

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT-ALAT PEMBAYARAN INTERNASIONAL PADA MATERI PEREKONOMIAN TERBUKA

Alfian Furqon Hakim

*Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
realpawiro@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka, (2) Mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi), namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran ekonomi. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 31 siswa kelas XII IPS MAN 3 Kulon Progo. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa media pembelajaran komik digital yang dapat diakses dari *smartphone* maupun komputer secara online.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Alat-alat Pembayaran Internasional

DIGITAL COMICS DEVELOPMENT AS LEARNING MEDIA OF INTERNATIONAL PAYMENT INSTRUMENTS ON OPEN ECONOMICS MATERIAL

Abstract: This study aims to: (1) develop digital comics as learners' learning media in comprehending international payment instruments on open economic material, (2) to know the eligibility of digital comics as learning media of international payment instruments on open economics material. The type of this study is Research and Development (R&D) with ADDIE development model. ADDIE model consists of five stages; analyze, design, develop, implementation, and evaluation, but it was only conducted up to the fourth stages, which was implementation. Media validity was evaluated by subject experts, media experts, and economics teachers. The developed media were given to 31 students of twelfth grade of social study at MAN 3 Kulon Progo. Descriptive quantitative technique was used to analyze the obtained data from the questionnaire. The result of this conducted research and development is digital comics learning media that can be accessed online through smartphone as well as computer.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, International Payment Instruments

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut pendidik untuk terus memperbaharui pengetahuan dan keterampilan mereka dalam

penyampaian proses pembelajaran. Berdasarkan data dari *internetlivestats* pada awal 2016 Indonesia merupaka urutan ke dua belas negara dengan pengguna internet terbesar di dunia.

Adanya berbagai macam *handphone/smartphone* dengan harga yang relatif terjangkau semakin memudahkan penduduk untuk dapat mengakses internet. Berdasar Laporan Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2014 yang diselenggarakan BPS penggunaan internet paling banyak diakses melalui perangkat *handphone* sebesar 73,73%, di mana 57,85% dari total 43,613,549 pengguna internet 2014 adalah penduduk berusia 5-24 tahun yang mana merupakan penduduk dalam usia sekolah.

Berdasar laporan *eMarketer*, Indonesia telah menjadi pasar *smartphone* ketiga terbesar se Asia-Pasifik setelah Cina dan India dengan pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 mencapai angka 55 juta. Mudahnya akses teknologi bagi masyarakat dan besarnya penduduk usia sekolah yang dapat mengakses internet sebenarnya memberikan keuntungan dalam penerapannya pada dunia pendidikan. Meskipun demikian, ketika teknologi telah menyatu dalam kehidupan masyarakat luas dan bukan lagi menjadi suatu barang komplementer, penggunaannya sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran kurang dimanfaatkan bahkan kurang diperhatikan.

Intetraksi pembelajaran dalam kelas seringkali terganjal pada faktor komunikasi di mana sangat sedikit pendidik yang dapat bebrbicara langsung ke tujuan yang ingin dicapai meskipun telah melalui media papantulis maupun *powerpoint*. Kendala ketidakefektifan komunikasi ini karena pendidik cenderung menekankan komunikasi verbal dan mengesampingkan pesan/media visual. Media visual, khususnya gambar dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata dengan biaya yang relatif murah (Yudhi Munadi, 2013). Berdasar artikel yang dimuat pada *mit.edu*, *neuroscientist* dari MIT menemukan bahwa otak manusia dapat memproses keseluruhan gambar yang mata lihat secepat 13 milidetik. Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk memperoleh gambar, kita menganggapnya sebagai “hal yang biasa” atau “terlalu biasa” sehingga melupakan manfaatnya.

Dengan berbagai fakta di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melauai media komik. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk komik digital ringan karena hanya perlu memproses file gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model ADDIE. *Research and Development* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap pengembangan. Terdapat lima tahap pengembangan pada R&D model ADDIE yaitu *analyze*

(analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MAN 3 Kulon Progo dengan 31 peserta didik kelas XII IPS, pada bulan Juni - September 2017.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif

Data kualitatif berupa saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Data-data tersebut dianalisis secara deskriptif dan digunakan untuk pertimbangan dan perbaikan dalam pengembangan media.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

a. Validasi ahli media, ahli materi dan guru

Pemberian penilaian berdasarkan skala likert, alternatif pemberian jawaban yang diberikan adalah:

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Nilai

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Widoyoko, 2011: 236

Setelah semua data terkumpul, kemudian dihitung rata-rata skor melalui rumus: $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$ dimana \bar{x} adalah skor rata-rata, N adalah jumlah subjek, dan $\sum x$ adalah jumlah nilai. Rata-rata penilaian yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi katagori kelayakan produk didasarkan pada tabel klasifikasi Widoyoko sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas media. Widoyoko (2015: 123) menjelaskan jika tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval sehingga perhitungan konversi dapat dilihat sebagai berikut:

Skor tertinggi (ideal) = 5

Skor terendah = 1

Jumlah kelas/klasifikasi = 5

Jarak interval = $(5-1)/5 = 0,8$

Berdasar hitungan di atas maka diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 0,8 yang ditabulasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Klasifikasi Kelayakan Ahli

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>4,20 s/d 5,00	Sangat Layak
>3,40 s/d 4,20	Layak
>2,60 s/d 3,40	Kurang Layak
>1,80 s/d 2,60	Tidak Layak
1,00 s/d 1,80	Sangat Tidak Layak

b. Ujicoba lapangan terbatas peserta didik

Ujicoba lapangan menggunakan kuisioner usabilitas J.R Lewis yang terdiri dari 19 pertanyaan dan menyediakan jawaban dengan skala 7, dengan ketentuan “Sangat setuju” untuk 7, “Sangat tidak setuju” untuk 1 dan poin “Tidak berlaku” (N/A) diluar skala.

Setelah data terkumpul, kemudian dihitung rata-rata skor keseluruhan. Rata-rata penilaian yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi katagori kelayakan sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas media. Dengan penghitungan konversi:

Skor tertinggi (ideal) = 7

Skor terndah = 1

Jumlah kelas/klasifikasi = 5

Jarak interval = $(7-1)/5 = 1,2$

Sehingga diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 1,2 yang ditabulasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Klasifikasi Kelayakan Uji Lapangan

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>5,80 s/d 7,00	Sangat Layak
>4,60 s/d 5,80	Layak
>3,40 s/d 4,60	Kurang Layak
>2,20 s/d 3,40	Tidak Layak
1,00 s/d 2,20	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran menggunakan prosedur *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan yang dilalui adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

a. Analisis kebutuhan

1) Permasalahan dan karakteristik siswa

Berdasar wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi MAN 3 Kulon Progo ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *smartphone* serta

terdapat fasilitas *wi-fi* untuk keperluan akses internet warga sekolah. Kendati demikian, dengan ketersediaan teknologi dan fasilitas, penggunaannya dalam proses pembelajaran kurang diperhatikan dan terkesan diabaikan yang pada akhirnya mempengaruhi antusias siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan latar belakang masalah yang sebelumnya telah dikemukakan.

2) Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

Software yang digunakan untuk mengembangkan media komik digital adalah *Clip Studio Paint EX (32-bit) v.1.6.2* dan adalah *Adobe Photoshop CC 2014*. Sedangkan *hardware* yang dibutuhkan adalah komputer dengan spesifikasi yang *compatible* dengan versi *software* yang digunakan.

b. Analisis kompetensi dan instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dimuat dalam media. Dalam pembelajaran ekonomi MAN 3 Kulon Progo menerapkan kurikulum 2006 (KTSP). Materi pembayaran internasional yang terdapat dalam media sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) memahami perekonomian terbuka dan Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan pengertian devisa, fungsi sumber-sumber devisa dan tujuan penggunaannya.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk (media) yang dibuat, meliputi:

a. Perancangan plot

Perancangan plot dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa cerita dari media pembelajaran komik digital yang akan dibuat sehingga menjadi sebuah cerita yang menarik, utuh dan terstruktur. Dalam perancangan plot ditentukan pemeran utama, tema, arah cerita, serta deskripsi plot.

b. Desain karakter

Pembuatan tampilan fisik, kepribadian dan detail-detail lain yang diperlukan dari karakter didasarkan dan disesuaikan dengan informasi dari perancangan plot.

c. Pembuatan skenario

Pembuatan skenario (*screenplay*) disederhanakan dan menjadi satu dengan proses panel layout.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan dimulai proses *panel layout (storyboard)*, *manuscript and recreating comic* serta *bookbinding* untuk merealisasikan desain yang telah dibuat.

a. *Panel layout (storyboard)*

Pembuatan *storyboard* dilakukan diatas kertas HVS A4 yang dimulai dengan membuat panel, sketsa awal dan dialog.

b. *Manuscript and recreating comic*

Pembuatan gambar kasar dan pemindahan *manuscript* kedalam bentuk digital dengan cara scanning. Hasil scanning selanjutnya diolah menggunakan *software Clip Paint Studio* untuk dibuat ulang (*recreating*).

c. *Bookbinding*

Dalam proses *bookbinding* sebagian dari halaman dipotong untuk mendapatkan ukuran yang sesuai sehingga siap untuk dipublikasi. Setelah proses publikasi selesai media pembelajaran komik digital dapat diakses melalui aplikasi *webtoon* yang dapat diunduh

melalui *playstore* ataupun melalui *website* dengan tautan <http://www.webtoons.com> dengan kata kunci pencarian "ekonomik".

Proses lain dari tahap development adalah proses validasi media. Proses validasi dibagi menjadi dua tahap.

a. Validasi 1

1) Penilaian ahli materi

Materi pembayaran internasional dari media yang dibuat dinilai oleh dosen pendidikan ekonomi Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri M.Si dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi Pembayaran Internasional

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Materi	4,36
2	Kebahasaan	4,14
Rerata Skor		4,28

Berdasarkan rerata skor aspek yang dinilai pada penilaian oleh ahli materi pembelajaran adalah 4,28. Pada tabel konversi rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak sehingga materi yang dimuat dalam media layak untuk digunakan.

2) Penilaian ahli media

Kelayakan media pembelajaran komik digital dinilai oleh dosen pendidikan ekonomi Tejo Nurseto, M.Pd dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Visual	4,42
2	Keterpaduan	4,14
Rerata Skor		4,32

Pada tabel hasil penilaian ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 4,32 dimana dalam tabel konversi dikategorikan sebagai sangat layak. Sehingga tampilan dan kualitas media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan.

b. Validasi 2

Validasi tahap 2 dilakukan oleh Tri Agung Nugroho, S.Pd selaku praktisi pembelajaran ekonomi di MAN 3 Kulon Progo. Penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi penilaian pada materi dan media pembelajaran. Berikut hasil penilaian guru mata pelajaran ekonomi terhadap media pembelajaran komik digital:

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran terhadap Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Materi	4,73
2	Kebahasaan	4,43
Rerata Skor		4,61

Pada tabel menunjukkan nilai rerata skor dari penilaian materi pembelajaran sebesar 4,61. Berdasarkan tabel konversi nilai termasuk dalam katagori sangat layak. Sehingga aspek materi dalam media pembelajaran komik digital layak digunakan.

Tabel 7. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Visual	4,42
2	Keterpaduan	4,57
Rerata Skor		4,47

Berdasarkan penilaian media pembelajaran oleh guru didapati nilai rerata skor sebesar 4,47 dimana dalam tabel konversi nilai termasuk dalam katagori sangat layak. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Jika melihat rerata keseluruhan penilaian ahli materi, media, dan guru mata peajaran maka media pembelajaran komik digital dinyatakan layak dan dapat dilanjutkan untuk ujicoba lapangan. Berikut merupakan rangkuman keseluruhan aspek yang dinilai pada validasi 1 dan 2:

Tabel 8. Rangkuman Uji Ahli dan Guru terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Guru	Rerata	Katagori
1	Materi	4,36	-	4,73	4,55	Sangat Layak
2	Kebahasaan	4,14	-	4,43	4,29	Sangat Layak
3	Visual	-	4,42	4,42	4,42	Sangat Layak
4	Keterpaduan	-	4,14	4,57	4,36	Sangat Layak
Rerata keseluruhan					4,42	Sangat Layak

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi atau penerapan dilakukan dengan melakukan uji kegunaan (*usability*) di lapangan kepada 31 peserta didik kelas XII IPS MAN 3 Kulon Progo. Jumlah ini didasarkan pada kriteria minimum uji usabilitas metode kuisioner dengan pengguna setidaknya 30 orang (Nielsen, 1993: 224). Berikut merupakan hasil uji usabilitas terhadap media pembelajaran komik digital:

Tabel 9. Hasil Uji Usabilitas

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Keterangan
1	Kegunaan media	5,59	Layak
2	Kualitas media	5,80	Layak
Rerata keseluruhan		5,69	Layak

Pada tabel hasil uji usabilitas menunjukkan rerata keseluruhan sebesar 5,69. Berdasarkan tabel konversi nilai media pembelajaran komik digital termasuk dalam katagori layak. Sehingga dapat dikatakan jika media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa m-learning dapat diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran untuk menghidupkan dan meningkatkan minat peserta didik di dalam proses pembelajaran. Dari hasil proses pengembangan dapat disimpulkan jika media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan pada cakupan yang lebih luas.

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka dikembangkan dengan model ADDIE telah berhasil dikembangkan dan dipublikasikan sehingga dapat digunakan secara luas.
2. Dalam penelitian dan pengembangan komik digital dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran. Aspek yang dinilai antara lain aspek materi, kebahasaan, visual dan keterpaduan. Dari hasil penilaian para ahli diperoleh rerata keseluruhan sebesar 4,42 yang masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan pada uji usability saat ujicoba lapangan pada 31 peserta didik diperoleh rerata keseluruhan aspek sebesar 5,69 yang masuk dalam kategori layak. Sehingga komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Saran

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ada beberapa saran yang dapat dilakukan:

1. Komik digital sebagai salah satu media visual yang mudah didapat serta murah dalam pembuatannya karena hanya memerlukan alat tulis dan ketrampilan menggunakan komputer. Diharapkan baik pendidik, seniman, peneliti, maupun masyarakat umum untuk dapat meningkatkan keberadaannya pada masyarakat luas sebagai salah satu media pembelajaran yang patut untuk diperhitungkan penggunaannya dalam dunia pendidikan.
2. Penelitian dan pengembangan komik digital selanjutnya diharapkan dapat memberikan wadah tersendiri bagi komik bertemakan edukasi baik berupa *website* maupun aplikasi sehingga tidak tercampur dengan komik *genre* lain.
3. Penelitian dan pengembangan selanjutnya diharapkan juga melaksanakan uji keefektifan guna mengetahui pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2015). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2014*. [Versi elektronik]. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- How Southeast Asia Uses Smartphones. (17 Februari 2016). *eMarketer*. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2016, dari <http://www.emarketer.com/Article/How-Southeast-Asia-Uses-Smartphones/1013595>.
- Internet Users by Country (2016). *Internet Live Stats*. Diambil pada tanggal 22 Juni 2016, dari <http://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/>.
- Lewis, J.R. (2016). Lewis, J.R.: IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instructions for Use. [Versi elektronik]. *International Journal of Human-Computer Interaction* 7 (1), 57-78.

- Munadhi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GPPress Group).
- Nielsen, Jakob. (1993). *Usability Engineering*. London : Academic Press, Inc.
- Trafton, Anne. (16 Januari 2014). In the Blink of an Eye. *MIT News Office*. Diambil pada tanggal 2 Januari 2018, dari <http://news.mit.edu/2014/in-the-blink-of-an-eye-0116>.
- Widoyoko, S. Eko. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.