

Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Komik Peserta Didik Kelas IX Di SMP Negeri 4 Tondano Kabupaten Minahasa

Susana A.P Sumuweng¹, Edwin Wantah², Lihard S. Lumampow³, Nikolas F. Wuryaningrat⁴

^{1,2,3,4}, Pendidikan Ekonomi Pasca Sarjana Universitas Negeri Manado

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk meningkatkan Kemampuan Literasi peserta didik, (2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ekonomi. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D meliputi empat tahap yaitu Define, Design, Development and Dissemination. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 9B yang ada di SMP N 4 Tondano. Pada tahap awal pengembangan Define dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan dari peserta didik yang dilakukan peneliti untuk mengkaji keadaan di sekolah khususnya di kelas subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bahwa pengembangan media pembelajaran berupa Komik Digital sangat dibutuhkan. Pendefinisian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah pemetaan kebutuhan belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti akan melakukan studi pendahuluan melalui wawancara dan penyebaran angket. Hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan adalah memahami materi IPS relatif sulit dan ketersediaan media pembelajaran kurang memadai

Kata Kunci: Pembelajaran Ekonomi, Berbasis Komik, Media Pembelajaran

Copyright (c) 2022 Susana A.P Sumuweng

✉ Corresponding author :

Email Address : susanasumuweng50@guru.smp.belajar.id

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terjadi di dunia begitu cepat seiring dengan munculnya percepatan pembangunan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan ini sudah tidak terelakkan lagi oleh penduduk dunia. Saat ini bangsa-bangsa yang ada di dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, begitupun dengan negara kita Indonesia. Berbagai teknologi yang menandai dimulainya revolusi industri 4.0, sudah mulai diterapkan di berbagai lini. Revolusi Industri 4.0 atau yang sering disebut dengan cyber physical system merupakan revolusi yang menitikberatkan pada otomatisasi serta kolaborasi antara teknologi siber. Revolusi 4.0 ini sendiri muncul di abad ke-21 dengan ciri utama yang ada adalah penggabungan antara informasi serta teknologi komunikasi ke dalam bidang industri. Society 5.0 adalah manusia yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 dan berpusat di teknologi. Society 5.0 sendiri pertama kali

diperkenalkan oleh pemerintahan Jepang pada tahun 2019. Society 5.0 merupakan perkembangan dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (artificial intelligence) sedangkan Society 5.0 memfokuskan kepada komponen teknologi dan kemanusiannya. Konsep revolusi yang dicetuskan di Jepang lebih mendorong terhadap peranan manusia dalam mengatasi paradigma dari kemajuan revolusi industri 4.0. Artinya pada masa society 5.0 ini manusia dituntut untuk dapat lebih memiliki kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan kreativitas.

Dalam menghadapi era abad 21 guru peserta didik yang andal perlu dibekali dengan ragam ketrampilan. , yaitu (1) life and career skill : bentuk ketrampilan yang mengarah pada fleksibilitas belajar dan inisiatif mengatur kehidupannya; (2) learning and inovation skills: bentuk kemampuan dalam menyelesaikan masalah, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan berpikir, bekerja kraetif; dan (3) information media and teknologi skills: bentuk ketrampilan dalam mengolah informasi, media teknologi yang berkembang.

Guru perlu memahami kompetensi pedagogi guru abad 21 karena sesuai dengan kemajuan zaman, di era yang serba online dan digital, pendidikan haruslah segera bertransformasi atau berubah ke arah yang lebih maju agar tidak tertinggal dengan negara lain .

Berdasarkan dua kutipan diatas penulis menyimpulkan bahwa zaman terus berubah seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, maka guru harus terus berbenah dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang berpihak kepada murid. Penyediaan proses pembelajaran harus melewati suatu analisis kebutuhan belajar masing-masing murid karena semua murid memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda. Penyediaan kebutuhan belajar murid bukan sekedar menyangkut area kognitifnya saja, tapi bagaimana membangun suatu generasi yang bisa menyelesaikan masalah, membangun komunikasi dan berkolaborasi.

Mengutip dalam bukunya , Dr Sanjaya mengemukakan pengertian analisis kebutuhan atau need assessment menurut McNeil, assessment itu adalah proses menentukan prioritas kebutuhan pendidikan. Lanjut dalam bukunya Dr Sanjaya mengemukakan kegiatan melaksanakan need assessment merupakan suatu kegiatan yang pertama kali harus dilakukan dalam setiap model desain sistem instruksional. Hal ini menunjukkan begitu pentingnya melacak informasi tentang harapan dan kenyataan, yakni kemampuan yang harus dimiliki dengan kemampuan yang telah dimiliki.

Dengan adanya analisis kebutuhan belajar para murid maka penyediaan pembelajaran bagi murid merupakan pembelajaran yang mengakomodasi dari semua perbedaan murid, terbuka untuk semua dan memberikan kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh setiap individu. Keberagaman dari setiap individu murid harus selalu diperhatikan, karena setiap peserta didik tumbuh di lingkungan dan budaya yang berbeda sesuai dengan kondisi geografis tempat tinggal mereka. Pembelajaran dilakukan dengan beragam cara untuk memahami informasi baru bagi semua murid dalam komunitas ruang kelasnya yang beraneka ragam, termasuk cara untuk: mendapatkan konten; mengolah, membangun, atau menalar gagasan; dan mengembangkan produk pembelajaran dan ukuran evaluasi sehingga semua murid di dalam suatu ruang kelas yang memiliki latar belakang kemampuan beragam bisa

belajar dengan efektif. Selain itu juga memastikan setiap murid di kelasnya tahu bahwa akan selalu ada dukungan untuk mereka di sepanjang prosesnya.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang tidak perlu merumuskan hipotesis. Data yang telah terkumpul dalam bentuk angka kemudian dihitung dalam bentuk persentase yang dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan berupa persentase lalu ditafsirkan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Data kualitatif yang diangkakan 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 persentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan dilaksanakan dengan para murid sebagai subjek penelitian menggambarkan bahwa sulitnya mereka memahami materi pembelajaran Ekonomi yang dianggap penuh dengan konsep yang abstrak, tidak cukup mengerti jika hanya mendengar penjelasan dari guru saja, cepat menjadi bosan kalau media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket saja. Hal lain yang teridentifikasi dalam kegiatan wawancara adalah kurangnya minat dalam membaca buku dan waktu paling banyak dihabiskan untuk main game online.

Saat melakukan wawancara, terdapat informasi-informasi yang berkembang akibat penuturan dari para siswa yang terpilih secara random untuk melaksanakan wawancara secara mendalam. Siswa WB menuturkan bahwa untuk memahami pelajaran Ekonomi membutuhkan tambahan media pembelajaran selain buku Paket Ekonomi yang tersedia di perpustakaan (M.WB : 01). Hal senada juga disampaikan oleh DR bahwa seringkali buku paket Ekonomi menjadi suatu rutinitas dibaca saat kegiatan pembelajaran dan tidak akan dibaca lagi saat tidak ada pembelajaran di kelas, oleh sebab itu perlu adanya tambahan media pembelajaran lainnya (M. DR : 01). Penuturan lainnya dari salah satu murid sebagai responden penelitian yaitu NS mengatakan bahwa membutuhkan suatu media pembelajaran yang kaya akan warna bukan semata hanya tulisan hitam putih dan gambar yang tertera juga hitam putih (M. NS : 01). Hasil wawancara juga peneliti mendapatkan informasi dari murid MS sebagai responden yaitu membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif, selain buku paket ada juga video pembelajaran yang memiliki efek suara dan efek gambar (M. MS : 01).

Tabel 1. Nama- Nama murid yang menjadi responden pada kelas 9 SMP N 4 Tondano

No	Nama	Kelas
1.	BR	9A
2.	FM	9A
3.	DK	9A

4.	MR	9A
5.	TK	9A
6.	WB	9B
7.	DR	9B
8.	KT	9B
9.	NS	9B
10.	AW	9B
11.	DR	9F
12.	MS	9F
13.	HK	9F
14.	RS	9F

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

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

No	Komponen teridentifikasi dan identifikasi kebutuhan pembelajaran pada belajar murid dikelas	yang dalam analisis media kegiatan	Sikap murid			
			STS	TS	S	SS
1.	Apakah para murid bisa memahami pembelajaran Ekonomi hanya dengan membaca buku Paket yang disediakan sekolah di perpustakaan?		90 %	0%	10%	0%
2.	Dalam pembelajaran, murid tidak memerlukan media pembelajaran tambahan lainnya untuk memahami materi yang dijelaskan		0%	100%	0%	0%
3.	Murid perlu tulisan berwarna dan berkarakter bukan sekedar		0%	20%	80%	0%

	huruf hitam putih dalam membaca buku pelajaran				
4.	Materi pembelajaran ekonomi dibuat berbasis komik pasti sangat menarik	0%	0%	0%	100%
5.	Apabila berbentuk komik yang disajikan dalam bentuk video, maka tampilan karakter warna yang murid inginkan dalam tampilan layar materi digital adalah warna-warni cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan tetap memperhatikan kenyamanan	0%	0%	0%	100%
6.	Dalam media pembelajaran komik digital perlu ada efek suara atau backsound	0%	0%	0%	100%

Dari hasil paparan dalam identifikasi masalah dan analisis kebutuhan yang dipaparkan dalam tabel 4.2. di atas dapat disimpulkan bahwa para murid dalam memahami pelajaran Ekonomi tidak cukup hanya menggunakan buku paket saja, membutuhkan media pembelajaran lainnya yang lebih variatif, lebih berwarna, dan memiliki efek suara atau backsound. Pada analisis kebutuhan mengenai instrumen apakah para murid bisa memahami pembelajaran Ekonomi hanya dengan membaca buku Paket yang disediakan sekolah di perpustakaan, 90% menjawab sangat tidak setuju dan hanya 10% menjawab setuju. Pada aspek kedua dalam pembelajaran, murid tidak memerlukan media pembelajaran tambahan lainnya untuk memahami materi yang dijelaskan, 100% murid menjawab tidak setuju. Aspek ketiga yang dianalisis murid perlu tulisan berwarna dan berkarakter bukan sekedar huruf hitam putih dalam membaca buku pelajaran, 80% murid menjawab setuju dan 20% murid menjawab tidak setuju. Selanjutnya pada aspek keempat, indikator yang ditanyakan adalah materi pembelajaran ekonomi dibuat berbasis komik pasti sangat menarik dan 100% murid menjawab sangat setuju. Aspek kelima indikator yang ditanyakan adalah apabila berbentuk komik yang disajikan dalam bentuk video, maka tampilan karakter warna yang murid inginkan dalam tampilan layar materi digital adalah warna-warni cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan tetap memperhatikan kenyamanan, kembali para murid menjawab 100% sangat setuju. Dan yang terakhir saat ditanyakan dalam media pembelajaran komik digital perlu ada efek suara atau backsound, 100% murid menjawab sangat setuju.

SIMPULAN

Dalam mempelajari pembelajaran Ekonomi untuk membantu para murid memahami dengan mudah maka perlu ada tambahan media pembelajaran yang lain tidak hanya terpaku pada ketersediaan buku Paket Pembelajaran yang tersedia di

Perpustakaan. Media pembelajaran berbentuk komik digital sangat disukai oleh para murid karena diisi oleh karakter, full color, efek soundback yang bisa mengimbangi ketertarikan mereka akan game online.

Referensi

- Dr. Fauzan, M.A, and M.Pd Fatkhul Arifin. “Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21.” Kencana, 2022.
- Lodewijk Dewi Putriani Yogosara, S.T, S.Pd, M.M. *Pedagogik Dalam Mengajar Pada Pembelajaran Abad 21*. Guepedia, 2022.
- Prof. Dr. Sanjaya H. Wina, M.Pd. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana, 2015.
- Arif Hamali, 2016. *Pemahaman Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Bangsawan Satria, 2015. *Manajemen Pemasaran Usaha Kecil*, Graha Ilmu Yogyakarta
- Bengen. DG,2001. *Pengelolaan Sumber daya Wilayah pesisir secara terpeadu berkelanjutan berbasis masyarakat*, Makalah Sosialisasi pengelolaan sumber daya berbasis masyarakat, Kementerian kelautan dan perikanan
- Brown.C,2000. *Entrepreneurial Teaching Guide*, CELCEE Digest, Kaufman Center For Entrepreneurial Leadership. University Or California Los Angeles
- Charles AT. 2001, *Sustainable Fishers Systems*. Canada : Blakwell Science Ltd.370p
- Cheryl E. Czuba, 1999, *empowerment : what is it ?* Juornal of Extention University of Connecticut.
- Daryanto, Aris Cahyono, 2013. *Kewirausahaan, Penanaman Jiwa Kewirausahaan Gava Media* Yogyakarta.
- Evans, D.R. 1981. *The Planning of nonformal education*, The Swedish International Development Authority (SIDA) has provided financial assistance
- Ellis, F. (1998). *Survey article: Household strategies and rural livelihood diversification*. The Journal of Development Studies. 35(1), 1–38.
- Fauzi, S. 2000. *Valuasi Ekonomi Sumberdaya Pesisir*. Materi pada Seminar Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-pulau Kecil Secara Berkelanjutan. Proyek Kerjasama IPB dengan The Papua New Guinea University of Technology.
- Harunisyah, N, 2014. *Pendidikan Ekonomi Masyarakat Melalui Program Pemberdayaan Nelayan Kabupaten Probolinggo*. Jurnal Ecobus Vol 1 No.2 2014 Hikmat A,2006. Strategi Pemberdayaan Masyarakat, Humaniora Utama Press Bandung
- Indarti I, & Wardana DS, 2013. *Metode pemberdayaan masyarakat pesisir melalui penguatan kelembagaan pesisir di Kota Semarang*. BENEFIT Jurnal Manajemen dan Bisnis Volume 17, Nomor 1, Juni 2013, hlm. 75-88

- Nurofik, A., Rahajeng, E., Munti, N. Y. S., Hardiansyah, A., Firmansyah, H., Sani, A., ... & Wiyono, A. S. (2021). PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI. Penerbit Insania.
- Sani, A. (2017). Sistem Manajemen Otomasi Perpustakaan Berbasis Open Source Senayan Library Management System (SLiMS)(Studi Kasus Perpustakaan H. Bata Ilyas STIE AMKOP Makassar). *SEIKO: Journal of Management & Business*, 1(1), 47-65.
- SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). PENGARUH PERSEPSI PENDIDIKAN & PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA PADA KANTOR DINAS DIKOTA MAKASSAR. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2).
- Boediman, S. F., Hendriarto, P., Satmoko, N. D., Sulistiyani, S., & Sani, A. (2021). The Relevance of Using Social Media Applications Strategies to Increase Marketing Potential of Indonesian Maritime Tourism (Analytical Study of Tourism Journals and Online Marketing). *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(4), 8791-8799.
- Majid, A., & Sani, A. (2016). Pengaruh Pelatihan dan Supervisi Kepala Ruangan terhadap Kinerja Perawat Pelaksana Diruang Rawat Inap Bedah Rumah Sakit TK. II Pelamonia Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 1(2), 310-412.
- Sani, A., & Hafidah, A. (2020). Pengaruh Shopping Life Style Dan Fashion Involvement Terhadap Impulse Buying Behavior Masyarakat High Income Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(3), 231-238.
- Irsan, I., & Sani, A. (2018). Praktik Manajemen Pengetahuan Pustakawan Dalam Mengembangkan Koleksi Lokal Makassar Di Dinas Perpustakaan Kota Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 3(1), 121-135.
- Munir, M., Fachmi, M., & Sani, A. (2020). Pengaruh Disiplin Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Pegawai Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Mirai Management*, 5(3), 161-170.
- Syarifuddin, U., Ilyas, G. B., Misbahuddin, M., Mustafa, H., & Sani, A. (2022). Strategi Pengembangan Usaha Kerajinan Anyaman Rotan dan Bambu melalui Pemasaran Online di Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 2(2), 1-24.
- Boediman, S. F., Hendriarto, P., Satmoko, N. D., Sulistiyani, S., & Amar Sani, A. S. (2021). Relevance of social media applications as a marketing strategy for Indonesian tourism destinations (literature analysis study). *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(3), 5705-5712.
- Makkira, M., Syakir, M., Kurniawan, S., Sani, A., & Ngandoh, A. M. (2022). Pengaruh Stres Kerja, Komunikasi Kerja dan Kepuasan Kerja terhadap Prestasi Kerja Karyawan pada PT. Prima Karya Manunggal Kabupaten Pangkep. *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 2(1), 20-27.
- Asriani, A., Putri, N., Kurniawan, S., & Sani, A. (2022). Pengaruh Personal Selling terhadap Peningkatan Penjualan Alat Tulis pada CV. Etalase Mitra Jaya di Wajo pada Masa Lockdown Pandemi Covid 19. *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 2(1), 13-19.
- Kartasmita, G., 1996, *Power dan Empowerment : Sebuah telaah Mengenai konsep Pemberdayaan Masyarakat*, Naskah Pidato Kebudayaan disampaikan pada HUT ke 28, Pusat Kesenian Jakarta- Taman Ismail Marsuki.
- Kusnadi. 2005. *Akar Kemiskinan Nelayan*. Yogyakarta LKiS Pelangi Aksara
- Kusnadi. 2009. *Keberdayaan Nelayan Dan Dinamika Ekonomi Pesisir*, Aruzz Media Yogyakarta
- Lakip KKP, 2016. *Laporan Kinerja Kementerian Kelautan Dan Perikanan*

Marzuki. HMS, 2012, Pendidikan Nonformal, Remaja Rosdakarya, Bandung

Maryuto H, 2011, Modul Membangun Jiwa kewirausahaan, Badan Pengembangan SDM Kelautan kementerian kelautan dan perikanan (KKP)

Maria CA,dkk,2012. Model Kurikulum pemberdayaan Masyarakat Nelayan Pesisir berbasis ekonomi produktif di Kabupaten Cirebon dan kabupaten Jenepono. Lembaga Riset Kementerian Kelautan dan Perikanan