

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Rasid Rahayu Zega¹, Arozatulo Bawamenewi²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2}, Universitas Nias^{1,2}

Email:rasidzega@gmail.com¹, arozatulobawamenewi825@gmail.com²

Corresponding author:

Rasid Rahayu Zega

Universitas Nias

rasidzega@gmail.com

Abstrak: Dalam kegiatan pembelajaran, seorang tenaga pendidik tentunya harus melakukan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di SMP Swasta Idanoi ditemukan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama (SMP). Hasil Kelayakan ini berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Pemerolehan hasil validasi oleh materi mencapai 100% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh 100%, dan hasil validasi ahli desain sebesar 98.33%. Tingkat kepraktisan komik digital berbasis *flipbook* pada uji coba perorangan sebesar 93.33% dengan kriteria sangat sangat praktis, uji kelompok kecil sebesar 98.33% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba lapangan sebesar 99% dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91.8%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Swasta Idanoi yang telah dikembangkan dengan model 4-D sangat layak digunakan.

Kata kunci: *Komik Digital, Flipbook, 4-D*

Abstract : *Development of Flipbook-Based Digital Comic Media in Indonesian Lessons in Junior High School (SMP). In learning activities, an educator must certainly and make new innovations in terms of the use of learning media. But in fact, in the learning process at Idanoi Private Middle School, researchers found problems in the learning process, namely the lack of varied media which caused students to be less enthusiastic in the learning process. The purpose of this research is to develop flipbook-based digital comic media for Indonesian language subjects in junior high schools (SMP). The feasibility result are based on the validation results that have been carried out by material experts, linguists and design experts. The validation results obtained by the material reached 100% with very feasible criteria, the linguist validation obtained 100%, and the design expert validation results amounts to 98.33%. The practicality level of flipbook based digital of comics in individual trials was 93.33% ,with very every practical criteria, 98.33% in small group test with very practical criteria and 99% in field trials with every practical criteria. The effectiveness of learning media has also been tested to be very effective with a classical completeness percentage of 91.8%. Based on the results of this study, flipbook-based digital comic media for Indonesian language subjects in class VIII of Idanoi Private Middle School which has been developed using the 4-d model is very feasible to use.*

Keywords: *Digital Comics, Flipbooks, 4-D*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari segala aktivitas manusia karena pada dasarnya pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat ditemukan melalui tenaga pendidik, buku, internet dan lingkungan sekitar. Pada saat seseorang belajar tentang sesuatu hal maka akan memperoleh ilmu atau pengalaman, sehingga berlatih dan mengubah pola pikir dan tingkah lakunya. Pendidikan juga diartikan sebagai faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani pendidikan dan berusaha terus untuk peningkatan mutu pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan kearah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Pada umumnya setiap kegiatan yang dilakukan manusia pastinya memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif tentunya sebuah harapan yang diinginkan oleh setiap individu

dan dampak negatifnya yaitu sesuatu yang dapat menimbulkan masalah bagi kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan pada saat ini. Permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi suatu tantangan terbesar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Dalam meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas tentu seorang tenaga pendidik melakukan inovasi baru dalam mengajar. Menurut Mardhiah & Ali Akbar, (2018:50) pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga bersifat emosional, kegembiraan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik. Dalamnya hasil belajar sangat bergantung dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah dukungan dari pemakaian media itu sendiri. Menurut Harefa dan Hayati (2020:11) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga mendukung kelancaran pembelajaran di sekolah.

Dari hasil refleksi pada saat magang, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi saat proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran, media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* belum pernah digunakan, minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias serta minat peserta didik untuk semangat belajar. Tentu dalam hal ini peneliti berharap adanya suatu peningkatan dalam diri peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan cara memberikan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang lebih dominan menyukai media pembelajaran berbentuk gambar dan animasi untuk merangsang kemauan dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga melalui penggunaan media yang inovatif pada kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan dorongan yang tinggi bagi peserta didik untuk ingin belajar lebih aktif dan mandiri, baik dari segi berargumentasi atau menyampaikan pendapat dan mempertanyakan hal yang kurang dimengerti kepada guru.

Menurut fakta yang telah dijabarkan tentu dalam meningkatkan sistem penyelenggaraan di sekolah, guru sebagai fasilitator harus memiliki banyak kecakapan dalam memilih media dan bahan ajar yang berbeda-beda, guru juga dituntut untuk berpotensi dan profesional serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik, agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik karena dengan cara belajar yang baik tentu dapat mengatasi kesulitan belajar dan mampu meningkatkan kualitas mutu pembelajaran. Dalam mendukung hal ini peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan menggunakan multimedia berupa animasi dan gambar/visualisasi yang menarik yaitu media komik digital berbasis *flipbook*.

Komik Digital berbasis *flipbook* terdiri dari tiga kata, yakni komik, digital, dan *flipbook*. Secara sederhana komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar baik dalam bentuk majalah, surat kabar dan buku. Kemudian media digital merupakan salah satu alat saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan dan *flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual atau melalui format elektronik yang tampilannya dapat menghasilkan simulasi interaktif dengan kombinasi animasi, teks, audio, video dan gambar. Komik ini cukup menarik untuk di baca oleh peserta didik, kesenangan peserta didik terhadap komik digital berbasis *flipbook* dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Menurut Kustandi & Darmawan, (2022:141) komik merupakan sebuah media yang tujuannya menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau berupa gambar-gambar sehingga komik ini dapat dikatakan cerita bergambar, komik ini didesain semenarik mungkin dan pada desain gambarnya terdapat balon kata

yang disusun secara rapi dan teratur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi teks yang ada dalam komik tersebut serta dapat menghibur para pembaca. Selain berisikan balon kata dan gambar, media komik dapat membuat peserta didik lebih antusias dengan menyajikan media melalui digital berbasis *flipbook* yang akan memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik untuk menggunakan komik digital berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII di SMP Swasta Idanoi. Dengan jenis penelitian pengembangan (*development research*) yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP)”**.

METODE

Model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4-D. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook*. Khaeroni, (2021:73) model pengembangan perangkat Four-D adalah model yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, *Define, Design, Develop dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Dari beberapa tahapan model 4-D terarah dalam mengembangkan suatu produk, dari produk yang akan dikembangkan tersebut kemudian diuji validitasnya apakah layak dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana keefektifan produk dalam meningkatkan minat belajar dan respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran melalui komik digital berbasis *flipbook*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*dissiminate*). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

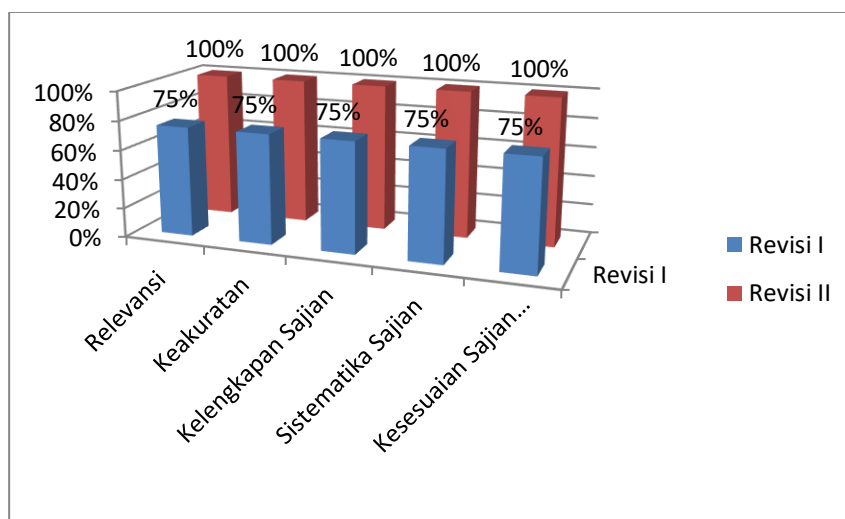
Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*), pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui syarat-syarat dalam proses pembelajaran dan menetapkan masalah dasar pada suatu kelas. Ada beberapa tahapan yang dilalui pada proses ini, 1) persiapan, peneliti sudah menentukan sekolah yang akan dituju sebagai tempat objek penelitian yaitu di SMP Swasta Idanoi khususnya di kelas VIII-B, 2) analisis awal-akhir, Tahap analisis awal-akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, 3) analisis pembelajar, Menurut Bawamenewi (2019:318) tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui karakteristik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa sebagai acuan dalam perancangan. Peserta didik kelas VIII SMP Swasta Idanoi memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi ada beberapa siswa yang memiliki karakter yang cepat memahami materi dan ada juga yang memiliki karakter lamban memahami materi, 4) analisis konsep pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi. Sehingga dengan menetapkan analisis konsep, peserta didik terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*, 5) analisis tugas, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan

mengaitkan dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik yang sudah di analisis pada tahap analisis peserta didik. Pada pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini, peserta didik akan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan teks drama yang telah disediakan pada komik digital berbasis *flipbook*. 6) analisis tujuan, Analisis tujuan sudah bisa ditentukan setelah analisis awal-akhir dan analisis peserta didik berdasarkan materi yang telah ditentukan.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*design*). Pada tahap ini peneliti merancang dan menentukan produk yang akan dikembangkan berdasarkan data pada tahap pendefinisian. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media komik digital berbasis *flipbook*. Selanjutnya, peneliti menentukan sistematika berdasarkan unsur-unsur yang terkandung dalam komik yaitu, ilustrasi, panel, teks dan balon kata. Produk komik di rancang dengan bantuan aplikasi *canva* dan *Picart* kemudian dibuat dalam bentuk *flipbook* melalui link media pembelajaran.

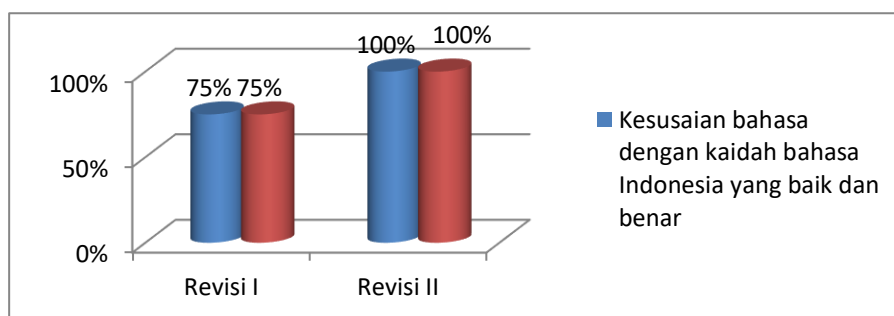
Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*develop*) tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakkan produk yang sudah dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Pada tahap ini produk dinilai oleh tiga orang ahli dalam bidang materi, bahasa, dan desain. Setelah peneliti melaksanakan revisi sebanyak 2 kali berdasarkan saran dan rekomendasi oleh validator media komik digital berbasis *flipbook* layak untuk diuji coba di sekolah.

Kualitas hasil pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* di sekolah menengah pertama (SMP) pada kelayakkan produk menurut ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, dari hasil validasi pengembangan komik digital berbasis *flipbook* dari ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 100%, ahli bahasa 100%, dan ahli desain 98.33% dengan kategori “sangat layak”. Kualitas komik digital berbasis *flipbook* khususnya pada kepraktisan media komik mendapat kategori sangat layak dengan hasil capaian uji perorangan 93,33% “sangat layak”, uji kelompok kecil 98.33% “sangat layak” dan uji lapangan 99% “sangat layak”. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik layak diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran.



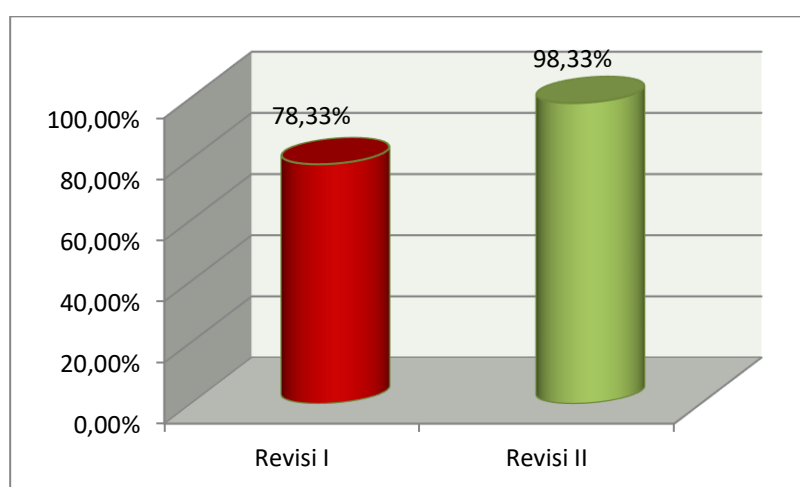
Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Produk Tiap Aspek oleh Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

Setelah melalui proses revisi yang disesuaikan dengan saran ahli materi, media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan “valid” oleh pakar ahli materi. Jadi kelima aspek pada validasi ahli materi media komik digital berbasis *flipbook* pada revisi I mencapai 75% dan pada revisi II, pencapaian 100%.



Gambar 2. Persentase Hasil Validasi Produk Tiap Aspek Oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, maka media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan “Valid” oleh validator ahli bahasa yang dapat dilihat pada lampiran No. Hasil validasi media komik digital berbasis *flipbook* dari dua aspek pada revisi I, dengan pencapaian 75% dan pada revisi II dengan pencapaian 100 %.



Gambar 3. Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

Kualitas komik digital berbasis *flipbook* khususnya pada kepraktisan media komik mendapat kategori sangat layak dengan hasil capaian uji perorangan 93,33% “sangat layak”, uji kelompok kecil 98.33% “sangat layak” dan uji lapangan 99% “sangat layak”. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik layak diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Tabel Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta didik yang tuntas	18	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	70
Persentase Ketuntasan Belajar		90%	

Setelah melakukan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba perorangan dan kelompok kecil mencapai 100% dan pada uji coba lapangan, persentase ketuntasan belajar mencapai 90%. Maka dari hasil pencapaian tes belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan kriteria “sangat efektif”.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* dengan materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama telah teruji valid dan layak dengan capaian skor oleh validator ahli materi 100%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 98.33%. Kepraktisan media komik digital berbasis *flipbook* pada uji perorangan sebesar 93.33%, uji kelompok kecil 93.33%, dan uji lapangan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91.8%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama yang telah dikembangkan dengan model 4-D terbukti layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, H. M., Rustantono, H., Rofiah, L., & Al Maida, N. (2023). PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN HARGA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN MELALUI KEPUASAN MEMBER FRANS STUDIO DANCE COMPANY MALANG. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 17(1), 79-87. DOI: <https://doi.org/10.19184/jpe.v17i1.35997>
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memparfrasekan Puisi "Aku" Berdasarkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal JRPP*, 2(2), DOI: <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2020). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan teknologi Informasi, Gunungsitoli: UNPAM PRESS
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Banten: Media Madani.
- Kustandi & Darmawan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Mardhiah, A., & Akbar, A.S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. DOI: <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Rustantono, H., & Rohman, K. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Al Azhar Pagelaran. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(2), 125-136. DOI: <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v9i2.2048>