

Studi Awal Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Pada Peserta Didik Kelas X MIPA SMA

Rini Dwi Lestari
Universitas Islam Riau

Nurkhairo Hidayati
Universitas Islam Riau

Korespondensi penulis: rinidwilestari@student.uir.ac.id

Abstract: This research aims to find out how class X MIPA SMA students respond to learning media during the learning process. The learning media that will be developed is electronic comics for class X MIPA students at SMA Negeri 2 Pekanbaru. The data obtained from the student response sheet had a result of 79.76%, which was categorized as students agreeing with the learning media indicators. Based on these results, it can be concluded that learning media is really needed when the learning process is carried out.

Keywords: learning media, electronic comics, student responses

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik kelas X MIPA SMA terhadap media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa komik elektronik pada peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 2 Pekanbaru. Data yang diperoleh dari lembar respon peserta didik ini memiliki hasil 79.76% yang mana dikategorikan peserta didik setuju pada indikator media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Kata kunci: media pembelajaran, komik elektronik, respon peserta didik

LATAR BELAKANG

Guru merupakan salah satu fasilitator belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan. Salah satu fasilitas yang dapat diberikan oleh guru yaitu menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pendidikan media merupakan alat bantu yang memberikan informasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Nurmadiyah, 2016). Media merupakan salah satu penyokong dalam suatu kegiatan belajar mengajar (Nurrita, 2018)

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan dan juga menghasilkan prestasi bagi peserta didik (Wibowo & Farnisa, 2018) Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang didalamnya terdapat interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik (Azman et al., 2014). Peran yang dimiliki guru sangat penting dalam mengatasi suatu permasalahan yang dialami oleh peserta didik tersebut. Guru dalam kegiatan belajar mengajar juga membutuhkan alat bantu untuk mengajar berupa media pembelajaran (Azman et al., 2014) karena beberapa materi juga tidak cukup untuk sekedar hanya lisan saja, namun juga perlu dihadirkan materi secara visual.

Seiring berjalannya waktu arus teknologi semakin maju dan berkembang pesat terutama pada *smartphone*, perangkat ini sangat terjangkau oleh semua peserta didik di Indonesia (Wardana, 2019). Sehingga guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memecahkan suatu masalah yang terkait tentang pendidikan. Pada saat proses kegiatan belajar peserta didik diharapkan mampu menggunakan kemampuan indranya dengan baik atas media pembelajaran yang digunakan.

Media yang berisikan suatu cerita bergambar dengan tokoh karakter yang menyajikan informasi adalah Komik. Komik adalah bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami (Tresnawati et al., 2016). Dialog yang ditampilkan dalam suatu komik biasanya dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut suatu tokoh sehingga terlihat seakan berbicara. Media yang unik ini berupa komik, karena didalam komik terdapat penggabungan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Karena itu media ini digemari dalam berbagai usia karena kelebihan yang dimiliki oleh komik ini yaitu mudah dimengerti (Sritresna, 2021)

Dari beberapa penjelasan diatas maka dikembangkanlah produk media pembelajaran berupa komik Elektronik. Komik dipilih sebagai produk yang dikembangkan karena komik berisi gambar – gambar dengan isi bacaan yang ringan. Komik Elektronik merupakan suatu bentuk cerita dengan tokoh – tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik. Komik elektronik dalam suatu pembelajaran berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap. Media disebut sebagai komplemen bilamana media itu dijadikan sebagai pelengkap pada pembelajaran (Azmi, 2016).

Penelitian ini bertujuan sebagai studi awal dalam rangka mengembangkan komik elektronik pada materi Inovasi Teknologi Biologi untuk kelas X MIPA SMA Negeri 2 Pekanbaru. Dengan adanya komik elektronik ini diharapkan peserta didik memiliki rasa ketertarikan, motivasi dan kemudahan dalam pembelajaran. Dengan tujuan peserta didik dilatih kreatif dan inovatif.

KAJIAN TEORITIS

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran biologi merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait seperti kurangnya bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaa media yang tepat akan meningkatkan perhatian peserta didik pada topik yang akan dipelajari, peserta didik akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya peserta didik lebih

bersemangat (Setiawan, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran harus dipilih yang sesuai dan benar-benar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat informasi berupa materi ajar yang harus tersampaikan kepada peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasan, et al.,(2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengenai suatu materi pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Hal serupa dikemukakan oleh Widari dan Semara (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat penunjang pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi.

Dengan seiringnya waktu teknologi semakin berkembang pesat, oleh sebab itu media pembelajaran yang digunakan juga harus mengikuti perkembangan zaman dan lebih berinovasi, salah satunya adalah komik elektronik merupakan media berbentuk elektronik dengan tampilan menarik yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik (Laksmi dan Suniasih, 2021). Hal serupa dikemukakan Ruyiat, et al.,(2019) bahwa komik elektronik itu berbentuk data elektronik yang mudah ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pekanbaru pada tanggal 1 Desember 2023. Penelitian ini berfokus pada tahapan awal pengembangan media pembelajaran komik elektronik pada materi inovasi teknologi biologi untuk kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru. Subyek dari penelitian ini adalah guru mata Pelajaran Biologi kelas X dan Peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru yang berjumlah 30 peserta didik sedangkan obyek dari penelitian ini adalah proses pembelajaran Biologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrument pada penelitian ini adalah lembar angket dan wawancara.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut (Sastroadmojo, 2018) untuk menganalisis angket yang telah diperoleh maka peneliti mengubah data tersebut dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

Keterangan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase

F = Frekuensi Skor Jawaban

N = Jumlah Responden

Tabel 1. Tabel persentasi lembar anget

No	Persentase	Katagori
1	82 % - 100 %	Sangat Setuju
2	63 % - 81 %	Setuju
3	44 % - 62 %	Tidak Setuju
4	25 % - 43 %	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal pada penelitian ini dengan menggunakan instrument lembar anget peserta didik dan wawancara guru mata Pelajaran Biologi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 2. rata-rata presentase penilaian respon peserta didik.

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Pendekatan/model/metode pembelajaran	61.50 %	Tidak Setuju
2	Media Pembelajaran	79.76 %	Setuju
3	Bahan Ajar	70.09 %	Setuju
4	Penilaian	75.83 %	Setuju

Sumber: Data pribadi peneliti

Berdasarkan tabel 2 dapat dipahami rata-rata respon peserta didik di SMA Negeri 2 Pekanbaru pada indikator pendekatan/model/metode pembelajaran adalah 61.50 %, indikator media pembelajaran adalah 79.76 %, indikator bahan ajar adalah 70.09 %, dan pada indikator penilaian adalah 75.83 %. Dapat dilihat bahwa pada tabel diatas bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang Dimana terdapat rata-rata 79.76 %.

Berdasarkan lembar anget peserta didik pada indicator pendekatan/model/metode pembelajaran terdapat kategori tidak setuju dengan rata-rata 61.50 % dikarenakan peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata Pelajaran Biologi maka dari itu didapatkan rata-rata yang rendah. Selanjutnya pada indikator media

pembelajaran terdapat kategori setuju dengan rata-rata 79.76 % dikarenakan peserta didik setuju dengan pernyataan melalui lembar angket yang telah diberikan bahwa peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran. Pada indicator bahan ajar terdapat kategori setuju dengan rata-rata 70.09 % hal ini dikarenakan peserta didik juga membutuhkan bahan ajar yang dapat mempermudah mereka dalam mencapai proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum Merdeka . pada indicator penilaian dengan kategori setuju mendapatkan rata-rata 75.83 % ini dikarenakan guru mata Pelajaran Biologi disekolah tersebut sudah menerapkan penilaian peserta didik yang sesuai.

Berdasarkan data-data inilah yang menunjukkan bahwa dibutuhkannya alternatif lain sebagai sumber pembelajaran yang bisa digunakan oleh peserta didik yang mana bisa menjadi penunjang pembelajaran Biologi. Pembelajaran Biologi ini bisa memanfaatkan media komputer yang dapat disajikan dengan menggunakan multimedia agar pembelajaran Biologi lebih menarik lagi untuk dipelajari dan lebih nyata tanpa khayalan dengan menampilkan video, gambar, dan foto (Tasmalina & Pandu Prabowo, 2018). Hal ini juga diperkuat kembali dengan wawancara guru mata Pelajaran Biologi bahwasannya peserta didik lebih bersemangat ketika guru mata Pelajaran biologi menyampaikan materi pada proses pembelajaran dengan menggunakan media, semakin menarik media pembelajaran tersebut maka peserta didik semakin bersemangat mengikuti proses pembelajaran biologi sehingga peserta didik mendapatkan nilai yang semakin meningkat, tampilan menarik meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sedang di ajarkan serta sangat efektif dijadikan sumber belajar (Karno, 2015). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik pada mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 2 Pekanbaru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil diatas, media pembelajaran sangat dibutuhkan peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 2 Pekanbaru setuju perlu dikembangkan media pembelajaran yang berinovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang makin canggih yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran komik elektronik guna untuk membantu agar peserta didik semakin mudah dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

DAFTAR REFERENSI

- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Azmi, S. (2016). Self Regulated Learning Salah Satu Modal Kesuksesan Belajar Dan Mengajar. In *Jurnal seminar Asean, Psychology Dan Humanty*.
- Azman, M. N. A., Azli, N. A., Mustapha, R., Balakrishnan, B., & Isa, N. K. M. (2014). Penggunaan Alat Bantu Mengajar ke Atas Guru Pelatih Bagi Topik Kerja Kayu, Paip dan Logam. *Sains Humanika*.
- Djamaluddin, & Wardana. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Power Point terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Batukliang Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 112–118. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1122>
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Karno, R. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 2(1), 79-84.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Tasmalina & Pandu Prabowo. (2018). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Spermatophyta di SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016. *BEST Journal*, 1(1), 14-20.
- Rizky, & Sritresna. (2021). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.2449>
- Setiawan, A. R. (2019). *Penggunaan Mabadi 'Asyroh dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*.
- Wibowo, I. S., & Farnisa, R. (2018). *Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa*.