

MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Rr. Pramesti Vidya Bhakti Eva

Universitas Negeri Jakarta

Email: pramestividyaeva@gmail.com

M. Syarif Sumantri

Universitas Negeri Jakarta

Email: mohamadsumantri@gmail.com

Murni Winarsih

Universitas Negeri Jakarta

Email: winarsih.murni@yahoo.com

Abstract: The purpose of this research is to analyze Social learning and the use of digital comic media in elementary school. The methods used is descriptif qualitative. The sampling technique were taken randomly. The sample of the study amounted to 30 students of class V in muhammadiyah elemenrary school in Magelang city. The instruments used in this study are questionnaires and interview sheet. The result showed, the development of digital comic media is needed, especially to support the social learning that has abstract material in historical Indonesia called Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat. The printing comic products will be developed with scan barcodes (*qr code*) that connect to gadget.

Keyword: Digital Comic, Social Learning, Elementary School

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pembelajaran IPS dan penggunaan media pembelajaran komik digital di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik sampling yang digunakan adalah random. Subjek penelitian yaitu 30 siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Magelang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar wawancara. Hasil penelitian menunjukkan, pengembangan media komik digital dibutuhkan, terutama untuk menunjang pembelajaran IPS yang bersifat abstrak khususnya materi sejarah Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat. Produk komik yang rencana akan dikembangkan akan dicetak namun terdapat scan barcode (*qr code*) sehingga dapat terhubung dengan gadget.

Kata Kunci : Komik Digital, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan harus selalu dirancang untuk siap dalam menghadapi perkembangan zaman. Hadirnya revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar memiliki kemampuan (*skill*) dan mampu berkompetisi di dunia kerja. Dalam rangka inilah, kemudian dunia pendidikan menerapkan pembelajaran Abad 21 yang identik dengan perkembangan teknologi. Adapun yang mempengaruhi proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran.

Media Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk terciptanya lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Munadi (2008:7) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang

diminati. Selain itu, dalam media online kompasiana.com (2018:1-2) mengatakan media pembelajaran sangat kurang dimanfaatkan oleh seorang guru, karena guru-guru kurang memanfaatkan media dalam sebuah pembelajaran dan juga kurangnya kreatifitas dalam mengajar.

Sebuah artikel jurnal oleh Alwi (2017:150) juga mengatakan pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi.

Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak pada hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menerangkan materi secara lisan maka pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan menjadi abstrak. Artinya, siswa akan sulit untuk memahami informasi atau pesan oleh guru jika hanya menggunakan bahasa verbal. Adapun pernyataan menurut Dale (dalam Sanjaya, 2012:69) pengetahuan

akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal.

Upaya guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa seharusnya menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) yang mendukung proses pembelajaran, yaitu berupa alat bantu virtual yang bersifat konkrit yaitu berupa buku bergambar, video animasi, alat peraga, laboratorium, dan lain-lain. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Sadiman dkk (2009:6) bahwa untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar.

Berdasarkan data nilai UAS siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Magelang, menunjukkan bahwa masih banyak nilai siswa yang berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Menurut hasil wawancara guru hal ini disebabkan karena sulitnya menemukan media penunjang untuk mata pelajaran IPS, sehingga perlu media pembelajaran tambahan selain buku paket yang disediakan di sekolah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan inovasi belajar siswa adalah komik. Media komik merupakan media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi dengan cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut. Seiring perkembangan teknologi khususnya di dunia digital, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan dan menyebarkan komik. Oleh karena itu, pengembangan komik digital sangat cocok untuk perkembangan zaman milenial atau abad 21 saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengembangkan media komik digital untuk siswa, perlu dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan media komik digital yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa khususnya di SD Muhammadiyah 1 Kota Magelang. Komik digital yang rencana akan dikembangkan dalam bentuk cetak namun terdapat scan barcode (*qr code*) sehingga dapat terhubung dengan gadget.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif

kualitatif. Teknik sampling yang digunakan random. Penelitian ini merupakan bagian kecil dari desain Research and Development (R&D) yang berperan dalam penelitian dan pengembangan media komik digital berdasarkan pembelajaran dan keterampilan abad 21. Model penelitian dan pengembangan Rowntree dipilih karena sasaran produk yang dikembangkan sudah jelas dan bersifat prosedural serta sistematis yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan terutama di bidang pengembangan media. Langkah-langkahnya (Prawiradilaga, 2008) meliputi : tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi.

Tahap pertama yang dilaksanakan disajikan dalam bentuk analisis masalah dan kebutuhan atas perancangan media komik digital berdasarkan pada perkembangan dan pembelajaran abad 21 IPS di Sekolah Dasar. Analisis dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Kota Magelang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tertulis melalui angket/kuesioner dan wawancara pada guru dan siswa.

Analisis data permasalahan pembelajaran IPS dan kebutuhan media komik digital disajikan dengan pembahasan keseluruhan hasil (1) pengolahan dan analisis data berdasarkan pola kuantitatif

angket/kuesioner dan (2) kualitatif deskriptif yang dikorelasikan dengan berbagai teori dari studi literatur dan penelitian terdahulu lainnya.

HASIL

Hasil yang diperoleh dari penyebaran angket/kuesioner dan wawancara yang dilakukan pada guru dan siswa, dijelaskan sebagai berikut:

1. Informasi dari siswa

Dari angket dan wawancara yang didapatkan informasi bahwa : 60% siswa menyukai mata pelajaran IPS dan 40% siswa menyukai mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran IPS terlalu banyak cerita / materi yang harus di hafal siswa sehingga terkadang siswa lupa tentang nama tokoh, tempat dan tanggal tertentu.

Selanjutnya, 65% siswa menyukai mata pelajaran IPS pada saat guru menerangkan dengan media tertentu misalnya peta, gambar atau video. Mereka cenderung bosan apabila proses pembelajaran hanya berlangsung dengan cerita tanpa gambar (*teksbook*).

Menurut 90% siswa mereka selalu antusias saat melakukan kegiatan project saat mendapat tugas dari guru, misalnya menggambar sebuah peta. Selain itu,

10% siswa lebih memilih mengerjakan soal-soal mengenai materi yang ada di buku paket.

Berikutnya, 90% siswa berpendapat bahwa mereka menyukai komik bergambar karena gambarnya yang lucu dan menarik. Sebagian kecil dari siswa pernah membaca komik yang diakses melalui internet sehingga bisa dilihat di dalam gadget.

2. Informasi dari guru

Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa: saat proses belajar mengajar mata pelajaran IPS berlangsung di sekolah, guru tidak selalu menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Adapun yang seringkali dipakai adalah buku paket yang disediakan di sekolah. Terkadang guru menggunakan media seperti: gambar, video, ataupun peta.

Selain itu, menurut guru kelas V, mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit. Hal ini dibuktikan dengan hasil UAS yang menunjukkan sebagian besar siswa masih belum memenuhi standar KKM. Apabila nilai siswa masih dibawah standar KKM biasanya guru melakukan remedial untuk memperbaiki nilai siswa.

Selanjutnya, guru sudah memahami ketrampilan abad 21 yang harus dimiliki siswa. Untuk menghadapi tantangan abad 21, guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta media pembelajaran yang akan melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu kerjasama, mampu berkomunikasi dan kreatif. Sebagai contoh, guru memberikan sebuah project untuk memecahkan sebuah masalah dalam mata pelajaran IPS. Setelah itu, siswa diminta berkelompok untuk menyelesaikan masalah tersebut dan melakukan presentasi.

Guru kelas V mengemukakan bahwa selama ini belum pernah menggunakan media komik digital, hanya anak-anak pernah diminta untuk menggambar sebuah komik sederhana yang digambar sendiri oleh siswa serta dihubungkan dengan materi pembelajaran. Media penunjang yang selama ini digunakan hanya buku paket, gambar atau peta. Video pun termasuk jarang karena sulit menemukan cerita sejarah yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Guru kelas V berpendapat fasilitas dan sarana prasarana sekolah sudah mencukupi untuk siswa dapat menunjang siswa belajar sebagai contoh:

laboratorium, komputer, LCD proyektor untuk setiap kelas. Setiap siswa juga diperbolehkan membawa handphone untuk dapat digunakan diluar jam pelajaran. Untuk alasan tertentu gadget boleh digunakan selama pembelajaran apabila terkait materi dengan pengawasan guru.

Setiap guru mengajar materi sejarah dalam mata pelajaran IPS, siswa cenderung terlihat tidak antusias. Guru menginginkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah. Dengan adanya gambar yang menarik dan cerita sederhana, guru mengharapkan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu materi sejarah yang menurut guru cukup sulit dimengerti yaitu mengenai Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kesenjangan yang ditemukan dari penyebaran kuesioner/angket dan wawancara, diambil analisis sebagai berikut:

1. Sebagian besar guru dan siswa sudah mengetahui pemanfaatan media

komik cetak (*visual*) namun belum menemukan media komik dalam bentuk digital atau media komik yang dapat digunakan di dalam gadget. Selama ini, media komik digunakan hanya sebatas dalam bentuk cetak sehingga kurang efektif untuk dibawa kemana saja.

2. Media komik digital sebagai salah satu inovasi baru dalam menghadirkan pembelajaran abad 21 di kelas. Pengembangan media komik digital harus mempertimbangkan pemilihan topik cerita agar pesan dan tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan.

Menurut Waluyanto (2005) pemanfaatan media komunikasi visual lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran komik akan lebih optimal apabila dapat diakses melalui gadget, maka produk media pembelajaran IPS berbasis komik digital akan dikembangkan. Komik digital yang rencana akan dikembangkan dalam bentuk cetak

namun terdapat scan barcode (*qr code*) sehingga dapat terhubung dengan gadget.

3. Baik guru maupun siswa memberikan pendapat bahwa mata pelajaran IPS khususnya sejarah. Salah satu materi dalam sejarah dipilih untuk dikembangkan yaitu mengenai Peristiwa Kebangsaan Bangsa Barat. Materi ini dipilih karena secara keseluruhan konsep-konsep pelajaran ini bersifat abstrak untuk disampaikan pada anak usia sekolah dasar, apabila disajikan dalam bentuk teori saja maka perlu adanya penyajian konkret.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005:68). Selain itu, media komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa (Prastowo, 2012:3).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian analisis di atas dapat disimpulkan, bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis komik digital. Hal ini mengacu pada pembelajaran abad 21 yang identik dengan teknologi. Media komik digital ini bisa dipergunakan siswa untuk belajar tentang sejarah Peristiwa Kebangsaan Bangsa Barat melalui gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Halimah. (2018). *Kurangnya Minat Guru untuk Memanfaatkan Media Pembelajaran*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/halimahmrh/5c1f380112ae94781369b5c2/kurangnya-minat-guru-untuk-memanfaatkan-media-pembelajaran> pada tanggal 24 Juli 2020 pukul 20.49
- Alwi, S. (2017). *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Artikel Jurnal. IAIN Lhoksumawe
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Sadiman, AS dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Prawiladilaga, DS. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta:Kencana
- Waluyanto, HD. (2005). *Komik sebagai Media Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmala, p. 7
- Sudjana, N.,& Ahmad, R. (2005) *Media*

Pengajaran. Bandung: Sinar Baru
Algesindo

Membuat Bahan Ajar Inovatif.
Jogjakarta: Diva Press.

Prastowo, A. (2012) *Panduan Kreatif*