



Pengembangan *E-comic* sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia di MTs Negeri 1 Kota Bekasi

Amelia Abdul Malik✉, Asep Ginanjar ✉

Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Februari 2023

Direvisi: Februari 2023

Diterima: April 2023

Keywords:

Social Sciences Learning
Media, E-comic, Online
Learning

Abstrak

MTs. Negeri 1 Kota Bekasi melakukan sistem pembelajaran *Hybrid* sesuai dengan Surat Edaran (SE) Mendikbud Nomor 2 tahun 2022, yaitu melakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas 50% dan diselingi dengan pembelajaran daring. kendala yang dialami pembelajaran daring salah satunya kurang paham dengan materi IPS karena keterbatasan waktu. Mengembangkan *e-comic* sebagai media pembelajaran daring dapat membantu memahami materi IPS dengan kebutuhan *e-comic* sebagai media pembelajaran daring mata pelajaran IPS sebanyak 76,7%. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D), langkah-langkahnya meliputi: potensi dan masalah, tahap persiapan dan pengumpulan data, desain produk, tahap uji coba produk oleh peserta didik dan validator, perbaikan produk, tahap uji coba lapangan, implementasi. Tahap pengembangan desain diantaranya: (1) Mengkaji KI-KD dan IPK, (2) Menentukan materi dan judul, (3) Alur cerita dengan skrip dialog (3) *Story Board*, (3) Digitasi, (4) Uploading. Hasil kelayakan media: (1) Hasil validasi ahli media memperoleh skor 93% kategori sangat layak, (2) Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 82% kategori sangat layak, (3) Tanggapan uji coba penggunaan skala kecil memperoleh skor 78% kategori baik, (4) Tanggapan uji coba penggunaan skala besar kelas 8.1 dan 8.2 setelah direvisi masing-masing memperoleh skor 94% kategori sangat baik. Kesimpulan media *e-comic* pada materi organisasi pergerakan nasional Indonesia sangat layak digunakan oleh peserta didik.

Abstract

MTs. Negeri 1 Kota Bekasi implements a Hybrid learning system in accordance with the Circular (SE) of the Minister of Education and Culture Number 2 of 2022, which is limited to face-to-face learning of 50% and interspersed with bold learning. One of the obstacles experienced by bold learning is that they do not understand social studies material due to time constraints. *e-comic* as a bold learning media can help understand social studies material with the need for *e-comic* as a social studies learning medium as much as 76.7%. The research method uses Research and Development (R&D), the steps include: potential and field, preparation and data collection stage, product design, product trial phase by students and validators, product improvement, trial phase, implementation. The design development stages include: (1) Reviewing KI-KD and GPA, (2) Determining the material and title, (3) Storyline with script dialogue (3) *Story Board*, (3) Digitization, (4) Uploading. Media results: (1) The results of the media expert validation obtained a score of 93% in the very appropriate category, (2) The results of the material expert validation obtained a score of 82% in the very feasible category, (3) The response to the trial of using a small scale obtained a score of 78% in the good category, (4) Responses to the large-scale trial of 8.1 and 8.2 after being revised each obtained a score of 94% in the good category. Thus the *e-comic* media on the material of the Indonesian national movement organization is very suitable for use by students during learning process.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi: Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: amelia.malik@students.mail.unnes.ac.id
asep.ginanjar@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah tentang pembelajaran di masa pandemi covid-19 disebutkan di dalam Surat Edaran (SE) Mendikbud Nomor 2 tahun 2022 yang mengatur pembelajaran Hybrid atau Hybrid Learning, SE tersebut memperbolehkan pembelajaran tatap muka secara terbatas dan diselingi dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran tatap muka dapat dilakukan 50% dari kapasitas ruang kelas 100% di daerah-daerah pemberlakuan PPKM level 2, dan dapat dilakukan jika orang tua dari peserta didik memberikan izin, dengan demikian pembelajaran tatap muka bersifat tidak wajib.

Beberapa kendala dan potensi dalam proses pembelajaran daring ditemukan di MTs. Negeri 1 Kota Bekasi. Potensi sistem pembelajaran daring terbantu dengan menggunakan website *E-learning* resmi dari sekolah, setiap guru mata pelajaran dapat mengakses *E-learning* sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, dan pihak sekolah sudah memberikan fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran daring seperti menyediakan komputer ke masing-masing guru mata pelajaran beserta akses internet. Selain potensi, beberapa kendala dialami saat pembelajaran daring di MTs. Negeri 1 Kota Bekasi. Khusus kelas 8.1 dan 8.2, diantaranya mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik cukup banyak, yakni sebanyak 18 mata pelajaran yang terdiri dari mata pelajaran berbasis agama, mata pelajaran umum satuan tingkat menengah pertama, dan keterampilan khusus.

Alokasi waktu yang diberikan pada saat pembelajaran daring khususnya waktu mata pelajaran IPS dalam seminggu hanya diberikan 40 menit dan penyampaian materi 25 menit, guru dapat menjelaskan materi dan berinteraksi dengan peserta didik dengan melakukan virtual meet Zoom. Virtual meet dilakukan menyesuaikan atau fleksibel tergantung tingkat kebosanan peserta didik, dan dalam sebulan dapat dilakukan sebanyak 2 kali. Selama tidak melakukan virtual meet peserta didik diberikan modul dan video pembelajaran yang dapat diakses di *E-learning* sekolah, namun ketika tidak

melakukan virtual meet, pembelajaran daring dirasa membosankan oleh peserta didik, data yang diperoleh dari hasil angket menunjukkan peserta didik merasa bosan di kedua kelas tersebut sebanyak 65,57%. Kemudian, tidak semua peserta didik selalu memiliki akses internet dan mengalami kendala keterbatasan kuota, serta mengalami kendala sulit mendapatkan sinyal, data yang diperoleh dari kedua kelas tersebut sebanyak 13,8% peserta didik tidak ada kuota/kuota terbatas dan sebanyak 27,6% peserta didik sulit mendapatkan sinyal. Kendala lain yang dirasakan peserta didik pada saat pembelajaran daring adalah tidak paham dengan materi yang disampaikan, data perolehan sebanyak 72,4% peserta didik belum menguasai atau tidak paham dengan materi IPS.

Tanggapan peserta didik mengenai penggunaan *e-comic* untuk membantu proses belajar daring khususnya mata pelajaran IPS direspon baik oleh peserta didik dan guru IPS kelas 8 tersebut, dari tanggapan angket kebutuhan media peserta didik menganggap media *e-comic* mampu menjelaskan materi dan informasi secara menyeluruh dan mendetail, *e-comic* diperlukan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS dengan jumlah persentase 76,7%. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki media *e-comic* adalah dapat mengingat materi dengan menggunakan imajinasi dan kata-kata yang disajikan lebih kompleks yang dibalut visual menarik (Von Vulte, 2014: 28-32).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale (*Dale's Cone Experience*, 1996), dalam waktu 2 minggu, peserta didik mampu mengingat dan hafal materi yang disajikan komik sebanyak 30%

(Azhar Arsyad, 2017:13-14). Diharapkan media *e-comic* dapat mengatasi kendala peserta didik dalam memahami materi IPS

Jenis pemilihan teknik atau cara pembuatan *e-comic* menggunakan cara Hybrid, menurut MS Gumelar (2011) cara *hybrid* diartikan proses membuat komik yang melakukan gabungan antara cara tradisional dan cara digital dengan jumlah porsinya tidak begitu dipermasalahan, langkah-langkahnya meliputi: (1) Mengkaji KI-KD dan indikator pencapaian kompetensi, (2) Menentukan materi dan judul, (3) Membuat alur cerita dengan skrip dialog, (4) story board atau sketsa kasar, (5) Pembuatan *e-comic* menggunakan software, dan (6) Uploading.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah *Research and Development* (R&D). penelitian *Research and Development* merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang ampuh dalam memperbaiki praktik. Kategori penelitian ini ada pada level 4, yang artinya meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada (Soegiyono, 2016:47). Jenis pemilihan teknik atau cara pembuatan *e-comic* menggunakan cara *Hybrid*, menurut MS Gumelar (2011) cara *hybrid* diartikan proses membuat komik yang melakukan gabungan antara cara tradisional dan cara digital dengan jumlah porsinya tidak begitu dipermasalahan, dengan demikian, tahap pengembangan *e-comic* diantaranya: (1) Mengkaji KI-KD dan kompetensi dasar, (2) Menemukan materi dan judul, (3) Membuat alur cerita dengan skrip dialog, (4) Story Board/sketsa kasar, (5) Digitasi, (6) *Uploading*. Tahap penilaian kelayakan produk oleh validator ahli materi dan media menggunakan skala likert 1-4, dari yang pertama kategori sangat tidak layak dan sampai kategori level keempat yaitu sangat layak. Sementara untuk penilaian dari tanggapan oleh peserta didik dalam ujicoba produk menggunakan skala Guttman, dengan jawaban angket ya dan tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses pengembangan *e-comic* diantaranya:

1. Peneliti mengkaji KI-KD dan indikator pencapaian kompetensi pada *e-comic* agar sesuai dengan tujuan media visual yaitu dapat memperlancar proses pemahaman dan memperkuat ingatan dalam pembelajaran (Azhar Arsyad, 2017: 89). KD yang terdapat dalam materi *e-comic* yaitu KD 3.4 satuan SMP kelas VIII, di dalam KD tersebut tentang menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. Materi pokok *e-comic* dalam KD tersebut membahas perubahan masyarakat indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan dan sub materi membahas tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.
2. Judul dalam *e-comic* mengambil sesuai dengan materi, yaitu organisasi pergerakan nasional Indonesia. jenis *e-comic* yang dikembangkan adalah komik literasi sehingga dalam judul ditambahkan *e-comic* literasi organisasi pergerakan nasional Indonesia. Judul akan ditempatkan pada cover *e-comic*



Gambar 2. Tampilan Cover *E-comic*

3. Skrip dialog akan menjelaskan materi organisasi pergerakan nasional yang akan

dibawakan oleh karakter di dalam *e-comic*, dialog yang dibawakan sesuai dengan hakikat media pembelajaran komik, yaitu meminimalisir penggunaan teks yang terlalu banyak dan pembawaan dialog yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami teks dengan baik.



Gambar 3. Dialog Cerita ke dalam *Balloon Text*

4. Tahap sketsa kasar adalah tahap pembuatan gambar-gambar *e-comic*, langkah ini peneliti menggunakan metode manual dengan membuat di kertas, sketsa kasar menampilkan karakter, latar tempat, tanggal kejadian, dan tokoh pahlawan dan diatur per kolom atau ruang sesuai dengan adegan cerita yang akan disampaikan. Tujuan dari sketsa kasar adalah pada saat mendigitalisasi dapat dilakukan dengan mudah, teratur dan sudah ada gambaran pasti sesuai dengan alur cerita yang ada sesuai dengan skrip dialog.



Gambar 4. Sketsa Kasar *E-comic*

5. Tahap selanjutnya adalah digitalisasi, dari semua komponen yang telah digambar di kertas dari sketsa kasar akan dibuat secara digital menggunakan *software*, peneliti menggunakan 2 *software* untuk membuat ilustrasi karakter, tempat, *background* dan untuk menggabungkan dan menata ilustrasi, menambahkan *balloon text*, dan membuat cover. Membuat ilustrasi menggunakan *software Paint Tool SAI* karena mudah untuk membuat ilustrasi serta sesuai dengan tipe ilustrasi yang peneliti inginkan.



Gambar 5. Proses pembuatan *Line dan Colouring*

Tahap selanjutnya adalah menggabungkan menjadi 1 cerita utuh *e-comic*, beberapa komponen seperti karakter, *background* tempat dan dialog akan digabungkan dan ditata, penataan diurutkan sesuai jalannya cerita yang sesuai dengan skrip, *canvas* yang dipakai berukuran A4 29,7x42 cm portrait, menggunakan font Comic Sans Bold untuk *balloon text*.



Gambar 6. Proses penggabungan elemen *E-comic*

6. Tahap *upload e-comic* merupakan tahapan terakhir sebelum digunakan oleh peserta didik. Setelah *e-comic* digabungkan menjadi satu dalam bentuk *Softfile PDF*. Peneliti memilih dalam bentuk PDF sesuai dengan tujuan pembuatan media agar mudah diakses atau diunduh oleh peserta didik. Platform penyimpanan *e-comic* yang digunakan untuk uploading adalah *GoogleDrive*, hal tersebut karena peserta didik sudah terconnect dan memiliki akun *Google* di gawainya masing-masing

B. Perolehan kelayakan media *e-comic*:

Aspek yang divalidasi oleh ahli media terdiri dari 4 aspek, diantaranya (1) Keterjelasan dan keterbacaan, (2) Kemenarikan dan interaktif, (3) Visual atau desain, (4) Dan keindahan.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Aspek Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Keterjelasan dan keterbacaan	26	93%	Sangat Baik
Kemenarikan dan interaktif	16	100%	Sangat Baik
Visual / desain	43	90%	Sangat Baik
Keindahan	8	100%	Sangat Baik
Total dan kategori	93	93%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, 2022

Beberapa aspek yang harus diperbaiki adalah teks yang harus disajikan lebih sederhana, penggunaan warna yang harus sesuai dan tidak sama dengan elemen *e-comic* lain, dan gradasi warna yang harus ditingkatkan, dan teks tidak boleh memelibihi border *ballon text* dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* pada materi organisasi pergerakan nasional Indonesia layak digunakan ke peserta didik pada bidang media.

Selain itu, terdapat 4 aspek yang menjadi dasar penilaian dari kelayakan dari segi materi diantaranya (1) Isi dan materi

dari *e-comic*, (2) Pembelajaran, (3) Kemenarikan, (4) Visual.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Aspek Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Isi dan materi dari <i>e-comic</i>	23	82%	Sangat Baik
Pembelajaran	18	90%	Sangat Baik
Kemenarikan	9	75%	Baik
Visual	6	75%	Baik
Total dan kategori	56	82%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, 2022

Hal yang harus diperbaiki adalah penggunaan kalimat yang harus lebih efektif, penambahan pada nomor halaman *e-comic*, menambahkan glosarium dan visual yang disajikan harus ditingkatkan kerapihannya. Dengan total skor tersebut media *e-comic* pada materi organisasi pergerakan nasional Indonesia dikatakan sangat layak dari segi materinya.

Tanggapan mengenai kelayakan media *e-comic* peserta didik di kelas 8.1 dan 8.2 melakukan 2 kali percobaan pada uji coba penggunaan skala kecil dan uji coba penggunaan skala besar, hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media mengalami peningkatan skor berdasarkan hasil revisi dari ahli materi dan media dan tanggapan dari peserta didik pada saat uji coba penggunaan skala kecil. Untuk hasil dari uji coba skala kecil memperoleh total skor sebanyak 1420 persentase 78% dan termasuk kategori baik. Ada beberapa skor dalam aspek yang harus diperbaiki, seperti antusiasme penggunaan *e-comic*, kebermanfaatan *e-comic*, dan tampilan *e-comic*. Beberapa indikator memperoleh skor 60 dan harus diperbaiki diantaranya karakter pada *e-comic*, kemudahan dalam memahami materi, ketertarikan belajar menggunakan media *e-comic* dibandingkan dengan media

yang lain dan *e-comic* dapat membuat ingin terus belajar.

Setelah melakukan revisi, media *e-comic* akan diujicobakan kembali pada uji coba skala besar ke kelas 8.1 dan 8.2, untuk hasil uji coba penggunaan skala besar dapat dijelaskan pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Aspek Uji Coba Penggunaan *e-comic* kelas 8.1

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan <i>e-comic</i>	138	95%	Sangat Baik
Manfaat <i>e-comic</i>	136	95%	Sangat Baik
Akses <i>e-comic</i>	46	95%	Sangat Baik
Visual atau desain	47	97%	Sangat Baik
Antusias me pengguna an <i>e-comic</i>	43	89%	Sangat Baik
Total dan kategori	410	94%	Sangat Baik

Sumber: Data Primer, 2022

Untuk hasil uji coba penggunaan *e-comic* pada kelas 8.1 memperoleh skor 410 dengan kategori sangat baik, peningkatan skor uji coba penggunaan skala kecil dengan skala besar dari 78% meningkat menjadi 94%, sebanyak 16% skor peningkatan kelayakan media *e-comic* di kelas 8.1 Beberapa hal yang harus diperbaiki adalah dalam penggunaan kata yang lebih sederhana dan cerita yang disajikan tidak sama persis dengan materi, kesimpulan yang diperoleh dari peserta didik kelas 8.1 mengungkapkan bahwa visual yang disajikan sudah menarik dan manfaat *e-comic* sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik pada saat belajar daring. Sedangkan pada uji coba penggunaan skala besar di kelas 8.2 dapat dijelaskan pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Aspek Uji Coba Penggunaan *e-comic* kelas 8.2

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan <i>e-comic</i>	162	96%	Sangat Baik
Manfaat <i>e-comic</i>	158	94%	Sangat Baik
Akses <i>e-comic</i>	52	92%	Sangat Baik
Visual atau desain	52	92%	Sangat Baik
Antusias me pengguna an <i>e-comic</i>	50	89%	Sangat Baik
Total dan kategori	474	94%	Sangat Baik

Sumber: Data Primer, 2022

Hasil Uji coba penggunaan skala besar memperoleh skor total 474 dengan persentase 94% kategori sangat layak. Aspek yang menghasilkan skor tertinggi yaitu aspek tampilan *e-comic* dengan skor 96% dan terendah pada aspek antusiasme penggunaan *e-comic* sebesar 89%, skor mengalami peningkatan sebesar 15%, dari skor 78% ke 94%. Media *e-comic* pada materi organisasi pergerakan nasional Indonesia layak digunakan di kelas 8.2 Beberapa tanggapan atau kritik pada saat uji coba penggunaan skala kecil dari peserta didik untuk media *e-comic* adalah kata-kata yang masih kaku karena bersifat materi pelajaran.

Sementara itu, untuk tanggapan media pada saat uji coba penggunaan skala besar mendapatkan tanggapan positif bahwa *e-comic* sudah sangat bagus dan menarik untuk dibaca, menurut Camp dan Daiton (1985: 3-4) *e-comic* sebagai media pembelajaran IPS yang memberikan pembelajaran yang variatif dan menarik sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, peneliti berharap dengan adanya peningkatan skor yang diperoleh dari uji coba penggunaan skala besar, *e-comic*

dapat diimplementasikan pada pembelajaran daring dan digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran, serta peserta didik dapat termotivasi ketika belajar berlangsung. Hasil *e-comic* yang telah melewati tahap finalisasi revisi dari beberapa tanggapan validator ahli materi, media dan peserta didik dapat dilihat pada link berikut : <https://bit.ly/ecomicIPS8>.

SIMPULAN

Beberapa simpulan terkait media *e-comic* adalah teknis pembuatan *e-comic* menggunakan teknis *hybrid*, yaitu dengan menggunakan cara digital dan cara manual, selanjutnya media *e-comic* mendapatkan skor sangat baik pada masing-masing hasil validasi kelayakan media, untuk hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 82%, untuk hasil validasi ahli media mendapatkan skor 93%, dan untuk hasil uji coba penggunaan skala besar dari masing-masing kelas 8.1 dan 8.2 mendapatkan skor 94%. Hal tersebut dinyatakan media *e-comic* pada materi

organisasi pergerakan nasional Indonesia sangat baik dan layak digunakan untuk media pembelajaran daring, namun saran untuk meningkatkan kualitas *e-comic* dari validator ahli materi, media dan peserta didik adalah lebih ditingkatkan lagi dari segi cerita yang disajikan dan penggunaan warna, sedangkan *e-comic* dapat mengujicobakan lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan *e-comic* sebagai media pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gumelar, MS. 2011. Comic Making: Membuat Komik. Jakarta: PT INDEKS. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.