

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ILUSTRASI PADA MATA PELAJARAN MEMBERSIAPKAN PEMBUATAN DOKUMENTASI VIDEO PADA KELAS XI SMK N 1 PADANG

Ilham Sabri Nasution¹⁾, Khairudin²⁾, Ashabul Khairi²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi PTIK FKIP Universitas Bung Hatta Padang

²⁾Dosen Program Studi PTIK FKIP Universitas Bung Hatta Padang

Email: ilhamsabri152@yahoo.co.id

Abstract

The development of science education and technology (SCIENCE and TECHNOLOGY) continues to rapidly is no exception in the field of education. It is increasingly encouraging renewal efforts and results of the utilization of technology in the learning process. In this case the teacher expected to utilize the results of these technologies well especially on learning media being used. But in fact it is still far from expected. In the process of learning is currently still a lot of teachers who are also learning to use media that make students saturated. In a process like this is very difficult for students to understand and remember the lessons so that the writers like to want to create and develop learning media interest and does not make students bored. It was developed in the form of learning media mediacomics illustration. The media is also equipped with quisquis-to evaluate student learning outcomes. The purpose of this research is to produce a comic illustration learning media on subjects prepare making video documentation of material specifically on shooting techniques and know the validity and practicalities of the media. This type of research is research development with a research procedure using R&D (Research and Development) which consists of: potential and problems, data collection, product design, design validation, product test design, revision, revision products, trial use, revision products and mass production. However, in this study the learning media development stage comics illustration just come to the trial stage small scale products and revision of the product. The subject of this research consists of two people for the validator and the practicalities of trial performed in 20 vocational high school student affairs 1 Padang, then the now tested on SPSS and analyzed. This research resulted learning media products in the form of a valid illustration comics with a value of 94,22% by the validator and have also been expressed by the students with the practical value of 87%.

Keywords: Comic ilustrations, research and development, valid, practical.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi berdampak positif bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi khususnya teknologi komputer baik dalam perangkat keras maupun lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk

menunjang proses pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah. Betapapun baik dan lengkapnya kurikulum, metode, media, atau sumber belajar, sarana dan perasarana lainnya tanpa

ada guru profesional mustahil tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan pengalaman penulis dilapangan selama penulis melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMKN 1 Padang pada kelas XI Jurusan Teknik Audio Video, penulis melihat siswa masih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru karena proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek bukan sebagai subjek didik.

Berdasarkan permasalahan yang demikian penulis mencoba untuk membuat suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu menunjang minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting diperhatikan karena ikut menentukan keberhasilan pembelajaran. Kegunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi peroses komunikasi dan belajar. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari proses komunikasi, dimana informasi dari sumber belajar perlu disampaikan kepada penerima (siswa). Di sinilah letak pentingnya media sebagai perantara atau saluran yang membawa informasi atau materi dari sumber belajar pada penerima. Jika media atau

saluran itu baik dan tepat sesuai dengan muatan yang dibawa, maka informasi akan diterima baik oleh siswa. Demikian sebaliknya, jika media tidak tepat atau mengalami gangguan, maka informasi yang akan disampaikanpun tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran komik ilustrasi yang valid dan praktis pada mata pelajaran mempersiapkan pembuatan dokumentasi pada kelas XI SMK N 1 Padang.

Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Pendekatan penelitian pengembangan (*Research & Development*) yaitu pendekatan penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini tahap pengembangan media pembelajaran komik ilustrasi hanya sampai pada tahap ujicoba produk dalam skala kecil dan revisi produk yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain, serta ujicoba dalam kelompok kecil (Sugiyono, 2014:297).

Prosedur Penelitian

1. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah

segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Di sini masalah yang ditemukan adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran kedalam bentuk komik ilustrasi.

2. Tahap pengumpulan data, teknik pengumpulan data pada awalnya akan dilakukan dengan cara observasi. Mengembangkan produk awal dilakukan setelah dilakukannya analisis terhadap metode perancangan dan pembuatan perangkat pembelajaran, di mana naskah-naskah materi yang telah disusun dimasukkan pada setiap frame untuk kemudian dikemas dalam bentuk komik ilustrasi.
3. Tahap desain produk, pada tahap ini media pembelajaran komik ilustrasi yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran mempersiapkan pembuatan dokumentasi video kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 1 Padang. Langkah yang dilakukan yaitu dengan menentukan konsep-konsep utama yang terdapat pada mempersiapkan pembuatan dokumentasi video. Percakapan pada komik

disesuaikan dengan pembelajaran yang akan di sampaikan.

4. Validasi/Revisi, Pada tahap ini media yang telah dibuat akan dievaluasi. Dengan mengujicobakan pada pakar dan siswa pada kelompok kecil.
5. Tahap uji coba, Pada tahap ini, produk yang dihasilkan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas, yaitu pada satu kelas XI TAV SMK. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru dan guru bertindak sebagai observer.

Subjek uji coba

Pengembangan media pembelajaran komik ilustrasi pada mata pelajaran mempersiapkan pembuatan dokumentasi video ini adalah siswa kelas XI jurusan TAV SMK N 1 Padang yang berjumlah 20 orang.

Teknik Analisis Data

1. Analisis media pembelajaran komik ilustrasi pada mata pelajaran mempersiapkan pembuatan dokumentasi video, dilakukan oleh pakar dengan memberikan skor jawaban dengan kriteria sesuai dengan buku panduan pengembangan bahan ajar berbasis TIK Kementerian Pendidikan Nasional, (2010:17) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas

2. Analisis respon siswa terhadap media pembelajaran komik ilustrasi. Data uji praktikalitas media pembelajaran komik

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	< 50%	Kurang
2	51%-70%	Cukup
3	71%-90%	Baik
4	91%-100%	Sangat Baik

ilustrasi untuk materi Teknik Pengambilan Gambar dianalisis dengan presentase (%), menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Setelah presentase nilai praktikalitas diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2009:102-103) berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	90%-100%	Sangat Baik
2	80%-89%	Baik
3	65%-79%	Cukup Baik
4	55%-64%	Kurang Baik
5	0%-54%	Tidak Baik

Hasil Dan Pembahasan

Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian pengembangan

menurut Sugiyono. Dengan proses penelitian dimulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, produk yang valid dan praktis (Sugiyono, 2014:297).. Namun dalam penelitian ini, tahap pengembangan media pembelajaran hanya sampai pada tahap uji coba produk skala kecil dan revisi produk. Analisis kebutuhan dimaksudkan untuk menemukan dan menentukan masalah dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Teknik Pengambilan Gambar, sehingga nanti perlu dikembangkan suatu media pembelajaran untuk menjadi solusi dalam pemecahan permasalahan yang ada.

Desain/Perancangan.

Langkah perancangan awal sebagai berikut:

- a. Merancang alur cerita (*Storyboard*) media pembelajaran komik ilustrasi.
- b. Mendesain gambar komik ilustrasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6*.
- c. Gambar yang telah dibuat selanjutnya diberi bingkai dan dialog percakapan dengan menggunakan aplikasi *Comic Life 3*.

Validasi/Revisi

1. Validitas Media Pembelajaran Komik Ilustrasi.

Berdasarkan Uji validitas media pembelajaran komik ilustrasi dilakukan oleh 2 orang dosen dari jurusan PTIK UBH menggunakan angket uji validitas. Disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ilustrasi yang dibuat adalah sangat valid dan baik, dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan sedikit revisi.

Komponen Instrumen penilaian bahan ajar mengacu pada empat bagianyaitu:

1. Subtansi Materi : kebenaran, cakupan materi, kekinian, dan keterbacaan.
2. Desain Pembelajaran : judul, SK-KD, tujuan pembelajaran, materi, latihan, dan penyusun.
3. Tampilan (komunikasi visual) : huruf, media, warna, dan *layout*.
4. Pemanfaatan Software : software pendukung, keaslian

Pada saat melakukan uji validitas dengan validator I yaitu Bapak Eril Syahmaidi, M.Pd terhadap media pembelajaran komik ilustrasi pada tanggal 22 May 2015 maka diperoleh beberapa kritik dan saran, yang pertama pada kategori tampilan visual yang mana pada desain papan tulis pada komik perlu ditambahkan tulisan (Skor 7), kedua pada desain pembelajaran perlu ditambahkan informasi tentang komik, judul komik, SK-KD, penambahan indikator dan penambahan

tujuan pembelajaran (Skor 14), untuk substansi materi memperoleh (skor 8), dan pemanfaatan software (skor 5) sehingga total skor hanya 34 dengan persentase 65,38% (cukup).

Setelah mendapatkan kritik dan saran dari validator I peneliti melakukan perbaikan produk, pada tanggal 25 May 2015 produk yang sudah diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dilakukan validasi II. Hasil dari validasi II yaitu: subtansi materi sudah valid (Skor 13), Tampilan komunikasi visual sudah valid (Skor 11), Desain pembelajaran sudah valid (Skor 20) dan pemanfaatan software juga sudah valid (Skor 17). Dengan kata lain media pembelajaran komik ilustrasi sudah dapat dilanjutkan untuk penelitian ke sekolah dengan skor 51 dan persentase 98,07% (Sangat baik).

Selanjutnya media pembelajaran komik ilustrasi juga dilakukan uji valid dengan validator II yaitu ibuk Karmila Suryani, M.Kom, diperoleh kritik dan saran sebagai berikut: pertama pada tampilan komunikasi visual sebaiknya ditambahkan nomor halaman, pengaturan tata desain kelas kosong pada komik, pada desain papan tulis sebaiknya di isi tulisan, desain judul, dan pemisahan kunci jawaban (Skor 11), kedua pada desain pembelajaran perlu ditambahkan SK-KD dan tujuan pembelajaran (Skor 11),

pada substansi materi telah valid (skor 13), dan pada pemanfaatan software memperoleh (skor 5) sehingga total skor hanya 40 dengan persentase 76,92% (baik). Dari penjabaran diatas terdapat 2 kategori yang belum valid sehingga peneliti berusaha untuk melakukan perbaikan guna memperoleh kategori valid dari media pembelajaran komik ilustrasi yang dikembangkan. Pada uji valid yang ke II dengan validator II kategori-kategori yang dinyatakan belum valid dicek lagi secara detail oleh validator dan validator menyimpulkan bahwa: pertama pada kategori substansi materi sudah valid (Skor 13) , kedua tampilan komunikasi visual sudah valid (Skor 11), ketiga desain pembelajaran juga valid (Skor 18), dan terakhir pemanfaatan software valid (Skor 5). Sehingga mendapatkan keterangan media layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kolom kritik dan saran dengan skor 47 dan persentase 90,38% (Sangat baik).

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Ilustrasi

Hasil uji item angket media pembelajaran komik ilustrasi menggunakan SPSS adalah praktis. untuk melihat praktis dan tidak praktisnya setiap item, dilihat dari nilai koefisien korelasi pada kolom *Corrected item-Total Correlation*. Bandingkan nilai ini

dengan koefisien korelasi yang ada di daftar tabel r, yaitu:dengan $df=N-2=16-2=14$ dan $\alpha =5\%$ diperoleh r tabel $r=0,40$ yang didapatkan menggunakan SPSS.

Tabel 3. Hasil dari *Output* setelah Tabel T dan Tabel r

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	52,4500	32,366	,649	,911
item2	52,7500	30,829	,648	,909
item3	52,6500	31,503	,675	,909
item4	52,7000	30,958	,630	,910
item5	52,6500	32,345	,519	,913
item6	52,7000	32,432	,494	,914
item7	52,7000	30,747	,664	,909
item8	52,7500	31,776	,500	,914
item9	53,0000	30,737	,543	,914
item10	52,6500	31,292	,715	,908
item11	52,7000	30,958	,765	,906
item12	52,7500	30,934	,766	,906
item13	52,9000	30,832	,575	,912
item14	52,8000	31,326	,572	,912
item15	52,8000	31,326	,696	,908
item16	52,8000	32,589	,466	,915

Tabel 4. Hasil *Corrected item-Total Correlation*

No Items	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<u>Hipotesis</u>
Items 1	0,649 > 0,40	Valid
Items 2	0,648 > 0,40	Valid
Items 3	0,675 > 0,40	Valid
Items 4	0,630 > 0,40	Valid
Items 5	0,519 > 0,40	Valid
Items 6	0,494 > 0,40	Valid
Items 7	0,664 > 0,40	Valid
Items 8	0,50 > 0,40	Valid
Items 9	0,543 > 0,40	Valid
Items 10	0,715 > 0,40	Valid
Items 11	0,765 > 0,40	Valid
Items 12	0,766 > 0,40	Valid
Items 13	0,575 > 0,40	Valid
Items 14	0,572 > 0,40	Valid
Items 15	0,696 > 0,40	Valid
Items 16	0,466 > 0,40	Valid

Hipotesis untuk validasi adalah jika r hitung > r tabel maka item dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung < r tabel maka

item dinyatakan tidak valid. Terlihat pada tabel di atas bahwa semua item telah dinyatakan valid, sehingga semua items pada media pembelajaran komik ilustrasi ini tidak perlu dibuang atau diperbaiki pertanyaannya. Data hasil uji praktikalitas oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas oleh siswa.

No.	Variabel Praktikalitas	Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1.	Minat Siswa	503	90%	Praktis
2.	Proses Penggunaan	135	84%	Praktis
3.	Peningkatan Keaktifan siswa	213	89%	Praktis
4.	Waktu	136	85%	Praktis
5.	Evaluasi	138	86%	Praktis
Total			434%	
Rata-rata			87%	Praktis

Dari keseluruhan hasil uji validitas dan praktikalitas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik ilustrasi yang dihasilkan sangat valid dan praktis.

Kehadiran media pembelajaran komik ilustrasi ini telah menjawab permasalahan belum adanya media pembelajaran komik ilustrasi yang valid dan praktis. Dengan demikian, permasalahan yang dibatasi pada batasan masalah telah terjawab. Media pembelajaran komik ilustrasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran diluar jam

pembelajaran formal maupun dalam jam non formal.

Meskipun pada dasarnya sudah dilakukan validasi dan praktikalitas dan mendapatkan kategori baik, akan tetapi dalam media pembelajaran komik ilustrasi yang peneliti kembangkan masih memiliki kelemahannya, antara lain:

1. Pembuatan karakter komik yang cukup lama..
2. Biaya untuk percetakan yang cukup mahal.

Kelemahan yang pertama dapat diatasi dengan membuat beberapa karakter saja dan kemudian hanya tinggal melakukan edit gambar untuk gerak dan ekspresi di sesuaikan dengan dialog. Untuk kelemahan yang pertama diatasi dengan cara pada saat ujicoba produk, produk di cetak sebanyak 10 komik cetakan yang kemudian akan diujicobakan pada 20 orang siswa dengan cara pembagian buku satu buku untuk dua orang siswa yang satu bangku.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Komik Ilustrasi pada Mata Pelajaran Mempersiapkan Pembuatan Dokumentasi Video pada Kelas XI SMK N 1 Padang

adalah sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran komik ilustrasi yang dikembangkan memperoleh nilai validitas secara keseluruhan sebesar 94,22% dengan kriteria valid dari dua orang validator dan memperoleh nilai praktikalitas secara keseluruhan sebesar 87% dengan kriteria praktis oleh siswa.

Ucapan Terima Kasih

1. Bapak Drs. Khairudin. M,Si sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta Padang sekaligus sebagai Pembimbing I yang selalu bijaksana membarikan bimbinga, nasehat, serta waktu selama melakukan penelitian dan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Ashabul Khairi, M.Kom selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, petunjuk dan arahannya dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Eril Syahmaidi, M.Pd selaku dosen Penasehat Akademik dan sekaligus Validator Media Pembelajaran Komik Ilustrasi.
4. Ibu Karmila Suryani, M.Kom sebagai Validator Media Pembelajaran Komik Ilustrasi, dan juga sebagai dosen

Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun bagi penulis, sekaligus Sekretaris jurusan PTIK yang telah membantu proses penulisan.

5. Serta semua staf pengajar, keluarga dan teman-teman atas semua dukungan dan bantuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T RajaGrafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Referensi Jakarta.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: P.T RajaGrafindo Persada.
- Defz fu'ad. 2012. *Pengertian Photoshop*. (<http://debz-fu.blogspot.com/2012/01/pengertian-photoshop.html>). Diakses tanggal 24 Maret 2015.
- Ghufron, Zaki.2007.Penggunaan Komik di Dalam Pembelajaran Qiro'ah (Eksperimen di MTsN Ngemplak Yokyakarta).

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010.
*Panduan Pengembangan Bahan Ajar
Berbasis TIK.* Jakarta. Direktur
Pembinaan SMA.

Prawiradilaga, Dewi Salma, dkk.2013.
*Mozaik Teknologi Pendidikan E-
Learning.* Jakarta: Prenada Media.

Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip
dan Teknik Evaluasi Pengajaran.*
Bandung : Remaja Rosda Karya.

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional
Edukatif.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*
Bandung: Alfabeta.

Wahana Komputer. 2014. *Membuat
Beragam Desain 3 Dimensi
Menggunakan Adobe Photoshop
CS6.* Yogyakarta: C.V Andi Offset.