

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI PIXTON E-KOMIK PADA MATERI PEMBELAJARAN DEBAT

Daniati Zega¹, Trisman Harefa², Lestari Waruwu³, Riana⁴

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias^{1,2,3,4}

Email: daniatizega27@gmail.com, trisman_harefa@gmail.com

Corresponding author:

Nama : Daniati Zega
Institusi : Universitas Nias
Email : daniatizega27@gmail.com

Abstrak: Tenaga pendidik harus melakukan inovasi baru dalam proses pembelajaran dari segi penggunaan media pembelajaran. Kenyataannya di SMA Negeri 2 Alasa peneliti masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajan *Pixton E-komik* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi debat di Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Hasil kelayakan ini berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain. Pemerolehan pada hasil validasi oleh ahli materi mencapai 91,20%, dengan kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh 92,85% dan hasil validasi ahli desain 85%. Tingkat kepraktisan media pembelajaran melalui *Pixton E-komik* pada materi debat pada uji coba perorangan mencapai 97,20% dengan kriteria sangat praktis, uji coba kelompok kecil 98,6% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba lapangan mencapai 92,20% sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat fektif dengan persentase ketuntasan mencapai 91%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran melalui *Pixton E-komik* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk materi debat yang telah dikembangkan dengan model 4-D sangat layak digunakan

Kata kunci: Pengembangan, Media, *Pixton E-Komik*, Debat

Abstract: In the learning process, of course, educators must make new innovations in terms of the use of learning media. However, in reality at SMA Negeri 2 Alasa researchers have problems in the learning process, namely the lack of varied learning media causes students to be less enthusiastic in the learning process. The purpose of this study is to develop a pixelated E-comic learning media for Indonesian language subjects in high school debate topics. The results of this feasibility are based on the validation results that have been carried out by material experts, linguists and design experts. Acquisition on validation results by material experts reached 91.20%, with very feasible criteria, linguist validation obtained 92.85% and design expert validation results 85%. The practicality level of learning media through E-comic pixton on debate material in individual trials reached 97.20% with very practical criteria, 98.6% in small group trials with very practical criteria and field trials reached 92.20% very practical. The effectiveness of learning media has also been tested to be very effective with a completeness percentage of 91%. Based on the results of this study, learning media through pixel E-comics in Indonesian subjects for debate materials that have been developed using the 4-D model are very appropriate to use.

Keywords: Development, Media, E-Comic Pixton, Debate

PENDAHULUAN

Belajar mengajar adalah upaya untuk melakukan kegiatan yang bernilai edukatif (mendidik). Interaksi antara guru dan siswa diwarnai oleh nilai edukatif karena kegiatan belajar dirancang untuk mencapai tujuan tertentu sebelum kelas dimulai. Proses belajar mengajar harus diperbarui untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pilihan bahan ajar dan media pembelajaran adalah salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan guru dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar harus disesuaikan dengan kondisi yang ada dalam lingkungan pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti materi debat yang ada di kelas X SMA. Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, seperti yang ditunjukkan oleh perubahan kurikulum yang terus-menerus.

Pengembangan media pembelajaran dari konvensional menuju inovatif sangat penting karena akan membantu proses pembelajaran guru, terutama untuk membuat belajar menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu alat yang digunakan guru untuk merencanakan proses belajar mengajar yang memuaskan adalah media pembelajaran, (Zalukhu *et al.*, 2023). Media pembelajaran digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, menurut Nurmadiyah (2016).

Dunia saat ini sangat membutuhkan media pembelajaran, terutama di era teknologi multimedia yang berkembang pesat di setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan dan kecanggihan teknologi dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa untuk belajar, sehingga pendidikan semakin maju dengan cepat. Teknologi multimedia memiliki banyak manfaat dan potensi untuk merubah pola belajar siswa. Guru memiliki kesempatan untuk menciptakan metode pembelajaran terbaik mereka dengan perkembangan multimedia,.

Media yang relevan, seperti gadget yang dapat diakses oleh siswa, adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, Wina (2014) mengatakan bahwa guru harus mengikuti perkembangan ini saat mengajar. . Sesuai dengan KD 3.13, yang merupakan salah satu kompetensi yang diperlukan oleh siswa kelas X SMA dalam kurikulum 2013, siswa harus dapat menganalisis isi debat dengan mempertimbangkan isi, struktur, kebahasaan, dan kelebihan dan kekurangan debat.

Berdasarkan penjelasan di atas yang telah dipaparkan, peneliti mencari solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran melalui *pixton* E-komik. Sesuai dengan pengertian *Pixton* adalah sebuah aplikasi komik *online* gratis yang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik atau semua kalangan. *Pixton* diciptakan untuk membuat berbagai komik digital yang menarik, baik sebagai media hiburan maupun media pembelajaran. E-komik adalah E-komik merupakan singkatan dari elektronik komik sehingga memerlukan alat bantu seperti handphone, laptop, komputer, tablet dan perangkat elektronik lainnya ketika menjalankannya. Menurut Kurniawan, dkk (2017) E- Komik ialah wujud komunikasi visual digital yang mempunyai manfaat untuk menyampaikan data agar lebih mudah dipahami, dengan menampilkan bacaan serta foto yang dirangkai menjadi sebuah alur cerita. Dengan adanya media pembelajaran E-komik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi debat. Keadaan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran debat dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Pixton* E-komik Dalam Pembelajaran Debat Kelas X SMA Negeri 2 Alasa Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Gay dalam Hamzah (2019) mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dari pada pengujian teori. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan diistilahkan dengan 4D yakni *define, design, development, and dissemination*, (Pinta *et al.*, 2023). Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti menyimpulkan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode atau langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk serta bertujuan untuk menambah pengetahuan dan menjawab suatu permasalahan, (Linda *et al.*, 2023). Peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran E-komik dalam penelitian dan pengembangan ini. Produk E-komik ini diujikan kepada peserta didik untuk meningkatkan dan

memotivasi dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk berupa E-komik dengan mengambil uji coba produk pada siswa SMA Negeri 2 Alasa Kelas X semester genap. Pelaksanaan penelitian pengembangan media E-komik pada materi debat di kelas X SMA Negeri 2 Alasa dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pelaksanaan model 4D (Hidayat Harefa *et al.*, 2023). Pelaksanaan model 4D ada beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Tahapan analisis merupakan tahap menentukan masalah utama yang dihadapi siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk memperlancar proses pembelajaran. Tahap analisis peserta didik tentang bagaimana perkembangan kognitif serta motivasi belajar peserta didik. Tahap konsep merupakan tahap untuk mencapai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Tahap perancangan (*design*) yang merupakan tahap kedua adalah tahapan mendesain sebuah produk, produk yang didesain merupakan E-komik yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran kepada peserta didik. Tahap desain ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : materi, strategi pembelajaran dan evaluasi. Tahap pengembangan merupakan tahapan yang berguna untuk memperoleh nilai kelayakan produk yang divalidasi oleh validator (validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain), untuk mengetahui kepraktisan dan keefektivitas yang diperoleh melalui respon peserta didik pada produk yang dikembangkan (Halawa *et al.*, 2023).

Kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran E-komik pada materi debat di SMA Negeri 2 Alasa menurut ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dikategorikan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan didapatkan kualifikasi sangat praktis. Kualitas media pembelajaran khususnya pada materi debat kelas X dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan media pembelajaran E-komik mendapat nilai rata-rata 91,20% dengan kualifikasi sangat layak tercatat dari lima indikator yaitu: relevansi 87,5%, keakuratan materi 93,7%, kelengkapan 93,7%, sistematika sajian 87,5% dan kesesuaian sajian 93,7%. Setelah dirata-ratakan revisi II mencapai 91,20% dengan kriteria “sangat baik” sehingga produk layak untuk digunakan.

Tabel 1. Persentase Penilaian Kelayakan Media E-komik oleh Validato Ahli Mteri

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	87,5%	Sangat Baik
2	Keakuratan Materi	93,7%	Sangat Baik
3	Kelengkapan	93,7%	Sangat Baik
4	Sistematika sajian	87,5%	Sangat Baik
5	Kesesuaian sajian	93,7%	Sangat Baik

Kualitas media pembelajaran E-komik berdasarkan penilaian validator ahli bahasa berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 92,85%. Kulifikasi sangat baik tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar 91,6%, dan keterbacaan dan kekomunikatifan 92,85% dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Persentase Penilaian Kelayakan Media E-komik oleh Validator Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indoneisa yang baik dan benar	91,6%	Sangat Baik
2	Keterbacaan dan kekomunikatifan	92,85%	Sangat Baik

Kualitas media pembelajaran E-komik berdasarkan penilaian validator ahli desain berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan pembelajaran mendapat nilai rata-rata 85%. Kulifikasi sangat baik tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kemampuan media untuk umpan balik dengan segera, kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi, kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran, efesiensi media dalam kaitannya dengan waktu, keamanan media bagi siswa dan kualitas media.

Uji perorangan dilakukan dikelas X SMA Negeri 2 Alasa sebanyak 3 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada aspek pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek komunikasi visual. Hasil respon peserta didik yang didapatkan pada uji perorangan menunjukkan bahwa media E-komik dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi debat dengan nilai rata-rata skor pemerolehan sebesar 97,2% dengan kriteria “sangat praktis”. Pada tahap uji kelompok kecil berjumlah 6 orang dilakukan di kelas X SMA Negeri 2 Alasa, respon peserta didik mencakup aspek pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek komunikasi visual. Hasil respon peserta didik yang didapatkan pada uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata pemerolehan 98,6% dengan kriteria “sangat praktis”. Pada tahap uji coba lapangan berjumlah 20 orang dilakukan dikelas X SMA Negeri 2 Alasa dengan respon peserta didik mencakup aspek pembelajaran, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek komunikasi visual. Hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan mencapai 92,2% dengan kriteria “sangat praktis”. Tingkat pencapaian media pembelajaran E-komik pada uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran E-komik sudah valid menurut uji coba peroranga, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 3. Kepraktisan Media E-komik pada Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	97,2%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Kecil	98,6%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	92,2%	Sangat Praktis

Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali uji coba kepraktisan media pembelajaran E-komik dengan ketuntasan yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik, uji coba perorangan mencapai 93,3%, uji coba kelompok kecil mencapai 86,6% dan uji coba lapangan mencapai 91%. Maka diperoleh hasil pencapaian tes hasil belajar peserta didik dengan kriteri “sangat efektif”.

Tabel 4. Efektivitas Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

No	Uji Coba	Ketuntasan Peserta Didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Efektivitas
1	Uji Coba Perorangan	Peserta didik yang tuntas Peserta didik yang tidak tuntas Persentase Ketuntasan Belajar	70	3 - 93,3%	Sangat Efektif
2	Uji Coba Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas Peserta didik yang tidak tuntas Persentase Ketuntasan Belajar	70	7 - 86,6%	Sangat Efektif
3	Uji Coba Lapangan	Peserta didik yang tuntas Peserta didik yang tidak tuntas Persentase Ketuntasan Belajar	70	20 - 91%	Sangat Efektif

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Pixton* E-komik Dalam Pembelajaran Debat Kelas X SMA Negeri 2 Alasa Tahun Pembelajaran 2022/2023”. Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Pengembangan media pembelajaran E-komik pada materi debat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. 2. Media pembelajaran E-komik pada materi Debat kelas X SMA Negeri 2 Alasa sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validasi materi (isi) sebesar 91,20%, validasi ahli bahasa 92,85% dan validasi ahli desain 85%. 3. Media pembelajaran E-komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat baik dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa pada uji perorangan sebesar 97,20%, uji coba kelompok kecil sebesar 98,6% dan uji coba lapangan 92,20%. Media E-komik bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat baik dan layak dengan persentase ketuntasan kategori sangat baik.

Penelitian pengembangan media E-komik selanjutnya dapat dilakukan lebih efektif lagi, serta disarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) Mendorong peneliti lain untuk membuat media pembelajaran bahasa Indonesia berupa E-komik dengan aplikasi *Pixton* yang lebih baik. 2) Disarankan kepada peneliti lain untuk dapat mengembangkan E-komik bahasa Indonesia pada konsep materi yang lain dengan model yang sama. 3) Disarankan kepada peneliti lain untuk menerapkan E-komik ini di sekolah tempat mereka melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Al-tabany, T.I.B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana
- Danaswari, Resti Wahyu, dkk. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jurnal scientiae Educatia Volume 2 Edisi 2.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas, 2013. *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud

- Gumelar, M.S .(2011). *Comik Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150. Diambil dari <http://www.aftanalisis.com>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Kurniawan, Bayu., Marwan, Irwan., Manan, Abdul. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *E-uadeena*, 1(1), 1-8. <https://text-id.123dok.com>
- Kosasih, E. (2019). *22 Jenis Teks & Strategi Pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Bandung : Yrama Widya
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Mahmun, Nunu. 2010. *Media Pembelajaran* (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. UIN Suska Riau : Jurnal Pemikiran Islam
- Novianti, D.A., & Susilowibowo , J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1-9
- Nurmadiyah. 2016. *Media Pendidikan*. Al. Afkar : Jurnal Kasiaman dan Peradaban, 5 (1)
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.
- Sa'adah, Risa Nur. 2020. *Metode Penelitian. R & D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sadiman. Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada . 2014
- Sudjana, Nana dan Rival, Ahmad. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Depdiknas. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06(01), 5793–5800.