

Komik Bank Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN Kabuh Jombang

Ayu Putri Wulandari¹, Diva Natasya Maulidya², Ilham Zakaria³, Sheila
Febriani Putri⁴
¹²³⁴Universitas Negeri Malang

*ilham.zakaria.2104216@students.um.ac.id

Abstrak.

Perkembangan teknologi saat ini mendorong semua elemen pendidikan untuk adaptif dalam menyikapi berbagai tantangan pendidikan yang muncul. Penyesuaian terhadap teknologi dirasa penting, mengingat hampir seluruh interaksi individu tidak terlepas dari yang namanya teknologi. Perlu adanya inovasi yang dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan. Seperti melakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran komik bank digital pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMAN Kabuh Jombang. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara. Data diperoleh kemudian dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian adalah diketahui bahwa dalam melakukan pengembangan media komik bank digital, langkah yang digunakan meliputi (1) analisis karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi, dan (4) penerapan media kepada peserta didik. Kemudian media pembelajaran yang dirancang di-desain menggunakan aplikasi Canva. Dalam pembuatannya, pendidik mengalami kendala berupa jaringan dan beberapa fitur pada aplikasi yang tidak dapat digunakan (berbayar). Namun demikian, komik yang dibuat dapat menarik minat belajar peserta didik karena tampilan dan desain visualnya yang tidak monoton. Hal ini ditunjukkan melalui antusias dalam keturutsertaannya mengembangkan media komik pada tugas kelompok. Pengembangan media ajar yang dilakukan di SMA Kabuh Jombang tidak dilakukan pelaksanaan uji validitas dan efektivitas. Ini dikarenakan pengembangan ini dilakukan hanya sebatas untuk menarik minat peserta didik dan membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik, yang tidak hanya berupa abstrak (membayangkan pengaplikasian teori) melainkan lebih konkret.

Kata Kunci: : *Teknologi, Media Pembelajaran, Komik.*

Abstract

Current technological developments encourage all elements of education to be adaptive in addressing the various educational challenges that arise. Adjustment to technology is considered important, considering that almost all individual interactions are inseparable from technology. There needs to be innovation that can help realize educational goals. Such as developing learning media that is able to adapt to the times. The purpose of this study was to analyze the development of digital bank comic learning media in the Class X IPS Economics Subject at SMAN Kabuh Jombang. The research conducted included qualitative research with an interview approach. The data obtained was then analyzed through three stages, namely data reduction, data display, and drawing conclusions. The results of the research show that in developing digital bank comic media, the steps used include (1) analyzing the characteristics of students, (2) formulating instructional objectives, (3) formulating material points, and (4) applying the media to students. . Then the learning media designed are designed using the Canva application. In making it, educators experience problems in the form of network and several features in applications that cannot be used (paid). However, comics that are made

can attract students' interest in learning because of their non-monotonous appearance and visual design. This was shown through his enthusiastic participation in developing comic media in group assignments. The development of teaching media carried out at SMA Kabuh Jombang did not carry out validity and effectiveness tests. This is because this development is carried out only to attract students' interest and help make it easier to understand the learning material presented by educators, which are not only abstract (imagining the application of theory) but more concrete.

Keywords: *Technology, Learning Media, Comics*

PENDAHULUAN

Perkembangan suatu negara sangat dipengaruhi dari adanya pendidikan. Terwujudnya pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas pula (Hanifah, dkk., 2020). Mewujudkan suasana belajar secara sadar dan terencana dengan pembelajaran yang menyenangkan untuk pengembangan potensi peserta didik secara aktif (Pristiwanti, dkk., 2022) dapat membantu memperbaiki kualitas SDM yang ada. Pendidikan dengan segala pengalaman belajarnya yang dimulai sejak dini hingga akhir hayat merupakan kebutuhan dari setiap manusia dan berpeluang tinggi untuk masa depan yang lebih baik. Dalam rangka mencapai hal tersebut, maka perlu adanya upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan, terlebih di era digital seperti saat ini. Di mana era yang serba cepat berubah (speed), memberi banyak kejutan (surprise), dan pergeseran yang tiba-tiba (sudden shift) menuntut kemampuan semua elemen mengantisipasi kebutuhan yang dibutuhkan untuk tumbuh di masa mendatang serta menjadikan dunia pendidikan harus diorientasikan kepada critical thinking and problem solving, creativity, competition logic, communication, collaboration, and compassion (Syamsuri, 2021). Sehingga untuk mencapai orientasi pendidikan tersebut, maka diperlukan proses pembelajaran yang mampu memberikan suasana baru belajar mengajar di era digital.

Proses pembelajaran dilakukan karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya yang disesuaikan dengan tingkatan usia. Hanya saja, hingga saat ini proses pembelajaran masih sangat jarang menerapkan teknologi dalam pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran konvensional yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa (Wisada, dkk., 2019). Pada abad 21 ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam perkembangannya mendorong semua elemen pendidikan untuk adaptif menyikapi tantangan dunia pendidikan yang tidak hanya bermanfaat untuk kepentingan pembelajaran, memudahkan pendidik dalam menyampaikan suatu pembelajaran di kelas, serta memberikan banyak pengalaman bagi peserta didik (Finy Fitriani, 2021). Melainkan pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Penyesuaian terhadap teknologi ini dirasa penting mengingat hampir seluruh interaksi individu tidak terlepas dari yang namanya teknologi. Penggunaan atau pemanfaatan TIK ini dalam proses pendidikan dan pembelajaran merupakan faktor yang berpengaruh dan mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas. Saat ini, penggunaan atau pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah merambah di bidang pendidikan, di mana penggunaan TIK dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, belajar dengan efektif dan efisien (Huda, 2020).

Dalam hal ini kreativitas dari pendidik sangat diperlukan. Beberapa bentuk kreativitas tersebut dapat berupa adanya bentuk pengembangan kegiatan pembelajaran seperti penyampaian materi secara tidak tekstual saja, membuat berbagai macam atau variasi belajar, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Waritsman, 2020). Untuk mencapai keberhasilan suatu proses pendidikan tersebut, maka pendidikan tidak hanya ditentukan oleh interaksi aspek antara peserta didik dengan pendidik, melainkan penggunaan media sebagai sumber belajar juga merupakan salah satu komponen penting yang mampu menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media dapat membantumenyampaikan sebuah pesan agar tidak bersifat verbal dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan sumber

belajar. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran serta menuntut pendidik dalam menciptakan inovasi pengembangan dan hendaknya dapat dibuat semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajarnya. Suatu pembelajaran tersebut akan menjadi lebih efektif apabila pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan suatu media dalam pembelajaran yang dikembangkan sebagai sarana transfer informasi. Di mana media pembelajaran sendiri merupakan alat yang bisa digunakan sebagai sarana belajar ataupun mengajar (Hasan, dkk, 2021).

Salah satu inovasi pembelajaran yang saat ini diterapkan di SMAN Kabuh Jombang adalah penggunaan komik digital yang dikembangkan sebagai media pembelajaran ekonomi. Media pembelajaran yang baik bagi peserta didik merupakan media yang dapat dan mampu membangun pemikiran dari peserta didik, serta merangsang peserta didik dalam berpikir mandiri, utamanya berkaitan dengan berbagai fenomena dalam lingkup ekonomi. Adanya inovasi terhadap penggunaan media ini dapat memberikan pembaharuan terhadap proses pembelajaran di kelas. Pemilihan materi “bank” oleh pendidik dirasa cocok jika disampaikan melalui media komik. Mengingat mata pelajaran ekonomi memerlukan pembaharuan dalam pola penyampaian ilmunya kepada peserta didik (Rahmatullah, 2020).

Media komik dipilih karena merupakan media komunikasi visual yang pada umumnya berisikan teks, gambar dan cerita, jadi media komik ini menggunakan rangkaian gambar dan kata-kata yang mudah dipahami oleh peserta didik agar mereka juga tidak bosan dalam pembelajaran (Mujahadah, dkk., 2021). Komik digunakan dalam dunia pendidikan karena dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta dapat merangsang imajinasi peserta didik (Lestari, 2020). Media komik digital di SMAN Kabuh Jombang telah disusun untuk dapat memberikan ilustrasi atau gambaran kepada peserta didik tentang bagaimana peristiwa maupun transaksi yang terjadi dalam lingkup perbankan. Sehingga yang awal mulanya peserta didik hanya dapat membayangkan bagaimana peristiwa itu terjadi, dengan adanya pembaharuan penggunaan media komik mampu membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan penelitian ini adalah berusaha untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran komik pada Mata Pelajaran Ekonomi yang dilakukan oleh pendidik di SMAN Kabuh Jombang. Sehingga hasil yang diperoleh nantinya dapat menjadi sebuah dasar acuan penyusunan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Adanya pengembangan media ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi Bank.

KAJIAN PUSTAKA

Media sebagai penunjang proses belajar mengajar merupakan alat ataupun sarana komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan, kemudian dapat menumbuhkan minat, perasaan, dan pikiran siswa, serta memfasilitasi terbentuknya sistem pembelajaran (Mustika, dkk., 2022). Sedangkan pembelajaran digambarkan sebagai bentuk kerjasama antara siswa dengan guru dalam suatu lingkungan belajar dan berkaitan dengan sistem pendidikan nasional yang diatur pada UU RI No 20 Tahun 2003 (Mustika, dkk., 2022). Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya (1) media visual, media pembelajaran visual ini merupakan suatu media yang digunakan melalui indera pengelihatan berupa gambar, poster, majalah, komik, miniatur dan sebagainya. Media pembelajaran visual dibuat dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi (Hae, dkk., 2021); (2) media audio, media pembelajaran audio ini merupakan media yang berhubungan dengan indera pendengaran seperti radio, musik, dan sebagainya (Ritonga, dkk., 2022); dan (3) media audio visual, media audio visual merupakan media perkembangan zaman atau sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat didengar dan juga dilihat seperti YouTube, televisi dan sebagainya (Gabriela, 2021).

Dalam proses pembelajaran di kelas, pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien jika

didukung dengan adanya media yang mampu berguna untuk pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang menyertakan individu agar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai referensi yang digunakan untuk sumber belajar (Rohani, 2020). Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran yang dilakukan oleh individu. Terlebih, di era perkembangan teknologi saat ini, adanya media pembelajaran yang modern dan dinamis sangat baik bagi pengembangan potensi siswa. Hal ini dikarenakan peserta didik akan terbantu dalam menyalurkan potensinya jika didukung dengan sejumlah media yang bagus untuk proses interaksinya.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan dari pendidik sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga menyebabkan terjadinya proses pembelajaran (Nurfadhillah, dkk., 2021). Proses tersebut akan berjalan dengan lancar jika antara keduanya memiliki komunikasi yang baik, di mana pendidik bisa memberikan informasi yang rinci dan jelas, kemudian peserta didik dapat memahami informasi tersebut dengan baik. Pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran di kelas memang sangat diperlukan dalam menciptakan kondisi yang mengasyikan dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran tersebut umumnya berisikan kata-kata, gambar dan simbol-simbol yang dipadukan dengan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku (Hasan, 2021). Dengan adanya penambahan seperti itu, maka akan membuat pembelajaran di kelas menjadi mengasyikan dan peserta didik akan merasa senang. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan bisa tercapai. Selain itu, dalam rangka mewujudkan kelas yang lebih aktif, pendidik harus dapat menentukan strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang bisa merangsang kemampuan kemampuan peserta didiknya sehingga bersemangat dalam pembelajaran. Penerapan metode dan media yang tidak cocok dengan peserta didik hanya akan menimbulkan rasa jenuh dan bosan sehingga bisa menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik (Mujahadah, dkk., 2021). Pentingnya media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan inovatif adalah untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar seperti proses dalam belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami materi dengan baik, pengembangan media pembelajaran membantu siswa agar lebih fokus dalam belajar sehingga siswa tidak bosan dengan pelajaran yang diberikan di kelas, pengembangan ini juga meningkatkan motivasi belajar pada siswa karena guru menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, guru juga memberikan pengalaman dalam belajar dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dimana siswa dapat berkontribusi secara langsung dengan materi sehingga mudah dipahami dan siswa juga dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Siregar, dkk., 2022).

Komik

Secara garis besar, komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Nurhayati, 2019). Media komik bisa membantu memperjelas dan mempermudah dalam hal menyampaikan informasi karena komik mengandung unsur visual dan cerita yang baik. Media komik sangat bagus digunakan untuk peserta didik karena komik memiliki alur cerita yang akan menyebabkan peserta didik penasaran. Rasa penasaran tersebut akan membuat peserta didik terus membaca sehingga akan mencapai tingkat pembelajaran tertinggi yaitu pembelajaran mandiri (Gunawan, dkk., 2022).

Komik dapat digunakan dalam dunia pendidikan karena dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sebagai sarana transfer informasi atau pesan. Komik cocok digunakan di dunia pendidikan karena memiliki percampuran antara bahasa verbal dan dan visual yang menyebabkan pembaca lebih cepat memahami isi dari komik tersebut (Rahmatullah, dkk., 2020). Selain itu, media komik juga dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk lebih memahami terhadap materi yang disampaikan (Lestari, 2020). Media ini berisikan sekumpulan materi pembelajaran yang diuraikan dengan menggunakan alur cerita yang tujuannya untuk menarik minat baca dari pembacanya, khususnya adalah peserta didik. Adanya media komik ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang jelas dan konkret kepada pembacanya.

Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020” menunjukkan bahwa produk komik digital pada materi kerjasama ekonomi internasional ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran komik digital ini berada pada kategori “sangat layak” yaitu dengan persentase sebesar 89,55%. Selain itu, persentase respon peserta didik terhadap media komik ini sebesar 83,17% yang berarti bahwa media komik digital ini sangat layak digunakan.

Penelitian kedua adalah oleh Lestari dan Ratnawuri (2020) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan berupa komik ekonomi adalah valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian termasuk ke dalam kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata 91% oleh ahli media dan 90% oleh ahli materi. Serta persentase uji kepraktisan oleh siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan sebesar 89,5% yang berarti bahwa media komik ekonomi berada pada kategori “sangat praktis” untuk digunakan.

Begitu juga halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Widhinata dan Ganing (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kelayakan produk memperoleh persentase kelayakan produk pengembangan media pembelajaran komik digital berdasarkan ahli isi/materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, serta uji coba kelompok kecil secara berurutan memperoleh persentase sebesar 91,66%, 90,62%, 90%, 93,33%, 94,66% dengan kualifikasi sangat baik.

Penelitian berikutnya oleh Silaban, Putriku, dan Siahaan (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran teori ekonomi mikro berbasis komik digital lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan hasil pretest mahasiswa hal ini dibuktikan dengan hasil presentase sebesar 89,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital teori ekonomi mikro terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah teori ekonomi mikro dan termasuk dalam kategori layak karena berada diantara interval 81-100%.

Demikian halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Catherine (2023) dengan judul “Pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang”. Hasil dari penelitian ini berdasarkan ahli isi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, serta teman sejawat secara berurutan memperoleh persentase

sebesar 96%, 96%, 96%, 92%, 93,22%, 93,22%, 90% yang menunjukkan kelayakan sebagai bahan pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas dari kegiatan sosial yang tidak dapat dijelaskan dengan pendekatan kuantitatif (Semi, 2021). Dengan demikian, penelitian kualitatif akan mencoba untuk mendalami, mengalami dan memahami suatu gejala setelah itu, kemudian hasilnya akan diinterpretasikan dan disimpulkan sesuai dengan konteksnya (Nursaipa, 2020).

Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan wawancara kepada Bu Anita Sari, Guru Mata Pelajaran Ekonomi kelas X IPS di SMAN 1 Kabuh Jombang. Wawancara dilakukan via daring (online) menggunakan aplikasi Whatsapp dengan pemanfaatan fitur video call dan voice note. Wawancara yang dilakukan merupakan cara pengumpulan data yang informasinya didapat dari sumbernya (Wahyuningsih, 2021). Setelah mendapatkan data dari narasumber, data tersebut kemudian dilakukan analisis untuk dilakukan penarikan kesimpulan. Pada bagian analisis dibagi menjadi tiga tahapan yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

Adapun tahap dalam mengembangkan media pembelajaran seperti berikut (1) menganalisis karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, dan (4) penerapan media. Pada tahap pertama, pendidik mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik Kelas X di SMAN 1 Kabuh Jombang cenderung malas untuk membaca buku dan cenderung pasif. Karakteristik pembelajaran di SMAN 1 Kabuh masih menggunakan metode konvensional seperti buku dan tanya jawab. Peserta didik merasa lebih cepat bosan sehingga pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif. Peserta didik merasa media pembelajaran seperti buku memiliki kekurangan di bagian visual seperti (gambar yang menarik, grafik ataupun video yang bisa membantu memvisualisasikan konsep tersebut) sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan susah dalam memahami materi.

Pada tahap kedua, setelah diketahui karakteristik peserta didik pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang berbasis visual. Media berbasis visual dinilai lebih banyak memberi keuntungan daripada konvensional. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis diharapkan pembelajaran akan lebih aktif dan efisien. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis visual akan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi serta merasa tidak cepat bosan. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran visual tersebut dapat meningkatkan mutu nilai dari SMAN 1 Kabuh Jombang.

Pada tahap ketiga, pendidik memilih media pembelajaran menggunakan komik dengan tema seperti pada Webtoon dan Manga Toon pada mata pelajaran ekonomi untuk Kelas X. Materi pada media pembelajaran berupa macam-macam bank di Indonesia, tujuan dan fungsi bank, dan sebagainya. Materi kemudian dimasukkan ke dalam komik dengan bentuk obrolan antara dua orang. Komik tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Media komik yang berupa media visual diharapkan peserta didik dapat memvisualisasikan percakapan tersebut sehingga lebih mudah menangkap dan memahami materi tentang bank. Sedangkan pada tahap keempat, tahap ini merupakan tahap terakhir dari pengembangan komik di SMAN 1 Kabuh. Media komik bank digital sudah digunakan untuk pembelajaran di kelas. Media komik digunakan untuk pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi untuk Kelas X.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Komik Digital oleh Pendidik di SMAN Kabuh Jombang

Pengembangan media oleh pendidik Kelas X IPS di SMAN Kabuh Jombang berdasarkan wawancara yang telah dilakukan meliputi (1) analisis karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, dan (4) penerapan media kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan oleh pendidik, karena media dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dan peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti proses dalam belajar. Pembelajaran yang cenderung berpusat kepada pendidik dan hanya menggunakan kemampuan berbicara guru dalam menerangkan tanpa disertai media pembelajaran, dapat menimbulkan rasa malas dan bosan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran (Apriliani, dkk., 2020). Selain itu, berdasarkan pengamatan dan analisis yang dilakukan oleh pendidik di SMAN Kabuh Jombang terhadap peserta didiknya Kelas X IPS menunjukkan bahwa peserta didik tersebut rata-rata mengalami kesulitan dalam memahami dan mengilustrasikan materi yang disampaikan, seperti pada transaksi-transaksi yang terjadi dalam lingkup Bank. Peserta didik di SMAN 1 Kabuh juga memiliki karakteristik merasa cepat bosan jika hanya membaca buku. Menurut peserta didik buku dianggap terlalu banyak teks dan kurang visual. Penggunaan media dalam kasus ini sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh pendidik SMAN Kabuh Jombang sebagai narasumber, yakni:

“Karena biasanya materi transaksi bank di mata pelajaran ekonomi itu transaksinya diawang ya. Istilahnya itu abstrak. Sehingga dengan adanya media ini itu diharapkan agar siswa itu lebih memahami materi-materi yang awangan tadi. Supaya lebih konkret, seperti itu.”

Media pembelajaran yang saat ini tengah dikembangkan oleh pendidik di SMAN Kabuh Jombang adalah Power Point dan Komik. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di Kelas X IPS SMAN Kabuh Jombang tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pengembangan tersebut dilakukan pada Mata Pelajaran Ekonomi. Hanya saja, pengembangan media pada mata pelajaran tersebut terbatas di materi Bank saja. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan keahlian yang dimiliki oleh pendidik. Sebagaimana yang disampaikan oleh narasumber, yakni:

“Untuk pengembangan media komik di Mata Pelajaran Ekonomi ini terbatas ya mbak. Saya masih mengembangkan di materi itu saja, materi bank. Ya ini karena saya pada dasarnya adalah Guru Sejarah mbak. Namun saya diamanahi untuk mengajar Mata Pelajaran Ekonomi.”

Perancangan media komik ini dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan item-item yang telah disediakan. Pendidik melakukan pengembangan komik ini karena komik merupakan salah satu bahan atau media ajar yang menarik dan penuh visual, serta dapat di-desain sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sebagaimana yang disampaikan oleh narasumber, yakni:

“Alasan kenapa saya mengembangkan komik itu karena ya salah satunya tadi komik itu menurut saya salah satu bahan atau media ajar yang menarik. Karena kan penuh visual. Terus kemudian untuk kayak kata-kata percakapan itu kan bisa kita apa namanya, kembangkan. Nah, sesuai dengan transaksi-transaksi yang terjadi di bank.”

Tahapan perancangan ini meliputi penyusunan materi dan desain awal media. Rancangan media yang dibuat disesuaikan dengan minat dari peserta didik Kelas X IPS. Adapun langkah-langkah desain yang dilakukan oleh pendidik di SMAN Kabuh Jombang terdiri dari merumuskan butir-butir materi yang akan digunakan, menentukan ide dan tema cerita, menyusun karakter tokoh dalam komik, pembuatan sinopsis cerita dan skenario komik, *Storyboard*, dan proses komputerisasi. Komik yang dibuat dirancang dalam bentuk digital, hal ini bertujuan untuk memanfaatkan dari adanya perkembangan teknologi. Sebelumnya pendidik di SMAN Kabuh Jombang juga melakukan analisis konsep. Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep yang akan digunakan dalam pengembangan komik. Konsep yang digunakan dalam komik digital ini mengikuti

konsep yang ada pada komik digital lainnya, seperti *Webtoon* dan *Manga Toon* yang biasa digunakan oleh kalangan peserta didik pada umumnya ketika membaca komik. Harapan dari penggunaan konsep ini adalah dapat menarik minat membaca peserta didik dalam materi pembelajaran ekonomi. Berikut adalah beberapa dari tampilan komik digital yang dibuat oleh pendidik di SMAN Kabuh Jombang dan digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.



Gambar 1. Desain Sampul Media Pembelajaran Komik Digital
Sumber: SMAN Kabuh Jombang (2023)



Gambar 2. Desain Isi Media Pembelajaran Komik Digital
Sumber: SMAN Kabuh Jombang (2023)



Gambar 3. Desain Penutup Media Pembelajaran Komik Digital
Sumber: SMAN Kabuh Jombang (2023)

Selain itu, pemilihan media komik ini didasarkan atas kondisi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bank pada pembelajaran ekonomi. Peserta didik terbatas dalam memahami dan mengilustrasikan melalui pemikirannya bagaimana transaksi dan peristiwa yang terjadi dalam lingkup perbankan. Pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh pendidik mampu memotivasi peserta didik untuk terus berkembang dalam upayanya memahami setiap materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui antusias siswa Kelas X IPS SMA Kabuh Jombang yang juga melakukan pengembangan media komik pada tugas kelompoknya dalam proses pembelajarannya di kelas. Sehingga tidak hanya pendidik yang berperan dalam proses pengembangan media ajar, melainkan peserta didik turut serta dalam pengembangan tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh narasumber dalam wawancara, yakni:

“Selain saya itu biasanya anak-anak mengembangkan media komik ini untuk tugas kelompok.”

Pengembangan media ajar yang dilakukan oleh pendidik di SMA Kabuh tidak dilakukan pelaksanaan uji validitas dan efektivitas. Hal tersebut dikarenakan pengembangan ini dilakukan hanya sebatas untuk menarik minat peserta didik dan membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik, yang tidak hanya berupa abstrak (membayangkan

pengaplikasian teori) melainkan lebih konkret. Sebagaimana yang disampaikan oleh narasumber, yakni:

“Kalau uji validasi dan efektivitas media yang menguji oleh ahli media itu memang belum dilakukan. Karena memang tidak sejauh itu dalam pengembangan medianya. Yang penting media yang saya kembangkan itu tujuannya adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran materi bank ini mbak.”

Kendala Melakukan Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam menciptakan komik bank digital, pendidik di SMA Kabuh Jombang mengalami kendala pada saat penyusunan dan pengembangan media pembelajaran tersebut. Kendala utamanya adalah berkaitan dengan kualitas jaringan. Jaringan berperan penting dalam proses penyusunan komik ini. Hal ini dikarenakan pendidik dalam pembuatannya menggunakan aplikasi pembantu, yaitu Canva yang penggunaannya adalah secara online. Kendala lainnya terdapat pada aplikasi itu sendiri. Pendidik hanya menggunakan aplikasi non-berbayar. Akibatnya pendidik di SMA Kabuh Jombang ini terbatas dalam mengkreasikan imajinasinya untuk menyusun komik digital. Penyusunan hanya dapat menggunakan *templete* yang telah disediakan pada aplikasi non-berbayar, sedangkan untuk penggunaan *templete* atau item lainnya pendidik harus meng-*upgrade* terlebih dahulu aplikasi yang digunakan sehingga menjadi premium. Sebagaimana yang disampaikan oleh narasumber, yakni:

“Kalau untuk kendala pembuatan komik itu sendiri sebenarnya jaringan ya. Kalau misalnya pakai laptop terus kemudian tidak ada jaringan, itu sih kendalanya. Terus kalau canva itu biasanya ada item-item yang berbayar. Sehingga hanya bisa menggunakan templete-templete komik yang disediakan di aplikasi itu. Karena memang kan saya menggunakan canvanya itu pakai yang tidak berbayar. Itu sih mbak kendalanya. Selebihnya sih mudah ya kalau membuat komik.”

Keunggulan Komik Bank Digital Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber, diketahui bahwa komik bank digital ini memiliki keunggulan yang mampu menarik peserta didik dalam kaitannya membaca. Desain visual yang terdapat pada komik digital dalam segi tampilannya lebih menarik dan tidak monoton seperti buku teks pada umumnya. Sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik lebih semangat dalam membaca ketika menggunakan komik dibandingkan dengan buku teks biasa. Sebagaimana yang disampaikan oleh narasumber, yakni:

“Karena ini komik kan ya mbak. Jadi menurut saya media komik itu menarik. Karena satu ada visualnya, kemudian lebih menarik dari segi tampilan juga lebih menarik. Siswa itu lebih semangat dalam membaca ketika membaca komik dibandingkan kalau hanya sekedar membaca buku teks.”

Penggunaan komik bank digital sebagai media pembelajaran ini memiliki keunikan tersendiri yaitu di dalam komik digital terdapat sebuah teks percakapan tentang jenis, fungsi dari bank sentral dan bank umum. Konten dari komik bank digital berisi tentang informasi dan edukasi terkait mata pelajaran ekonomi sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Komik digital untuk media pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi dengan materi perbankan masih jarang ada di SMAN Kabuh Jombang. Komik digital dapat diakses dengan berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, dan komputer serta dapat dibaca di mana saja dan kapan saja selama perangkat tersebut terhubung dengan internet. Keunggulan lainnya, penggunaan media ini dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Karena dengan menggunakan penggunaan media tersebut peserta didik dapat melakukan belajar mandiri, tidak terbatas pada waktu-waktu tertentu, serta dapat mengurangi durasi proses pembelajaran di kelas sebelumnya.

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, di mana tingkat pencapaian tujuan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Terkait efektif atau tidaknya dari pengembangan komik digital ini belum diketahui. Namun berdasarkan wawancara

dengan narasumber, penggunaan media ini mampu meningkatkan minat membaca dan pemahaman peserta didik yang pada akhirnya berefek pada peningkatan pencapaian pembelajaran pada materi “Bank” Mata Pelajaran Ekonomi. Adapun kelemahan dari penggunaan media komik digital ini adalah mengalihkan perhatian peserta didik dari buku bacaan yang lebih utama digunakan..

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran komik bank digital di Kelas X IPS SMAN Kabuh Jombang melalui langkah-langkah meliputi (1) analisis karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, dan (4) penerapan media kepada peserta didik. Hanya saja pengembangan media yang dilakukan tidak diuji validasi dan keefektifitasannya. Media komik yang dikembangkan pada materi Bank ini mampu menarik minat baca peserta didik karena *desain* visual dan tampilannya yang tidak monoton. Peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, yang mulanya berupa abstrak menjadi konkret. Selain itu, dalam pengembangan media komik bank digital ini peserta didik turut serta dalam proses pengembangannya pada tugas kelompok.

Saran perbaikan pengembangan atas media komik bank digital ini adalah dengan menambahkan audio di dalam komik digital serta dilakukan uji validasi dan efektifitas media oleh tim ahli. Pengujian oleh tim ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Sedangkan penambahan audio menjadikan peserta didik nantinya tidak hanya mengilustrasikan melalui pemikirannya, melainkan juga dapat membayangkan mengenai pengaplikasian atas komik itu dalam kehidupan nyata. Sehingga dapat mempengaruhi proses berpikir dan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Siwi Pawestri, dan Elvira Hoesein Radia. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(4):994–1003. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.492.
- Catherine, Nurmida. 2023. “Pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang.” 8(4).
- Finy Fitriani. 2021. “Analisis Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Implikasinya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan SD/MI.” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2(2):30–42. doi: 10.47766/ga.v2i2.152.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.”
- Gunawan, Pramudya, dan Sujarwo. 2022. “Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.” *Kronik: Journal of History Education and Historiography* 6(1):39–44.
- Hae, Yonathan, Year Rezeki Patricia Tantu, dan Widiastuti Widiastuti. 2021. “Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4):1177–84. doi: 10.31004/edukatif.v3i4.522.
- Hanifah, Hanifah, Triasianingrum Afrikani, dan Indri Yani. 2020. “Pengembangan Media Ajar E- Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa.” *Journal Of Biology Education Research (JBER)* 1(1):10–16. doi: 10.55215/jber.v1i1.2631.
- Hasan, Muhammad, Milawati, dan dkk., 2021. *Media Pembelajaran*. Vol. 260. Tahta Media Group. Huda, Irkham Abdaul. 2020. “Perkembangan Teknologi Informasi dan

- Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” 2.
- Lestari, Eka Ayu, dan Triani Ratnawuri. 2020. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8(1). doi: 10.24127/pro.v8i1.2866.
- Mujahadah, Ikhwatul, Alman Alman, dan Mukhlas Triono. 2021a. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3(1):8–15. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758.
- Mustika, Bella, Din Azwar Uswatun, Irna Khaleda, Asep Hendrik, dan Nurnaningsih Nurnaningsih. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, 6(3):4784–93. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2938.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. 2021. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” 3.
- Nurhayati, Ida. 2019. “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School).” *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6(1):65–75.
- Nursaipa. 2020. “Buku Metodologi Penelitian.” *Medan: Wal Ashri Publishing Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, dan Ratna Sari Dewi.* 2022. “Jurnal Pendidikan dan Konseling.” 4(6):1–5.
- Rahmatullah, Deri, Erma Suryani, Fatmawati, Ana Merdekawati, dan Fahmi Yahya. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Mipa Sma Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Indonesian Journal of Teacher Education* 1(4):179–86.
- Ritonga, Ristra Sandra, Zulfahmi Syahputra, Daud Arifin, dan Intan Maya Sari. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9(1):40–46. doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13418
- Rohani. 2020. “Diktat Media Pembelajaran.” 99.
- Semi, M. Atar. 2021. “Metoda Penelitian Sastra.” 146.
- Silaban, Putri Sari M. J., Aurora Elise Putriku, dan Sabda D. N. Siahaan. 2023. “PengembanganMedia Pembelajaran Berbasis Komik Digital.” 6.
- Siregar, Yani Sukriah, Muhammad Darwis, Riski Baroroh, dan Wulan Andriyani. 2022. “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan.” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 69–75. doi: 10.56972/jikm.v2i1.33.
- Syamsuri, Andi Sukri. 2021. *Pendidikan, guru, dan pembelajaran.* Nas Media Pustaka.
- Wahyuningsih, Kompyang Sri. 2021. “Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Dharma Praja Denpasar.” *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu* 24(1):107. doi: 10.25078/pkj.v24i1.2185.
- Waritsman, Arsyil. 2020. “Kreativitas Guru Dalam Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MA Madinatul Ilmi DDI Siapa.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(2).
- Widhinata, I. Gusti, dan Ni Nyoman Ganing. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan

IPS SiswaKelas V SD.” 4:8.

Wisada, Putu Darma, I. Komang Sudarma, dan Adr. I. Wayan Iliya Yuda S. 2019.
“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter.”
Journal of Education Technology 3(3):140. doi: 10.23887/jet.v3i3.2173