks anekdot mengambil insipirasi dari kejadian di tengah masyarakat yang secara tidak langsung bermaksud untuk menyindir, mengkritik atau bersenda gurau dengan masalah yang tengah terjadi. Berdasarkan beberapa penjabaran di atas, disimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat yang mengandung humor yang membuat pembaca merasa konyol sekaligus dapat merasa tersindir secara halus.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RND), yaitu penelitian yang dipakai untuk menguji keefektifan produk dan menghasilkan produk (Sugiyono, 2018:297). Penelitian dan pengembangan ialah suatu tahap- tahapan untuk mengembangkan produk yang sudah ada (Nana Syaodih, 2009:164). Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti berpendapat penelitian pengembangan merupakan metode penelitian guna menguji keefektifan serta mengembangkan suatu produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Tarakan yang beralamat di Jl. Diponegoro Rt. 01 Pamusian, Kec Tarakan Tengah, kota Tarakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021.

Populasi adalah kawasan generalisasi yang terdiri atas subjek ataupun objek yang memiliki karakteristik tertentu dan telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari lalu disimpulkan (Sugiyono, 2019:61). Penelitian ini mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, sampel dipilih dari penilaian atau pandangan dari ahli berdasarkan maksud dan tujuan penelitian. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018:85)Peneliti memilih kelas X Perhotelan sebagai sampel dari populasi.

Peneliti menggunakan 7 langkah dari 10 prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam (Sugiyono,2018:298), yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk akhir. Penilaian data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif deskriptif.Pemerolehan data kualitatif didapatkan dari respon guru serta siswa, tanggapan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap produk media komik digital. Sedangkan kuantitatif deskriptif dari penyajian data dalam bentuk angka kemudian dideskripsikan kembali.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Potensi yang peneliti temukan ialah siswa kelas X Perhotelan SMKN 1 Tarakan yang melakukan pembelajaran secara monoton, terutama saat masa pandemi saat ini, siswa hanya belajar secara mandiri melalui buku paket atau guru memberikan materi di *google classroom*. Maka, dari potensi tersebut, menimbulkan suatu masalah yaitu peserta didik sulit memahami materi dan bosan terhadap bidang studi bahasa Indonesia.

Identifikasi masalah tersebut dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru yang mengajar dikelas X SMKN 1 Tarakan. Berdasarkan wawancara tersebut, peserta didik merasa kurang tertarik pada pelajaran normatif/non kejuruan dibanding dengan pelajaran produktif/kejuruan. Hal ini dikarenakan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot dan guru yang mengajar terpaku pada buku paket bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis masalah tersebut, dibutuhkan media yang sesuai dalam memberikan materi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas. Media yang tepat dalam memenuhi kebutuhan tersebut ialah komik digital sesuai untuk membantu proses pembelajaran.

Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis kebutuhan melalui observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru yang bersangkutan dengan pelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMKN 1 Tarakan. Setelah mendapatkan permasalahan tersebut, peneliti berminat untuk mengembangkan produk yang menarik dan berbeda dengan media yang biasa digunakan. Media pembelajaran dibuat berdasarkan kriteria yang sesuai dengan kurikulum 2013. Komik digital dijadikan menjadi *file pdf* agar siswa mudah membukanya.

Tahapan selanjutnya ialah validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk dan melakukan perbaikan agar media pembelajaran dapat digunakan siswa. Setelah validasi media mendapat kategori layak, maka media pembelajaran dapat diuji cobakan ke siswa. Pada tahap uji coba lapangan, peneliti melibatkan 29 siswa kelas X Perhotelan di SMKN 1 Tarakan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk melakukan validasi ahli. Penilaian respon peserta didik peneliti tidak bisa melakukan tatap muka secara langsung dikarenakan situasi yang belum kondusif karena pandemi, maka peneliti menggunakan *google form* sebagai angket siswa. Angket dalam penelitian ini berupa instrumen yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital di kelas X, instrumen pertanyaan dalam angket telah divalidasi kelayakannya oleh ahli bahasa.

Media pembelajaran komik digital materi teks anekdot ini memiliki kelebihan yaitu mudah untuk digunakan dan praktis karena pembuatannya melalui *website pixton*, komik digital juga dapat bertahan lebih lama karena berbentuk digital, namun media pembelajaran komik digital ini juga memiliki keterbatasan yaitu pada *website pixton* masih minim dalam pemilihan karakter sehingga karakter yang ada pada media pembelajaran masih terlihat monoton.

Peneliti menggunakan skala Likert sebagai pedoman kelayakan media, maka setelah mendapat hasil dari validasi ahli media, bahasa, dan materi, serta respon peserta didik. Berikut di bawah ini hasil penilaian dan revisi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta hasil uji coba lapangan:

#### **a. Ahli Media**

Validator ahli media yaitu bapak Donna Rhamdan, S.E., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dengan bidang teknologi pendidikan. Hasil validasi media tahap pertama memperoleh persentase 33% dengan kriteria kurang layak dan perlu revisi. Selanjutnya saran yang diberikan oleh validator ialah membuat halaman komik lebih panjang bukan hanya satu halaman, komik harus menjadi satu kesatuan bukan gambar terpisah, perbaikan *cover*, pemilihan *font* serta penambahan sinopsis pada komik. Setelah peneliti melakukan revisi produk maka penilaian validasi ahli media mendapat persentase 95% dengan kriteria sangat layak.

#### **b. Ahli Materi**

Produk dinilai oleh ibu Siti Nurfaifah, S.Pd selaku guru bidang studi bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Tarakan. Hasil validasi tahap awal mendapat persentase 65% dengan kriteria layak dan perlu revisi. Saran yang diberikan oleh validator ialah untuk menyesuaikan dengan kurikulum 2013, dimana pada pembelajaran K13 siswa diarahkan untuk mencari tahu sendiri. Setelah peneliti melakukan revisi produk maka penilaian validasi ahli media mendapat persentase 82% dengan kualifikasi sangat layak.

#### **c. Ahli Bahasa**

Produk dinilai oleh bapak Achmad Dicky Romadhan, S.Pd., M.Hum, selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Borneo Tarakan. Hasil validasi mendapatkan presentase 57% dengan kriteria cukup layak dan perlu revisi. Saran yang diberikan oleh validator ialah melakukan perbaikan bahasa menjadi lebih baku dan huruf kapital. Setelah mengikuti saran serta masukandari validator persentase yang didapatkan pada validasi tahap II ialah 85% (sangat layak).

#### **d. Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan ini dilakukan secara online melalui grup *whatsapp* dan *google classroom* untuk berinteraksi dengan siswa, hal ini dikarenakan penelitian ini dilakukan pada masa pandemi yang tidak memungkinkan dengan pertemuan tatap muka. Uji coba lapangan ini dilakukan secara online melalui grup *whatsapp* dan *google classroom* untuk berinteraksi dengan siswa, hal ini dikarenakan penelitian ini dilakukan pada masa pandemi yang tidak memungkinkan dengan pertemuan tatap muka. Penilaian dari angket respon peserta didik, jumlah persentase rata-rata yang diperoleh ialah 83% dengan kualifikasi sangat baik. Respon dari peserta didik dari media dapat digunakan dan menarik minat peserta didik.

#### **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran komik digital dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada materi teks anekdot kelas X di SMKN 1 Tarakan. Penilaian media pembelajaran komik digital dinilai dari aspek kelayakan dengan kriteria layak 61%-100%.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada materi teks anekdot berdasarkan hasil validasi ahli materi 82%, ahli media 95%, ahli bahasa 85%. Produk media pembelajaran berbasis komik digital dapat digunakan oleh pendidik bahasa Indonesia sebagai penunjang proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran komik digital mendapatkan presentase yang layak.

#### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi teeks anekdot, peneliti menyampaikan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan penelitian tentang *research and development* agar terlebih dahulu memahami secara mendalam teori mengenai *research and development* agar mempermudah dalam melakukan penelitian karena mengingat luasnya pembahasan yang dikaji, diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta layak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arysad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Mashun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers
- MSGumelar. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.