

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* dalam Peningkatan Literasi Siswa SMP pada Pembelajaran PPKn

Minto Santoso⁽¹⁾, Luthfia Amalia Syafrida

^{1,2} Univeritas Islam Balitar, Indonesia

Email: ¹ indonesiasentosa86@gmail.com, ² lutfiafifi2002@gmail.com.

Abstrak: Dampak positif globalisasi diantaranya efisiensi ruang. Banyak obyek yang diubah dalam bentuk elektronik sehingga mudah diakses dan disimpan. Termasuk di dalamnya buku, komik, surat kabar dan bacaan-bacaan lainnya. Disamping itu kemampuan generasi-Z dalam dunia digital telah terlatih sejak dini. Hal ini menjadi potensi pendukung dalam upaya digitalisasi pendidikan, diantaranya penggunaan media-media pembelajran berbasis elektronik. Penelitian ini menjelaskan pengembangan media *e-comic* guna meningkatkan literasi siswa sehingga menghasilkan pemahaman atas konsep pembelajaran yang diajarkan, utamanya dalam pembelajaran PPKn di SMP. Peneliti memilih pixton sebagai pembuat media *e-comic* ini karena pixton mudah diakses dan gratis, serta fitur-fitur yang dibutuhkan juga memenuhi. Model ADDIE dipilih sebagai bagian pendekatan *research and developmen* dalam penelitian ini. Hasil validasi produk yang dibuat dan isi materi memperoleh nilai rerata sebesar 87% dan 85%, hal ini menunjukkan bahwa media atau produk layak digunakan. Hasil pengembangan ini diujicobakan di SMP Wiyata Dharma dengan subjek penelitian adalah siswa dan siswi kelas VIII. Hasil uji coba produk diperoleh respon guru terhadap penggunaan produk sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Respon siswa baik dalam skala kecil maupun besar memperoleh presentase 88,8% dan 81,8% dengan kategori sangat baik. Sehingga media ini dapat dinyatakan valid dan para peserta didik dapat menggunakannya di dalam pembelajaran bersama peserta didik di kelas.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-10-2023

Disetujui pada : 20-10-2023

Dipublikasikan pada : 31-10-2023

Kata Kunci:

E-Comic, Digital, RnD, Literasi, PPKn

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.873

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi yang pesat sumber belajar tidak hanya berpusat dan berasal dari guru. Perkembangan teknologi yang ada dapat dijadikan sumber belajar untuk memperoleh informasi. Media yang dapat dijadikan sumber belajar meliputi majalah, modul, televisi, komputer, internet, dan lain sebagainya. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses, mengunduh dan menggandakannya melalui website. Kemampuan pengguna dalam mengakses jaringan ini semakin meluas, tidak hanya kalangan mahasiswa tetapi juga pelajar bahkan anak-anak. Berdasarkan data BPS pada tahun 2019, internet telah diakses oleh anak-anak berusia 7-17 tahun. Angka pengakses internet untuk usia ini mencapai angka 48,2%. Pemanfaatan akses internet oleh anak-anak untuk proses pembelajaran berjumlah lebih dari separoh jumlah anak usia 7-17 tahun yang mengakses internet, yakni 54,2%. (Rizaty, 2021). Media ini seharusnya dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik oleh para guru sehingga memberikan hal menarik pada proses belajar mengajar yang jauh lebih bermakna (Smaldio, 2014).

Intinya, media pendidikan dapat menarik minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain meningkatkan hasil belajar, peningkatan motivasi peserta didik ini juga dapat memicu minat yang lebih besar dalam literasi membaca (Sunami, 2021). Identy adalah bahwa guru akan dapat mengatur dan membuat materi dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik mereka.

Media adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi. Sejalan dengan pernyataan A.Wahid, media merupakan wahana untuk menyampaikan informasi atau pesan (Wahid, 2018). Sementara itu, media berfungsi sebagai penyalur informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka untuk memahami tujuan dan substansi pelajaran (Rahmawati et al., 2020). Selain itu, pembelajaran dapat menjadi jauh lebih efektif, efisien, dan bermakna dengan penggunaan media ini.

Komik, khususnya komik digital, merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan bahkan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Salah satu media untuk menyebarkan informasi yang sudah dikenal oleh masyarakat luas dalam bentuk tulisan adalah buku komik. Dengan kemajuan teknologi, komik telah berubah menjadi bentuk digital yang lebih kontemporer yang memungkinkan pembaca untuk mengaksesnya dari mana saja dan kapan saja melalui smartphone. Meskipun pada awalnya komik ditujukan untuk fiksi dan hiburan, seiring dengan perkembangan masyarakat, muncullah genre komik baru yang bertemakan edukasi-seperti fakta-fakta informasi, pendidikan, dan lain-lain. Namun, buku komik yang bergambar, mudah dibawa, dan mudah dibaca dapat membantu anak-anak mencapai tingkat pembelajaran tertinggi-pembelajaran mandiri-dengan menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan kembali peristiwa-peristiwa bersejarah dalam pikiran mereka sendiri (Gunawan, 2022).

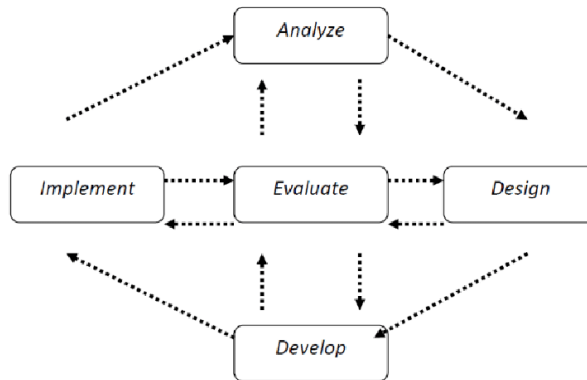
Belakangan ini penggunaan media dalam pembelajaran banyak menggunakan website sebagai penyampaian materi pembelajaran. Website ini dipilih karena mudahnya dalam pengaksesan dan juga tidak berbayar. Salah satu situ atau website yang dapat digunkan dalam pembuatan media ini ialah pixton. Mustakim mengatakan bahwa *pixton* merupakan situs pembuatan komik online atau digital yang tidak berbayar serta dapat diakses oleh semua kalangan (Mustakim, 2020). Pixton juga merupakan bagian dari website yang dapat dijadikan sebagai media dalam membuat komik digital untuk pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Wiyata Dharma, ditemukan bahwa tingkat literasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya buku-buku bacaan, pemanfaatan media yang hanya melalui buku paket dan lembar kerja siswa yang akhirnya membuat pembelajaran menjadi monoton. Selain itu metode mengajar yang digunakan seperti ceramah dan kurangnya pemanfaatan teknologi juga membuat siswa bosan dan kurang minat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya literasi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Perdasarakan latar belakang tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran PPKn SMP berbasis digital berupa komik elektronik (*e-comic*). Guna mempermudah penggunaannya dalam membuat komik ini peneliti menggunakan aplikasi pixton. Dengan berbantuan website yaitu pixton media pembelajaran ini dapat dengan mudah dibuat tanpa memerlukan keahlian menggambar, karena fitur fitur yang terdapat didalamnya sudah memuat gambar karakter, tempat, dan hal hal pendukung lainnya. Pengguna hanya perlu membuat atau mengembangkan cerita sesuai bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga guru mejadi terbantu untuk membuat *e-comic* dengan mudah atau guru membuat komik digital ini dengan kreatifitas dan inovasi sendiri.

METODE

Karena untuk menghasilkan produk yang teruji maka penelitian ini meggunakan pendekatan RnD (*Research and Development*) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan. Berdasarkan metode Sugiono, penelitian RnD merupakan penelitian dengan memproduksi produk dan pengujian tertentu pada efektifitas produk (Sugiono, 2016). Peneliti mengembangkan media *e-comic* ini guna meningkatkan literasi siswa dalam mata pelajaran PPKn. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Model ADDIE ini dipilih karena perancangan dan

pengembangan media lebih efisien, efektif dan alur kerja sistematis. Berikut model pengembangan ADDIE .



Gambar1. Alur pengembanganmodel ADDIE

Uji validitas produk dilakukan dengan menghadirkan orang yang *expert* dibidangnya yaitu meliputi ahli media dan ahli materi. Masing-masing ahli terdiri dari tiga orang. Pengujian ini dilakukan hingga sesuai derajat kelayakan yang diharapkan meski harus dilakukan beberapa kali. Instrument validasi menggunakan angket dengan skala likert. Uji coba media ini dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa. Dari subjek tersebut nantinya akan dibagi menjadi subjek uji coba kelompok kecil. Selain itu, pengajar diwawancarai untuk mendapatkan data untuk penelitian ini, dan peserta didik serta guru diminta untuk menjawab kuesioner. Survei ini dirancang untuk mendapatkan umpan balik dari para pengajar dan peserta didik tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan materi yang dibuat. Model skala Likert yang digunakan dalam kuesioner ini diatur sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Analisis Hasil Angket

No	Keterangan	Nilai	Presentase
1	Sangat Baik/ Sangat Setuju	4	75,01%-100%
2	Baik/Setuju	3	50,01%-75%
3	Tidak Baik/ Tidak Setuju	2	25,01%-50%
4	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju	1	00,00%-25%

Adapun model uji coba produk skala besar yang digunakan adalah eksperimen *one short pretest posttest* (sebelum dan sesudah menggunakan media) dengan instrument test.

HASIL dan PEMBAHASAN

Berikut langkah pengembangan e-comic dengan menggunakan pixton.

1. Buka web Browser (*google Chrome*) kemudian cari *website* www.pixton.com
2. Kemudian masuk ke halaman website dengan mendaftar atau bergabung. Jika belum pernah bergabung, maka bisa langsung menekan tombol mendaftar dan selanjutnya memilih akun yang akan dibuat ini untuk guru/ siswa.
3. Selanjutnya memilih, ingin mendaftar dengan menggunakan akun yang diinginkan. Untuk mempermudah, bisa menggunakan akun goggle yang dimiliki.
4. Jika sudah mendaftar akan muncul tampilan halaman utama dalam website ini. Dalam laman ini banyak fitur fitur yang digunakan seperti pembuatan komik, pembuatan avatar, ruang kelas dll.
5. Selanjutnya, karena akan membuat komik maka tinggal menekan tombol membuat komik. Kemudian klik buat komik sekarang untuk masuk kelaman berikutnya.
6. Selanjutnya ketika sudah masuk ruang untuk membuat e-comic, terdapat beberapa fitur yang tersedia seperti fitur untuk membuat karakter, menambahkan

teks, mengubah atau menggantikan posisi bada, properti yang dibutuhkan sebagai pendukung, dll.

7. ketika sudah membuat desain komik yang diinginkan selanjutnya tinggal tekan tombol selesai pada pook kanan atas.
8. Tidak lupa beri nama atau judul dari komik yang telah selesai dibuat.
9. terakhir, komik telah disimpan dan akan muncul pengerjaannya komik yang sudah dibuat. Dalam hal ini komik yang sudah dibuat dapat diedit kembali sesuai kebutuhan dan juga dapat dibagikan kepada siswa dengan membagikan link atau dengan menggunakan dokumen.

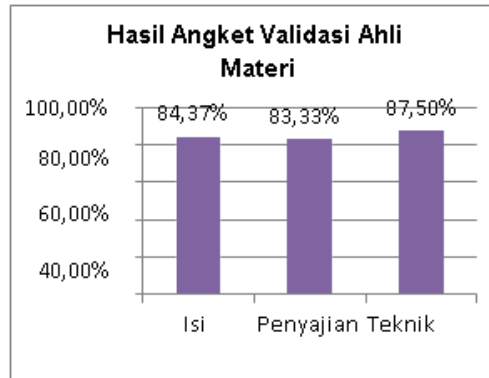
Pengembangan media *e-comic* ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki 5 tahap, diantaranya tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Rayanto dan Sugianti, 2020). Pada tahap analisi yang dilakukan ialah dengan wawancara kepada guru untuk mengetahui masalah yang ada serta kebutuhan siswa. Dalam wawancara tersebut kami mengetahui masalah yang muncul, yaitu rendahnya tingkat literasi siswa yang disebabkan karena kurangnya buku-buku bacaan, pemanfaatan media yang hanya itu-itu saja seperti buku paket dan lembar kerja siswa yang akhirnya membuat pembelajaran menjadi monoton. Selain itu metode mengajar yang digunakan seperti ceramah dan kurangnya pemanfaatan teknologi juga membuat siswa bosan dan kurang minat dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian kenyataan yang diperoleh bahwa para siswa memiliki gawai dan dapat mengoperasikannya dengan baik. Hal ini sangat mendukung jika dikembangkan media pembelajaran atau media literasi berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan pixton, diharapkan dengan adanya pengembangan media ini memudahkan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan peningkatan literasi.

Disamping melakukan analisis masalah yang terjadi, dalam tahap pengembangan ini juga dilakukan analisis bahan-bahan apa saja yang sesuai dengan kebutuhan pengguna jika dikembangkan *e-comic*. Dari analisis ini diperoleh materi-materi PPKn kelas VIII yang disesuaikan dengan karakter perkembangan peserta didik disertai gambar-gambar pendukungnya.

Pada tahap desain ini ditujukan untuk merancang *e-comic* dengan ditentukannya kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi serta rancangan cover dan isi media *e-comic*. Pada tahap desain ini peneliti melakukan memadukan semua bahan yang telah disiapkan berdasarkan analisis hasil kebutuhan. Dengan bantuan aplikasi pixton terwujudlah desain *e-comik* ini sesuai dengan konsep yang dirancang.

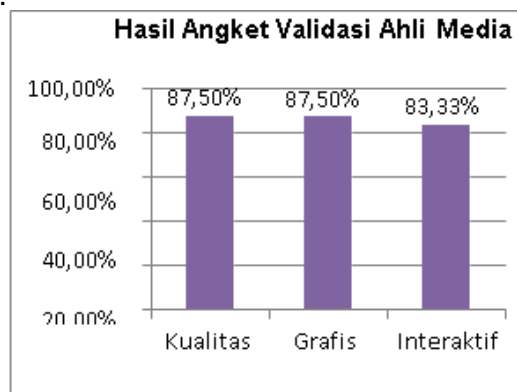
Setelah desain selesai proses berikutnya validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk dapat melihat hasil dari produk yang telah dirancang dan akan dikembangkan ini. Dalam tahap pengembangan ini peneliti mengundang ahli yang expert dibidang media IT dan materi PPKn. Dalam FGD yang dilakukan peneliti memberikan angket penilaian kepada validator untuk melihat kevalidan produk atau media yang dibuat. Disamping itu para validator juga memberikan masukan serta revisi pembenahan atas produk yang dihasilkan melalui catatan penilaian.

Dengan menggunakan kriteria sangat valid, evaluasi 3,4 dan persentase 84,4% diperoleh dari hasil validasi ahli materi. Meskipun aspek penyajian mendapat nilai 3,3 dan persentase 83,3% dengan kriteria sangat valid, aspek teknik penyajian mendapat nilai 3,5 dan persentase 87,5% dengan kriteria sangat valid. Informasi yang dikumpulkan dari jawaban kuesioner ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 2. Diagram hasil angket validasi ahli materi

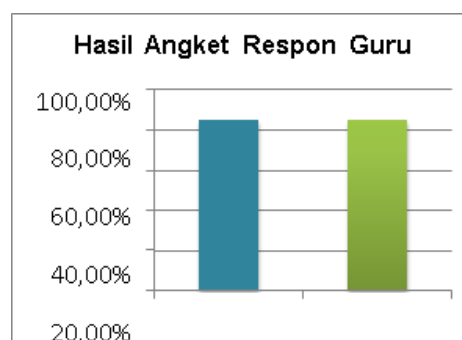
Komponen kualitas media memiliki nilai 3,5 dan proporsi 87,5% dengan kriteria sangat baik, menurut hasil validasi media. Sementara itu, aspek interaktif memiliki nilai 3,3 dengan persentase 83,3% dengan kriteria sangat baik, dan aspek kegrafikan memiliki nilai 3,5 dengan proporsi 87,5% dengan kriteria sangat valid. Dengan nilai rata-rata keseluruhan 86,6%, maka produk dianggap layak untuk diuji coba di lapangan. Hasil angket validasi yang diperoleh dan dianalisis oleh ahli media adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram hasil angket validasi ahli media.

Berdasarkan catatan dan masukan validator sebagai bagian dari evaluasi desain maka dilakukan pembenahan berupa penggunaan huruf dan ukuran, ilustrasi gambar yang digunakan, alur yang harus disesuaikan dengan runtutan materi serta tata letak antara gambar, alur dan tulisan. Hal ini dilakukan sebelum diucicobakan di lapangan.

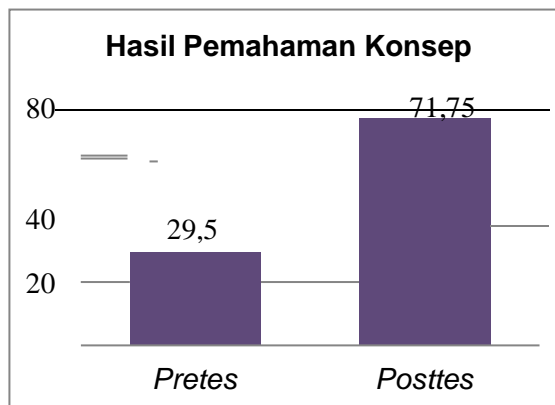
Selain itu, tujuan dari kuesioner kepraktisan produk adalah untuk mengetahui reaksi guru terhadap media tersebut. Kuesioner ini diberikan kepada guru-guru PKn SMP Wiayata Dharma. Bagian kepraktisan dan penggunaan dari formulir respon guru menghasilkan proporsi 85% dan skor 3,4.



Gambar 4. Diagram hasil angket respon guru.

Peserta didik kelas VII dan VIII dipilih untuk menjadi subjek uji coba penelitian ini. Karena setiap tingkat di sekolah hanya memiliki satu kelas, kami membaginya menjadi beberapa kelas. Sebagai contoh, satu kelas VIII dengan 20 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk uji coba skala kecil yang melibatkan enam siswa, sementara semua kelas VIII dengan 20 siswa digunakan untuk uji coba skala besar. Jawaban siswa pada uji coba produk skala kecil menghasilkan skor rata-rata 35,5 dan persentase 88,75%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat bermanfaat untuk tujuan pendidikan. Sementara itu, uji coba produk secara luas mencapai persentase 81,75% dengan kriteria sangat baik dan skor rata-rata 3,27. Dengan demikian, terbukti bahwa siswa kelas VIII memanfaatkan media komik elektronik ini dengan sangat baik sebagai sarana pembelajaran.

Sementara itu, ada total 20 pertanyaan pilihan ganda dalam temuan pretest dan posttest. Pada pretest, hasil terendah adalah 15, dan tertinggi 40, dengan nilai rata-rata 29,5 dan standar deviasi 9,45. Standar deviasi 7,30, nilai rata-rata 71,75, nilai terbesar 86, dan nilai posttest terendah 60. Hasil pretest dan posttest ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram hasil uji coba

Informasi yang ditunjukkan di atas memperjelas seberapa baik siswa memahami mata pelajaran kewarganegaraan. Hal ini terlihat dari cara pemberian pretest dan posttest untuk menentukan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebelum menggunakan media yang dihasilkan, pretest diberikan untuk menilai seberapa baik siswa telah belajar. Setelah menggunakan media, siswa diberikan posttest untuk menilai hasil belajar mereka. Dari kedua hal tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat kesenjangan yang besar dalam penggunaan media. Selain itu, para siswa juga memberikan respon yang cukup baik terhadap keberadaan media ini, mereka mengungkapkan rasa senang dan semangat belajar yang meningkat dengan menggunakan komik elektronik. Selain itu, dengan menggunakan e-comic ini, anak-anak dapat meningkatkan pemahaman mereka dan berlatih membaca dengan lebih fokus pada gambar dan bahasa yang ada di dalam cerita. Hal ini tentunya akan berdampak pada kemampuan membaca mereka.

Meskipun secara umum pengembangan media ini dapat meningkatkan semangat belajar dan literasi peserta didik, tetapi berdasarkan hasil evaluasi ada beberapa yang perlu ditingkatkan yakni tampilan gambar komik yang lebih hidup. Guna mewujudkan hal tersebut maka diperlukan aplikasi tambahan seperti canva untuk membuat cover, isi sehingga komik dengan berbantuan pixton ini dapat dibuat dengan baik. Adapun hambatan dalam membuat e-comic ini ialah media yang berbantuan dengan pixton ini memiliki masa gratis selama 7 hari sehingga perlu bagi pengguna untuk dapat menggunakannya dengan akun berbayar. Tidak hanya itu fitur-fitur yang ada juga terdapat yang berbayar sehingga terbatas dalam fiturnya (Fatmi, 2023).

KESIMPULAN

Tahapan pengembangan media model ADDIE, yang menghasilkan komik elektronik, diakhiri dengan persentase 85% untuk hasil materi dan 86,6% untuk hasil media, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, komik elektronik ini mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 81,75% dari siswa dan nilai kepraktisan sebesar 85% dari instruktur. Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa penggunaan Pixton untuk membuat media komik elektronik ini sangat menarik dan bermanfaat. Dari perspektif peningkatan literasi siswa, media ini dapat secara positif mempengaruhi antusiasme siswa untuk lebih banyak membaca. Hasil dari pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta penelitian menunjukkan hal ini. Rata-rata pretest adalah 29,5, dan rata-rata posttest adalah 71,75. Uji N-Gain menghasilkan nilai 0,59, masuk ke dalam kelompok sedang, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman konsep. Secara keseluruhan, media ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih melek huruf dan memahami konten yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Gunawan, P. (2022). *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Kronik*, 6 (1), 39-44
- Mulyanis, M., Fatmi, N., Faradhillah, F., Muliani, & Widya, W. (2023). Pengembangan Media Science Comic Berbantuan Pixton Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Tekanan Zat. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 71–80.
- N. Fitri, N. Sartono, dan D. Evriyani. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun Di SMAN 13 Jakarta", *Biosfer*, vol. VII, No.2,
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Aksioma*, 9(3), 540.
- Rizaty, M. A. (2021, July 14). Mayoritas Anak Indonesia Mengakses Internet untuk Bermedia Sosial. *Katadata*.
[https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/mayoritas-anak-indonesia-mengakses-internet-untuk-bermedia-sosial#:~:text=Badan%20Pusat%20Statistik%20\(BPS\)%20mencatat,tujuan%20lainnya%20ketika%20mengakses%20internet](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/mayoritas-anak-indonesia-mengakses-internet-untuk-bermedia-sosial#:~:text=Badan%20Pusat%20Statistik%20(BPS)%20mencatat,tujuan%20lainnya%20ketika%20mengakses%20internet).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Prenada Media.
- Sugiono. (2016) "Metode Penelitian Pendidikan", Bandung:Alfabeta
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Y.H. Rayanto, dan Sugianti. (2020), "penelitian pengembangan model ADDIE danR2D2 Teori dan Praktek", Lembaga Academic & Research Institute