
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 CIBEBER

Satrio Mohammad Fajar¹ Arif Yudianto²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email : satrio.mohammad.fajar97@gmail.com

arieff.yudianto@gmail.com

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi, (8) Uji coba pemakaian/lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi massal. Hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran komik digital berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi dengan kategori sangat layak dan 2) Ahli Media dengan kategori sangat layak, 3) Uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat layak, 4) Uji coba kelompok besar dengan kategori Layak. Dari hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran komik digital dengan kategori “sangat layak”. Presentase yang diberikan oleh, ahli materi yaitu 91% dengan kategori “sangat layak”, ahli media yaitu 89% dengan kategori “sangat layak”, uji coba kelas terbatas oleh siswa yaitu 83% dengan kategori “sangat layak”, uji coba lapangan oleh siswa yaitu 86% dengan kategori “sangat layak”.

Kata Kunci: Media pembelajaran, komik digital, *Adobe Photoshop*

Abstract : *This study aims to develop a digital comic media for learning in PAI subjects. This research is a development research that uses the Borg and Gall development model, namely (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trial, (7) Revision, (8) Use/field trial, (9) Product revision, and (10) Mass production. The results of the research on the feasibility test of digital comic learning media based on the assessment: 1) Material Experts with a very decent category and 2) Media experts with a very decent category, 3) Small group trials with very decent categories, 4) Large group trials with Eligible categories. From the results of the development, digital comic learning media was produced with the "very feasible" category. The percentage given by material experts is 91% in the "very feasible" category, media experts are 89% in the "very feasible" category, limited class trials by students are 83% in the "very feasible" category, field trials by students namely 86% with the category of "very decent".*

Keywords: *Learning media, digital comics, Adobe Photoshop*

History :

Submit tgl 06 Juli 2022, revisi 26 Juni 2023, diterima 26 Juni 2023

PENDAHULUAN

Internet menjadi kebutuhan primer masyarakat Indonesia saat ini. Setiap tahun data menunjukkan bahwa pengguna internet semakin meningkat bahkan Indonesia menjadi negara dengan pengguna internet kelima terbesar di dunia. “Data balai statistik Indonesia, setidaknya terdapat 50% dari keseluruhan penduduk Indonesia atau sekitar 132.700.000 pengguna internet. Dari angka tersebut 6,3% (8,3 juta) adalah pengguna internet yang berasal dari pelajar. Dalam kurun waktu 17 tahun terakhir, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mencapai angka sebesar 6,535,0% “ (Neng Marlina Efendi, 2018:174). Dengan adanya fenomena tersebut ada baiknya pedidik memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi pilihan yang sangat sesuai dengan kebiasaan peserta didik di era digital saat ini. Berbagai aplikasi menarik baik itu alat pencarian seperti google, permainan online, youtube, komik online menjadi hal yang sangat akrab di kalangan masyarakat. Komik merupakan salah satu bacaan populer di Indonesia baik itu anak-anak, remaja maupun orang dewasa sangat senang membaca komik. Seiring dengan

perkembangan internet komik pun bisa dibaca secara online dan offline. Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru mengeksperimen dengan menjadikan komik sebagai media pembelajaran.

Budaya membaca menjadi salah satu peran penting dalam upaya meningkatkan pendidikan di Indonesia. Begitu pentingnya membaca dalam dunia pendidikan, maka lulusan AMS (sekolah Belanda dulu), mewajibkan muridnya membaca 25 judul buku hingga lulus. Dampaknya para tokoh pendiri bangsa dengan sistem pendidikan sekolah Belanda tersebut memiliki kekuatan intelektual yang baik seperti tertuang dalam berbagai karya tulis mereka.

Pada era milenial saat ini tantangan untuk membaca tidak berasal dari kurangnya sumber bacaan melainkan serbuan teknologi informasi yang sangat pesat. Banyaknya teknologi yang berkembang seperti permainan online, aplikasi chatting, video-video menarik dalam youtube menjadikan minat masyarakat terutama pelajar dalam membaca mengalami penurunan.

Menurut data dari Harian Kompas berikut ini. Minat baca anak dan remaja secara umum termasuk dalam kategori rendah dengan 75,7%



Gambar 1.1 Data Minat Baca

Dari sekian banyak berbagai buku bacaan seperti novel, cergam, ensiklopedi, biografi dan lain-lain komik merupakan salah satu buku bacaan yang paling diminati di Indonesia. Komik merupakan buku cerita yang dikemas sedemikian rupa, baik dari segi cerita dan gambarnya. Selain dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dewasa ini komik juga dijadikan sebagai media belajar agar para siswa tertarik untuk membaca materi pelajaran.

Dengan menggunakan media Komik Digital diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, perlu dilakukannya sebuah tindakan untuk mengatasi suatu masalah pembelajaran maka penulis mengembangkan suatu media komik digital sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tema Mengutamakan Kejujuran dan Menegakan Keadilan untuk siswa kelas VIII SMP NEGERI 3 Cibeber.

Pembelajaran yang berlangsung saat ini umumnya bersifat monoton sehingga siswa merasa jenuh, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan gairah belajar siswa, dalam kondisi seperti ini diperlukan suatu perubahan yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah media Komik Digital.

Komik digital merupakan alat bantu mengajar efektif dan praktis, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta populer dikalangan pelajar. Oleh karena itu peneliti memilih judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP NEGERI 3 Cibeber”.

METODE

Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut (Sugiyono,2008:297). Karakteristik Research Development (R&D) adalah penelitian yang berbentuk “siklus”, diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan suatu produk tertentu.

Definisi Operasional

Media pembelajaran komik digital adalah media pembelajaran yang didesain menggunakan *software adobe photoshop* dan dikemas dalam format pdf.

Prosedur Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Motion Graphic dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi, (8) Uji coba pemakaian/lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi masal.

1. Potensi dan Masalah

Awal dari penelitian ini didapatkan dari adanya potensi dan masalah. Ada atau tidak adanya sebuah masalah dalam pembelajaran akan diketahui pada proses ini dan untuk menentukan apakah ditempat ini terdapat permasalahan pembelajaran atau tidak.

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan produk. Data yang dikumpulkan berupa silabus mata pelajaran PAI.

3.Desain Produk

Desain produk pada penelitian ini yaitu *storyboard* komik digital. Peneliti membuat rancangan sebagai rujukan mengembangkan komik digital yang akan dibuat. *Storyboard* akan menunjukkan gambaran secara umum dan aliran setiap kemungkinan aktifitas dalam Media pembelajaran komik digital.

Menurut M. Suyanto (2004) *storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Dalam kamus Oxford pengertian *storyboard* adalah “*a sequence of drawing, typically with some directions and dialogue, representing the shots planned for a film or television production*”. Dengan kata lain, *storyboard* adalah urutan gambar dengan beberapa arah dan dialog, mewakili gambar yang direncanakan untuk produksi film atau televisi.

Salah satu keuntungan membuat *storyboard* adalah dapat membuat pengembang memahami perubahan dalam alur cerita dari media yang akan dikembangkan. Selain itu *storyboard* dapat dijadikan sebagai panduan dalam mengembangkan media. Dalam membuat *storyboard*, perlu dibuat terlebih dahulu cakupan *storyboard* dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan dalam *graphic*. Penggunaan *storyboard* akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi media. *Storyboard* yang dibuat setidaknya memuat informasi sebagai berikut: (1) sketsa atau gambaran layar, (2) warna, penempatan dan ukuran *graphic* (jika perlu), (3) teks asli yang akan ditampilkan pada halaman, (4) warna, ukuran dan tipe *font* (jika ada teks), (5) narasi (jika ada), (6) animasi (jika ada), (7) video dan audio (jika ada).

Desain produk berbentuk sebuah *storyboard* komik digital dengan materi adil

4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penelitian untuk memvalidasi media yang telah dibuat, layak dan tidaknya produk dinilai oleh ahli.

5. Revisi Desain

Proses validasi oleh ahli dapat mengetahui kekurangan/kelemahan produk tersebut. Selanjutnya peneliti memperbaiki desain produk sesuai kekurangan/kelemahannya yang telah diketahui dari hasil validasi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan uji coba kepada kelas VIII SMP NEGERI 3 Cibeber.

7. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah uji coba tahap awal produk sebelum dilakukannya uji coba pemakaian.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba dilakukan setelah mendapat validasi ahli dan tahap revisi desain. Produk diimplementasikan kedalam pembelajaran PAI di kelas VIII kemudian peran siswa menilai dan memberikan saran terhadap produk media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan melalui angket.

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Uji coba kelas terbatas

Tahap uji pengembangan awal dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas VIII SMP NEGERI 3 Cibeber secara acak. Hasil dari uji coba awal ini digunakan untuk melaksanakan tahap perbaikan desain revisi selanjutnya dari media pembelajaran komik digital. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji coba lapangan.

b. Uji coba lapangan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan dimana produk jadi siap untuk diterapkan sebagai media pembelajaran PAI pada siswa SMP. Uji coba lapangan 1 dilaksanakan di kelas VIII SMP NEGERI 3 Cibeber dengan jumlah 14 siswa. Uji lapangan menghasilkan produk penelitian berupa media pembelajaran komik digital.

9. Revisi Produk

Kekurangan akan kembali diperbaiki oleh peneliti sehingga dihasilkan produk yang lebih baik lagi.

10. Produksi Masal

Hasil akhir setelah dilakukan validasi, uji coba tahap awal, perbaikan, uji coba pemakaian, dan revisi hal yang dilakukan selanjutnya media pembelajaran dapat dipublikasikan.

Dari beberapa langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peneliti akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan hingga tahap ke-8 dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Teknik Analisis Data

1. Analisis isi

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif berupa analisis dari hasil tanggapan ahli media, ahli materi, serta siswa yang berisi masukan, tanggapan, dan saran, kemudian akan dianalisa untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis deskriptif presentase

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk media komik digital. Kemenarikan dan keefektifan media komik digital diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu review ahli materi, review ahli media, dan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknik perhitungan PSA (Persentase setiap aspek) dengan rumus :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}} \times 100 \%$$

Perhitungan PSA ini untuk menghitung persentase dari setiap aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dikembangkan. Teknik perhitungan PSP (Persentase setiap Program) dengan rumus:

$$PSP = \frac{\sum \text{persentase semua aspek}}{\sum \text{jumlah aspek}}$$

Perhitungan PSP ini untuk menghitung presentase semua aspek yang mempunyai kesamaan yang akhirnya menjadi suatu penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan (Arikunto dalam Arthana, 2005:80).

2. Data Kelayakan Produk yang dihasilkan

Menurut Arikuntodan Jabar (2009:35) kriteria penilaian dalam mengevaluasi adalah :

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-21%	Sangat tidak Baik

Penilaian media pembelajaran komik digital dalam penelitian dan pengembangan ini ditentukan dengan nilai minimal B, yaitu kategori baik. Jadi, jika

rata-rata penilaian oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan nilai B maka media pembelajaran komik digital layak untuk diujicobakan. Selanjutnya apabila angket siswa juga menunjukkan hasil baik, maka produk media pembelajaran komik digital mata pelajaran PAI materi Akhlak terpuji layak digunakan untuk kelas VIII di SMP NEGERI 3 Cibeber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Produk

Hasil dari pada produk ini yaitu *pengembangan media komik digital* yang terdiri dari 3 judul komik materi mengutamakan kejujuran dan keadilan dengan *output file .pdf* yang terdiri dari 7 panel. Pengolahan media menggunakan Adobe Photoshop. Tahapan dari pembuatan komik dimulai dari naskah, storyboard, lalu proses pewarnaan.

Analisis Data

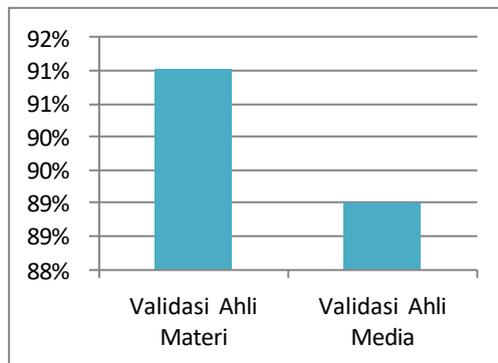
1. Validasi Ahli Materi

Keseluruhan skor pada 9 aspek yang dinilai oleh ahli materi revisi I memperoleh nilai dengan presentase 91% dengan kategori "Sangat Layak".

2. Validasi Ahli Media

Keseluruhan skor pada 9 aspek yang dinilai oleh ahli media revisi I

memperoleh nilai dengan presentase 89% dengan kategori “Sangat Layak”.



SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil *research and development* Media Pembelajaran Komik Digital terdapat beberapa hal:

Pengembangan media pembelajaran komik digital dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian/lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi masal. Dari beberapa langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan hingga tahap ke-8 dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Dari hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran komik digital dengan kategori “sangat layak”.

Presentase yang diberikan oleh, ahli materi yaitu 91% dengan kategori “sangat layak”, ahli media yaitu 89% dengan kategori “sangat layak”, uji coba kelas terbatas oleh siswa yaitu 83% dengan kategori “sangat layak”, uji coba lapangan oleh siswa yaitu 86% dengan kategori “sangat layak” sehingga media pembelajaran komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Media pembelajaran komik digital perlu dikembangkan lebih lanjut karena merupakan media yang menarik bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada karena media pembelajaran sudah sangat beragam dan mudah diakses oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2021) Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Ips Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 542-554.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Hutapea, E (2019, 10 September) 3 Hal Ini Jadi Penyebab Rendahnya Minat Baca Anak Indonesia. Kompas [Online], halaman 1. Tersedia: <https://kompas.com>. [10 September 2019].
- Ida Bagus Made Astawa (2021) Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Maharani, D. A. (2017). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp Kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Pada Penjajahan Jepang. *SOCIAL STUDIES*, 6(4), 394-405.
- Mujiono dan Dimiyati. (2013) Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Sudjana, Nana. (2010) Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2014) Penelitian Dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sukmadinata. (2011) Metode penelitian Pendidikan. Jakarta : Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115-121.