

# PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC MATERI USAHA EKONOMI PERSEORANG KELAS V SEKOLAH DASAR

Yunita Nur Shavirah<sup>1\*</sup>, Puri Selfi Cholifah<sup>2</sup>, Yohannes Kurniawan Barus<sup>3</sup>.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang,  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: yunitashavirah@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v4.i12.2024.18

## Kata kunci

media pembelajaran

e-comic

ilmu pengetahuan alam dan sosial

usaha ekonomi perseorangan

## Abstrak

Media pembelajaran adalah alat penyampai informasi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami informasi pada suatu pembelajaran yang dikemas dengan menarik, efektif dan efisien. Berdasarkan hasil peneliti yang dilakukan di SDN Kebonsari 2, belum memiliki media yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi usaha ekonomi perseorangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang didalamnya memiliki 5 tahapan pengembangan. E-Comic yang dikembangkan dengan judul "Usaha Ekonomi Perseorangan – Seri Kota Malang" ini dinyatakan valid sehingga dapat diaplikasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan presentase validasi yang diberikan oleh Ahli Media sebesar 88,8% dan Ahli Materi sebesar 86,1%, dengan kriteria kemenarikan dan kepraktisan menunjukkan hasil presentase 76%-100%, disimpulkan bahwa produk yang dirancang praktis dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 1. Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat cepat, dengan demikian guru sebagai seorang pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Dimulai saat masa pandemi guru melakukan inovasi pendampingan pembelajaran terhadap siswa melalui sistem dalam jaringan. Dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan bantuan perangkat teknologi video dan terkoneksi dengan jaringan internet. Hal tersebut merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang menjadikan proses belajar dan mengajar lebih efektif dan efisien, pernyataan diatas diperkuat oleh Rasiman & Pramasdyahsari (2014), proses pembelajaran menggunakan media digital melalui perangkat lunak dapat menjadikan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran digital dapat berupa bentuk video pembelajaran, game, ataupun gambar-gambar animasi. Dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan game dan gambar animasi mulai berkembang dan menarik bagi anak-anak. Hal ini juga dikemukakan oleh Panggara, dkk (2022:79) gambar animasi menggunakan elemen gambar yang berfungsi untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas, terkesan menarik dan mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk E-Comic atau Komik Elektronik. Pada umumnya komik sering dijumpai dalam bentuk media cetak yang didalamnya memuat gambar dan tulisan yang memiliki jalan cerita. Hal ini diperkuat dengan pendapat Joienaidy, (2018:121) dimana dikatakan bahwa komik merupakan sebuah karya seni yang terdiri dari gambar-gambar yang tak bergerak dan tersusun sistematis untuk membentuk sebuah jalan cerita.

Dalam pengembangannya, komik dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, komik mulai sering dijadikan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan yang dikemas dalam bentuk gambar yang

tersusun sistematis dengan sedikit tulisan. Dengan berkembangnya teknologi jaringan saat ini, komik kemudian dikonversikan dalam sebuah media berbentuk digital yang disebut E-Comic. Sesuai dengan pendapat Rasiman, (2014:537) yang mengatakan bahwa E-Comic atau komik digital merupakan hasil transformasi dari teknologi yang berawal dalam bentuk cetak menjadi bentuk digital dengan format elektronik.

E-Comic yang dikembangkan peneliti memuat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi seputar usaha ekonomi di Kota Malang. Kegiatan atau usaha ekonomi merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh manusia guna menunjang kebutuhan hidup sehari-hari. Usaha ekonomi yang sederhana yang dilakukan adalah usaha ekonomi perseorangan yang merupakan suatu kegiatan ekonomi dengan menciptakan usaha atau bisnis sederhana dan dikelola secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Subagiyo (2017:17) yang mengatakan bahwa usaha perseorangan merupakan usaha mandiri dengan modal sederhana dimana pemilik usaha bertanggung jawab penuh atas resiko dan segala kegiatan perusahaan.

Usaha ekonomi perseorangan yang akan dicantumkan dalam media E-Comic yaitu 4 jenis usaha perseorangan seperti pertanian dan perikanan, perdagangan, usaha dalam bidang jasa dan industri. Hal ini didukung dengan kondisi geografis Kota Malang yang tercatat pada laman resmi Pemerintah Kota Malang (Pemerintah Kota Malang, 2022), tercatat kurang lebih 8000 UMKM industri dan jasa yang terdaftar pada akhir tahun 2022. Selain kondisi geografis, faktor lain yang mempengaruhi perekonomian di kota malang adalah adanya fasilitas pendidikan dan fasilitas kesehatan yang sangat memadai. Berdasarkan informasi pada laman Pemerintah Kota Malang (Pemerintah Kota Malang, 2022) terdapat 274 SD Negeri dan Swasta, 125 SMP/MTs Negeri dan Swasta, 42 SMA/SMK/MA Negeri dan Swasta, dan 60 Perguruan Tinggi. Selain fasilitas pendidikan terdapat beberapa instansi pemerintahan, pusat industri dan instansi pekerjaan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, diketahui bahwa pembelajaran pada materi usaha ekonomi perseorangan cenderung memakan banyak waktu. Dimana siswa dapat melihat contoh jenis-jenis usaha ekonomi melalui video pembelajaran, adapun kegiatan "Karya Wisata" yang mana belum pasti terlaksana setiap tahunnya.

## **2. Metode**

Berdasarkan judul "Pengembangan Media E-Comic Materi Usaha Ekonomi Perseorangan Kelas V Sekolah Dasar" dikembangkan menggunakan metode Research & Development (R&D). Menurut Winaryati (2021:2) Research & Development merupakan aktivitas menyusun konsep dan mengimplementasikan ide-ide produk baru ataupun perbaikan produk yang sudah ada. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbentuk E-Comic usaha ekonomi perseorangan.

Penelitian dan pengembangan yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan kerangka kerja yang sistematis dalam pengorganisasian rangkaian kegiatan penelitian (Rusdi, 2018:116). Model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu: (1)Analysis, (2)Design, (3)Development, (4)Implementation, (5)Evaluation.

Tahapan penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis dokumen dan kebutuhan, untuk kemudian dapat mengetahui kebutuhan pada ruang lingkup observasi. Selanjutnya peneliti menentukan dan merancang konsep berupa materi dan jenis produk yang akan dikembangkan. Pada proses pengembangan, produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, untuk dapat masuk ke tahap implementasi produk terhadap pengguna. Pada tahap implementasi produk, prok E-Comic akan dibagikan kepada pengguna dalam bentuk PDF yang diakses melalui Google Drive. Setelah melalui empat tahap, kemudian dilakukan evaluasi mengenai tingkat kelayakan produk secara teknis.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### **3.1. Partisipan Penelitian**

Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas V SDN Kebonsari 2 dan guru kelas V sebagai pengguna media. Terdapat pihak lain yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu ahli media sebagai validator

terkait media yang dikembangkan yang menilai dari sudut pandang estetika dan kepraktisan media dan ahli materi sebagai validator terkait materi yang dicantumkan pada produk sesuai dengan ketentuan capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Soisal SD.

### 3.2. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan berupa komik yang disajikan dalam bentuk elektronik. Komik ini dirancang untuk kebutuhan edukasi dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Hal pertama yang dilakukan adalah observasi lapangan dan analisis dokumen berdasarkan buku guru dan buku siswa untuk menentukan materi dan tujuan pembelajaran berdasarkan materi yang telah ditentukan. Berikutnya peneliti merumuskan gambaran desain awal dan pengembangan alur cerita komik.

### 3.3. Pengembangan Format Produk Awal

Setelah merancang desain awal dan alur cerita komik, peneliti melakukan sinkronisasi materi dengan alur cerita komik. Draft awal komik berbentuk file PDF dengan ukuran masing-masing halaman dengan format A4.

### 3.4. Validasi Ahli

Tahap setelah produk dirancang dengan sedemikian rupa, guna mengetahui kelayakan guna pakai produk, peneliti melakukan validasi produk dengan ahli yang kompeten. Validasi yang dilakukan adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi.

**Tabel 1 Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Skor	Skor Maks.
1	Tampilan Media	13	16
2	Kemampuan Media	29	20

**Tabel 2 Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Skor	Skor Maks.
1	Keterwakilan Materi	17	20
2	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	7	8
3	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	7	8

Sumber: Adaptasi Pratiwi, 2022

Berdasarkan hasil perolehan uji validasi menggunakan ahli media dan ahli materi, untuk menentukan kevalidan media berdasarkan aspek media dan materi menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah responden

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal


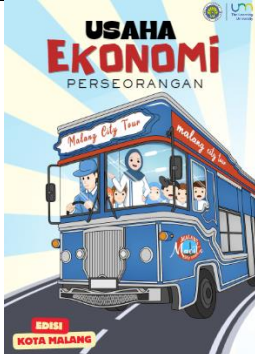

(Sumber: Sudjana, 2014:144)

Dengan perolehan presentase ahli media 88,8% dan presentase ahli materi 86,1%, sehingga menghasilkan presentase rata-rata 87,5%. Presentase tersebut masuk dalam kriteria pencapaian 76%-100%. Sehingga E-Comic yang berjudul "Usaha Ekonomi Perseorangan - Edisi Kota Malang" dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

### 3.5. Revisi Hasil Produk

Berdasarkan saran yang telah diberikan validator media, peneliti melakukan revisi yang dilakukan sebelum melakukan uji coba lapangan, produk berada pada tahap desain awal dan belum memenuhi kriteria kelayakan produk.

**Tabel 3 Revisi Produk**

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi	Keterangan
1			Mengubah tampilan cover dengan sesuatu yang mencolok
2			Menambahkan capaian pembelajaran
3			Ukuran tulisan terlalu kecil
4			Ilustrasi harus lebih kompleks dan real

### 3.6. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan uji coba produk pada kelompok besar. Kelompok besar yang dimaksud adalah dengan melibatkan seluruh siswa kelas 5 SDN Kebonsari 2 Kota Malang. Pada uji coba produk skala besar ini hanya membutuhkan 15-50 responden, yang mana responden tersebut tidak termasuk responden yang telah diuji coba pada kelompok kecil (Arikunto, 2010:254). Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk memperoleh respon siswa terhadap kemenarikan produk E-Comic yang dikembangkan.

**Tabel 4 Data hasil validasi pengguna (Guru)**

No	Aspek	Skor	Skor Maks.
1	Keterwakilan Materi	4	4

2	Tampilan Media	8	8
3	Bahasa	4	4
4	Efektivitas media	8	8

**Tabel 5 Data hasil validasi pengguna (Siswa)**

No	Aspek	Skor	Skor Maks.
1	Keterwakilan Materi	16	16
2	Tampilan Media	19	20
3	Bahasa	4	4
4	Eektivitas media	4	4

Sumber: Adaptasi Akbar, (2015:122)

Data skor validasi penilaian guru dan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah responden

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

(Sumber: Sudjana, 2014:144)

Skor yang diperoleh kemudian di hitung dengan rumus dan menghasilkan presentase pengguna media guru 100% dan pengguna media siswa 97,7%. Dengan demikian media E-Comic dengan judul “Usaha Ekonomi Perseorangan – Seri Kota Malang” memiliki nilai kemenarikan sebesar 98,5% yang merupakan presentase rata-rata pengguna media guru dan siswa. Dapat disimpulkan bahwa nilai kemenarikan media E-Comic termasuk dalam 76% - 100% kriteria kemenarikan produk dengan tingkat sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

### 3.7. Produk Final

Hasil akhir produk diperoleh berdasarkan revisi pada tahap ketiga penelitian dan pengembangan, untuk kemudian diaplikasikan kepada pengguna. Produk tidak terdapat perubahan pada aspek kesesuaian materi. Terdapat produk akhir yang telah disempurnakan meliputi: (1) Tampilan produk yang terdiri dari tata letak gambar dan ukuran tulisan akan diperbaiki sesuai dengan kesepakatan pada revisi, (2) Produk akan dipublikasikan dalam bentuk digital, berupa PDF.

## 4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik digital atau E-Comic telah divalidasi oleh para ahli yang kompeten dan pengguna media, sehingga produk dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan hasil presentasi validasi ahli media 94,4% , ahli materi 100%, pengguna guru 100% dan presentase pengguna siswa 97,7%, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil presentase kevalidan dan kemenarikan media termasuk dalam kriteria 76% - 100%. Sehingga produk yang dikembangkan merupakan produk yang sangat valid, sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

Saran yang dapat digunakan oleh peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media edukasi berupa komik digital maupun media digital dalam bentuk lainnya, menggunakan materi yang lebih beragam serta alur cerita dan visualisasi yang lebih menarik.

## Daftar Rujukan

- Akbar, S. 2015. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Joenaidy, Abdul Muis. 2018. *Guru Asyik, Murid Fantastik*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Panggara, Hamzah. dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Pemerintah Kota Malang. 2022. Geografis Kota Malang. (Online). Dari <https://malangkota.go.id/geografis-kota-malang/> diakses pada 6 Desember 2023

Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan smart application creator. *PRISMA*, 11(2), 595-606. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IPPSI/article/view/45393>

Rasiman, R., & Agnita, S. P. (2014). Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.

Rusdi, M. 2018. Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Subagiyo, Dwi Tatak. 2017. Hukum perusahaan. Surabaya: PT REVKA PETRA MEDIA

Sudjana, Nana. 2014. Penelitian dan penilaian pendidikan. Bandung: Sinar baru Algesindo

Winaryati, Eni. Munsarif, Muhammad. Mardiana. Suwahono. 2021. Cercular model of rd&d (model rd&d pendidikan dan sosial). Jogjakarta: Penerbit Kbm Indonesia