

Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas IX Di SMP Advent 2 Sario Manado

Lidia Gaghana¹ Edwin Wantah² Jerry Wuisang³

^{1, 2, 3} Pendidikan Ekonomi, Pasca Sarjana Universitas Negeri Manado

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran komik digital materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IX, (2) Memahami materi kegiatan ekonomi kelas IX. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D meliputi empat tahap yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX yang ada di SMP Advent 2 Sario Manado. Pada tahap awal pengembangan Define dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan dari siswa yang dilakukan peneliti untuk mengkaji keadaan di sekolah khususnya di kelas subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berupa komik digital sangat dibutuhkan. Pendefinisian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pemetaan kebutuhan belajar siswa. Dalam hal ini peneliti akan melakukan studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner (angket). Hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan adalah dalam memahami materi relatif sulit dan ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik Digital, Materi Kegiatan Ekonomi.*

Copyright (c) 2023 Gaghana

✉ Corresponding author :

Email Address : lidyaoeigaghana@gmail.com edwinwantah@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003). Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusia yang lebih baik. (Sujana, 2019).

Pendidikan tidak lepas dari pembelajaran yang berlangsung didalam lembaga non formal maupun formal. Proses Pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran tersebut dapat terealisasi dengan baik jika komponen kegiatan belajar mengajar saling mendukung yang mencakup: tujuan, bahan/ materi, guru, siswa, sarana/ media, metode dan evaluasi guna mencapai tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran sudah mengikuti perkembangan teknologi saat ini salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan ketertarikan untuk mengikuti pelajaran, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan berlanjut pada peningkatan hasil belajar siswa. Media yang digunakan guru sebagai pelengkap atau alat bantu bagi guru dalam mengajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran (Mardhiah, 2018).

Menurut Sari (2018), salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran, sehingga peserta didik siap dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, yang bertujuan menyiapkan generasi muda menghadapi dunia kerja berbasis teknologi. Kemajuan teknologi memungkinkan informasi untuk bergerak lebih cepat dengan bantuan jaringan internet. Salah satu media penyampaian informasi yang berpotensi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah komik digital. Komik adalah salah satu media penyampaian informasi yang cukup dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak. Dengan kemajuan teknologi, bentuk komik semakin modern dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Walaupun pada mulanya komik hanya bersifat fiksi, tapi seiring perkembangan masyarakat muncul kategori-kategori komik baru yang mampu memiliki unsur Pendidikan di dalamnya seperti edukasi, fakta-fakta informasi, dan sebagainya,

Dalam pengamatan terhadap beberapa proses belajar, guru masih minim dalam menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran dikelas dilakukan dalam bentuk slide power point, metode ceramah, memberikan catatan berupa materi dibuku, melakukan diskusi kelompok dengan guru memberikan masalah berupa lembar kerja untuk memahami materi dan pada hasil pengamatan tidak sedikit siswa sering merasa bosan kemudian memainkan handphone saat diskusi. Pembelajaran konvensional seperti masalah diatas menyebabkan siswa belum belajar secara maksimal. Dibutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa tertarik saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran sangat cocok mengingat media komik yang memuat teks, bergambar, mudah di bawa serta dibaca dimanapun. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis komik digital diharapkan mampu meningkatkan hasil dan menghilangkan gambaran yang membosankan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang tidak perlu merumuskan hipotesis. Data yang telah terkumpul dalam bentuk angka kemudian dihitung dalam bentuk presentase yang dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan berupa presentase lalu ditafsirkan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Data kualitatif yang angkakan sekedar hanya untuk mempermudah dalam penggabungan dua atau lebih variable, kemudian sesudah didapat hasil akhir lalu dikualifikasikan kembali. Teknik ini sering disebut teknik deskriptif kualitatif dengan presentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan dilaksanakan dengan para siswa sebagai subjek penelitian menggambarkan bahwa sulitnya mereka memahami materi pembelajaran ekonomi, siswa tidak cukup mengerti jika hanya mendengar penjelasan dari guru saja, cepat merasa bosan kalau media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku cetak saja. Hal lain yang teridentifikasi dalam kegiatan wawancara adalah kurangnya minat dalam membaca buku dan waktu paling banyak digunakan untuk bermain sosial media.

Saat melakukan wawancara, terdapat informasi-informasi yang berkembang akibat penuturan dari para siswa yang terpilih secara random untuk melaksanakan wawancara secara mendalam. Siswa WB mengatakan bahwa untuk memahami pelajaran ekonomi membutuhkan tambahan media pembelajaran selain buku cetak ekonomi (M. WB:01). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh JK bahwa seringkali buku cetak ekonomi menjadi rutinitas dibaca saat kegiatan pembelajaran dan tidak akan dibaca lagi saat tidak ada pembelajaran dikelas, oleh karena itu perlu tambahan media pembelajaran lainnya (M. JK:01). Hal yang serupa juga dikatakan oleh salah satu siswa sebagai responden penelitian yaitu AT mengatakan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang bukan semata hanya tulisan dan gambar hitam putih saja (M. AT:01). Peneliti juga mendapatkan informasi dari wawancara yang dilakukan dengan siswa MP sebagai responden dalam penelitian ini yaitu membutuhkan media pembelajaran yang variatif, selain buku ada juga gambar yang menarik (M. MP:01).

Tabel 1. Nama-nama siswa yang menjadi responden pada kelas IX SMP Advent 2 Sario Manado

No	Nama	Kelas
1.	NS	IX
2.	BGL	IX
3.	RS	IX
4.	MCL	IX
5.	AT	IX
6.	VA	IX
7.	MP	IX
8.	TK	IX
9.	PM	IX
10.	JT	IX

Selanjutnya pada paparan tabel dibawah ini akan disajikan hasil identifikasi masalah dan pendefinisian analisis kebutuhan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran ekonomi.

Tabel 2. Hasil Identifikasi Masalah dan Pendefinisian Analisis Kebutuhan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi

No	Komponen yang teridentifikasi dalam identifikasi dan analisis kebutuhan media pembelajaran pada kegiatan belajar siswa di kelas	Sikap siswa			
		STS	TS	S	SS
1.	Apakah para siswa bisa memahami pembelajaran ekonomi hanya dengan membaca buku cetak disekolah?	80%	10%	10%	0%
2.	Siswa perlu tulisan dan gambar yang berwarna bukan sekedar tulisan dan gambar hitam putih.	0%	20%	80%	0%
3.	Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa tidak memerlukan media pembelajaran tambahan lainnya untuk memahami materi yang diajarkan.	0%	100%	0%	0%
4.	Materi kegiatan ekonomi dibuat dalam bentuk komik digital	0%	0%	0%	100%
5.	Apabila materi disajikan dalam bentuk komik digital, maka tampilan tulisan, gambar dan karakter warna yang diinginkan siswa ditampilkan dengan tetap memperhatikan kenyamanan	0%	0%	0%	100%

Dari hasil paparan dalam identifikasi masalah dan analisis kebutuhan yang dipaparkan dalam tabel 4.2 diatas, dapat disimpulkan bahwa para siswa dalam memahami pelajaran ekonomi tidak cukup hanya menggunakan buku cetak saja, membutuhkan media pembelajaran lainnya yang lebih variatif, dan berwarna. Pada analisis kebutuhan mengenai instrumen apakah para siswa bisa memahami pembelajaran ekonomi hanya dengan membaca buku cetak di sekolah, 80% menjawab sangat tidak setuju, 10% menjawab tidak setuju dan 10% menjawab setuju. Pada aspek ketiga yang dianalisis siswa perlu tulisan dan gambar yang berwarna bukan sekedar tulisan dan gambar hitam putih, 80% siswa setuju dan 20% siswa menjawab tidak setuju. Pada aspek ketiga dalam pembelajaran, siswa tidak memerlukan media pembelajaran tambahan lainnya untuk memahami materi yang diajarkan, 100% siswa menjawab tidak setuju. Kemudian pada aspek keempat, indikator yang ditanyakan adalah materi pembelajaran ekonomi dibuat dalam bentuk komik digital, para siswa menjawab 100% sangat setuju. Dan yang terakhir dalam media pembelajaran komik digital tulisan, gambar dan karakter yang ditampilkan tetap memperhatikan kenyamanan, 100% siswa menjawab sangat setuju.

SIMPULAN

Dalam mempelajari pembelajaran ekonomi untuk membantu para siswa memahami dengan mudah maka perlu ada tambahan media pembelajaran yang lain tidak hanya terpaku pada ketersediaan buku paket pembelajaran yang tersedia di sekolah. Media pembelajaran yang berbentuk komik digital sangat disukai oleh para siswa karena diisi oleh tulisan, warna, dan karakter yang bisa menimbulkan minat belajar dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Adapun saran penelitian ini adalah media komik digital diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pada pengembangan media pembelajaran komik digital pembelajaran ekonomi terdapat beberapa hambatan dan kesulitan yang dapat dijadikan bahan perbaikan bagi peneliti lain sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang layak

untuk kegiatan belajar, dengan cara menambah referensi penelitian dan literatur agar penelitian dan pengembangan memiliki hasil yang lebih baik serta memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih luas. Bagi peneliti lain, agar dapat menambah jumlah validator dan responden sehingga mendapatkan hasil kelayakan yang lebih akurat. Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran komik digital ini dengan materi yang berbeda untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Referensi :

- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Asrul, dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Tineka Cipta.
- Azhari. (2015). "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah". *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA: Program Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Borg, W. E & Gall (1993). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*, New York: Longman.
- Danim, dkk. (2013). *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widayaiswara*.
- Gay. (2012). *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.
- Mardhiah. (2018). "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh". <https://www.researchgate.net/publication/329444590>
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA SMA NEGERI 16 BANDA ACEH.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37.
- McCloud. (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mustakim. (2020). *Jurnal Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*.
- Nugraha. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- O'Brien & Marakas. (2010). *Management Information System*. Eight Edition. New York: McGraw-Hill/ Irwin.
- Surayya, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari keterampilan Berfikir Kritis Siswa*, Vol 4 (2014).
- Sudjana. (2019). *Dasar-dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sari. (2018). "Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar". Bandung: Universitas Pasundan. (Tidak Diterbitkan).
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wulandari. (2021). *Penerapan model-model projectbased learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V Min 38 Aceh besar*. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*.
- Zulkifli, A. (2014). *Dasar-dasar Ilmu Lingkungan*. Jakarta: Salemba Tek.