
ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN *ELECTRONIC COMIC* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Riki Bangkit Priadi

Program Studi Pendidikan Geografi, Pascasarjana, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

e-mail: rikibangkitpriadi123@gmail.com

ABSTRACT

Abstract: *To develop the electronic comic learning media, need a research that can study and analyze more deeply related to the needs that are the basis for the expected learning development. This research uses qualitative descriptive methods with data collection techniques through literature studies, interviews and questionnaires. The results showed that the selection of electronic comic learning media can be developed by considering the supporting character of students. Literature studies provide a representation that electronic comic learning media can bring student learning outcomes to be more improved. The student motivation in XI class of Senior High School 1 Singaparna are in high criteria that can be support the development of electronic comic learning media so that student motivation can increase to better criteria. The material will applied to electronic comic learning media is the Indonesian Cultural Diversity material which requires visual media in its presentation.*

Key words: *Needs Analysis, Learning Media, Electronic Comic, Geography*

Abstrak: Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *electronic comic* diperlukan penelitian yang dapat mengkaji dan menganalisis lebih dalam terkait kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan pemilihan media pembelajaran *electronic comic* dapat dikembangkan dengan mempertimbangkan karakter siswa yang mendukung. Studi literatur memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran *electronic comic* dapat membawa hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Gambaran motivasi siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Singaparna berada pada kriteria tinggi menjadi pendorong untuk pengembangan media pembelajaran *electronic comic* agar motivasi siswa dapat meningkat pada kriteria yang lebih baik. Materi yang diterapkan ke dalam media pembelajaran *electronic comic* adalah materi Keragaman Budaya Indonesia yang membutuhkan media visual dalam penyampaiannya.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, *Electronic Comic*, Geografi

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang utama dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi diri manusia. Keberlangsungan proses pembelajaran untuk menciptakan tujuan yang diharapkan harus adanya keterkaitan antara guru dan siswa. Proses interaksi antara guru dan siswa harus terjalin secara maksimal agar kegiatan pembelajaran dapat memberikan nilai yang bermakna terutama terhadap *output* yang dihasilkan pada peserta didik.

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari planet bumi yang mana objek ilmu geografi ini terdapat pada setiap lapisan-lapisan yang ada di bumi. Objek geografi dapat berupa fenomena-fenomena alam yang terdapat di permukaan bumi maupun fenomena buatan manusia. Untuk memberikan gambaran objek geografi terhadap siswa di dalam kelas tentunya membutuhkan media pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi. Namun penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas yang dipengaruhi oleh berbagai hal. Dalam praktek pembelajaran seringkali ditemui proses yang berjalan monoton dan verbalitas dengan cara siswa hanya diberi jalan dan menerima serta guru yang melaksanakan pengajaran hanya dengan penuturan verbal (Nurfadhillah, et al: 2021, hlm. 247).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan akan berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa di dalam kelas. Menurut Tafonao (2018, hlm. 103) semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, kebanyakan masih menggunakan media *whiteboard*, adapun penggunaan media pembelajaran hanya berupa *power point* sebagai alat bantu untuk memaparkan bahan ajar. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih merasa antusias untuk belajar jika ada sesuatu hal yang baru, berbeda dengan pada saat hanya menggunakan *white board*.

Kemajuan zaman telah mendorong kemajuan sistem teknologi yang digunakan oleh manusia. Pemanfaatan teknologi pada era industri 4.0 telah merambat pada berbagai sektor penting di dunia. Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor yang dinamis sesuai dengan laju perkembangan zaman, sehingga pemanfaatan teknologi menjadi potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagian besar manusia telah menggunakan alat-alat digital untuk membantu aktivitas sehari-harinya terutama dalam berkomunikasi. Saat ini setiap orang telah memiliki *smartphone* yang canggih dengan berbagai fitur penunjang. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik per tahun 2021 sebanyak 65,87% penduduk Indonesia telah memiliki dan menguasai telepon seluler (BPS, 2021). Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia telah menggunakan telepon seluler dalam menunjang kegiatan sehari-harinya.

Selain untuk berkomunikasi, *smartphone* berguna juga sebagai media hiburan bagi berbagai kalangan. Salah satu hiburan yang dapat diakses pada *smartphone* adalah adanya *electronic comic* yang berisi cerita dengan berbagai tema dan tentunya banyak digemari oleh remaja. Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia untuk jumlah pembaca komik dengan rata-rata seseorang membaca 3,11 atau sekitar 3 buku per orang (Putra dan Faizal: 2018, hlm. 104). Hal tersebut membuka inovasi baru bagi guru-guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kiranya dapat disenangi oleh siswa. *Electronic comic* dijadikan sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Menurut Saputro (2015, hlm. 1) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu sumber belajar yang membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Pernyataan tersebut bersinergis dengan yang dikemukakan oleh Tafonao (2018, hlm. 103) bahwa guru dituntut untuk memberikan motivasi kepada siswa melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas namun ada di luar kelas sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Dari kedua pernyataan tersebut menjadi penguat bahwa *electronic comic* dapat dijadikan media pembelajaran karena dapat digunakan pada saat di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan *electronic comic* diduga dapat memikat keinginan siswa untuk belajar karena materi dikemas secara menarik dengan gambar-gambar khas dari sebuah komik. Tema komik yang dibuat tentunya harus disesuaikan dengan materi yang diberikan di kelas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, kegiatan pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Singaparna seringkali hanya menggunakan media *whiteboard* dan *powerpoint* namun untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada variasi penggunaan model dan metode yang menarik. *Electronic comic* tersebut menjadi sebuah potensi inovasi sebagai media pembelajaran terutama bagi mata pelajaran geografi karena bahan ajar yang diberikan kebanyakan membutuhkan media visual agar materi dapat lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran *electronic comic* perlu diterapkan untuk menambah keragaman media pembelajaran yang digunakan. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran *electronic comic* pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

Dalam melakukan pengembangan produk media pembelajaran *electronic comic* diperlukan penelitian yang dapat mengkaji dan menganalisis lebih dalam terkait kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan, sehingga penulis melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Kebutuhan untuk Media Pembelajaran *Electronic Comic* pada Mata Pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran *electronic comic* pada mata pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Riset kualitatif mengandung pengertian adanya upaya penggalian dan pemahaman pemaknaan terhadap apa yang terjadi pada beberapa individu atau kelompok, yang berasal dari persoalan sosial atau kemanusiaan (Creswell: 2017, hlm. 4). Pengumpulan data dalam analisis kebutuhan ini dilakukan melalui studi literatur, wawancara dan pengisian kuesioner. Menurut Danial dan Warsiah (2009, hlm. 80), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku dan majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan

penelitian. Studi literatur memiliki tujuan untuk mengungkapkan teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sebagai rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

Wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran geografi di kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singaparna. Pengisian kuesioner dilakukan oleh 168 siswa kelas XI yang belajar mata pelajaran Geografi dari Jurusan IPS dan IPA yang mengambil lintas minat Geografi. Pengisian kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Pengukuran motivasi siswa diukur menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yang terdiri dari selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Menurut Bahrun, dkk. dalam Pranatawijaya, dkk (2019, hlm. 129) skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Selanjutnya akan diambil nilai rata-rata agar dapat ditarik kesimpulan dari keseluruhan jawaban responden dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Motivasi Siswa

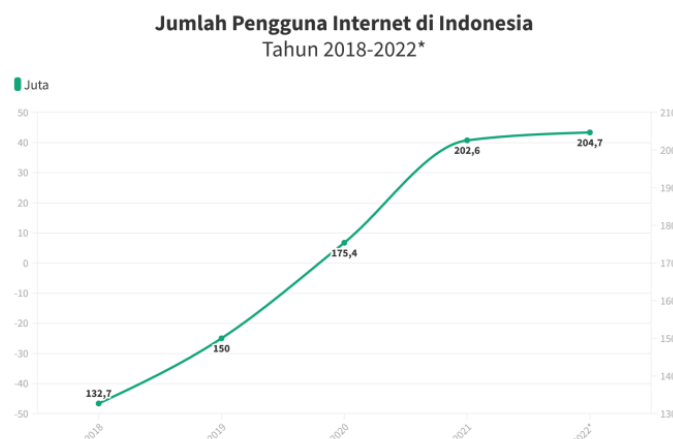
No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	81 - 100	Sangat Tinggi
2.	61 – 80	Tinggi
3.	41 – 60	Cukup
4.	21 – 40	Rendah
5.	1 – 20	Sangat Rendah

Studi literatur, wawancara dan kuesioner ini diharapkan mampu membantu menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *electronic comic* berdasarkan data dan hasil penelitian-penelitian yang telah ada.

PEMBAHASAN

Analisis Karakter Peserta Didik untuk Pengembangan Media Pembelajaran *Electronic Comic*

Penggunaan *smartphone* di Indonesia semakin mengalami peningkatan. Menurut Kominfo dalam artikel GoodStats (Adisty, 2022) menyatakan bahwa penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia.



Sumber: *We are Social* dalam Adisty (2022)

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018-2022

Dari Grafik Jumlah Pengguna *Smartphone* di Indonesia Berdasarkan Pulau, sebanyak 86,6% penduduk di Pulau Jawa telah menggunakan *smartphone*. Artinya sebagian besar penduduknya telah memiliki ponsel pintar untuk menunjang aktivitas kesehariannya. Menurut Kominfo RI melalui survey penggunaan TIK pada tahun 2017, sebanyak 70,98% pelajar/mahasiswa telah memiliki *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar terkhusus di lingkungan SMAN 1 Singaparna menjadi penunjang dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 100% siswa kelas XI IPS memiliki *smartphone* untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Penggunaan

Penggunaan *smartphone* diindikasikan juga oleh jumlah pengguna internet di Indonesia karena penggunaan ponsel tidak terlepas dari pemakaian internet. Berdasarkan Grafik Jumlah Pengguna Internet di Indonesia tersebut, pengguna internet selalu mengalami peningkatan yang cukup signifikan setiap tahunnya.

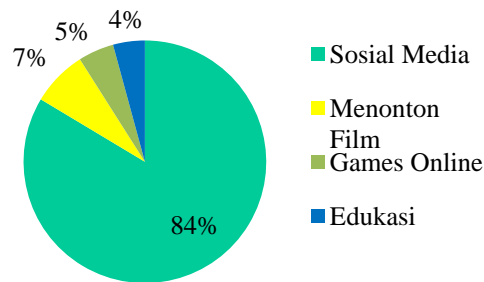
Peningkatan jumlah pengguna internet dari tahun 2018-2022 adalah sebanyak 72 juta orang. Pada tahun 2018, pengguna internet berjumlah 132,7 juta orang dan bertambah di tahun 2022 menjadi 204,7 juta orang.



Sumber: Puslitbang Aptika IKP Kominfo dalam Adisty (2022)

Gambar 2. Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia Berdasarkan Pulau

Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Singaparna menggunakan internet untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Terdapat 66,7% siswa yang selalu menggunakan internet, 26,2% siswa yang sering menggunakan internet, serta 7,1% siswa yang terkadang menggunakan internet. Penggunaan internet oleh siswa kelas XI banyak dihabiskan untuk kepentingan sosial media. Penggunaan internet oleh siswa dipakai untuk beberapa keperluan yang dapat dilihat pada diagram berikut.



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 3. Diagram Penggunaan Internet oleh Siswa

Penggunaan internet oleh siswa sebagian besar dihabiskan untuk keperluan sosial media dengan persentase sebanyak 84%. Sisanya digunakan untuk keperluan menonton film, *games online* dan untuk keperluan edukasi. Data tersebut menunjukkan penggunaan *smartphone* dan internet sebagian besar digunakan untuk keperluan sosial media. Keeratan penggunaan *smartphone* dan internet oleh siswa menjadi peluang untuk penerapan media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan *smartphone* sebagai alat utama yang hampir dimiliki oleh setiap orang terutama pelajar/mahasiswa. Dalam pengembangannya, media pembelajaran komik akan dibuat dalam bentuk elektronik atau digital sehingga dapat dengan mudah diakses pada *smartphone* masing-masing siswa. Penyajian komik secara digital juga dapat mengurangi penggunaan kertas yang berlebih dan meminimalisir ruang penyimpanan.

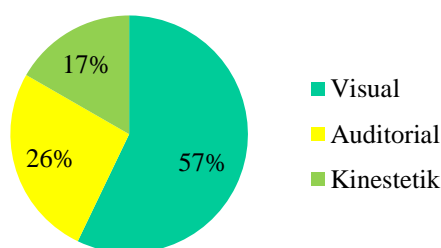
Menurut Sudjana dan Ahmad dalam Rohani (2019, hlm. 25), media dibagi menjadi dua jenis yaitu media grafis atau media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain, sedangkan media tiga dimensi berupa model padat, model menampang, model susun, model kerja, mock-up, diorama dan lain-lain. Dalam hal ini komik termasuk ke dalam media grafis atau sering disebut juga sebagai media dua dimensi karena memang terdiri dari kumpulan gambar-gambar yang dilengkapi dengan alur cerita.

Pengembangan media pembelajaran didasari oleh kesulitan siswa di kelas SMAN 1 Singaparna dalam memahami materi pada mata pelajaran geografi. Sebanyak 87,1% dari keseluruhan siswa kelas XI terkadang

merasa kesulitan dalam memahami materi geografi. Selanjutnya, 6,4% siswa kelas XI merasa sering kesulitan dan 2,9% siswa kelas XI merasa selalu kesulitan dalam memahami materi geografi.

Pemilihan media pembelajaran *electronic comic* disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan pendukung yang tersedia. Keberadaan *smartphone* yang dimiliki oleh pelajar/mahasiswa menjadi salah satu alasan dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rohani (2019, hlm. 29) bahwa untuk menjadi sebuah media diperlukan pengkajian dengan melihat kriteria umum yang salah satunya adalah melihat kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung dan waktu yang tersedia karena jika tidak mempertimbangkan hal-hal tersebut dapat dikatakan media pembelajaran yang digunakan menjadi kurang efektif. Penggunaan *smarthpnone* juga berkaitan dengan teknologi yang dimiliki oleh anak-anak pelajar/mahasiswa yang mana memang perlu diperhatikan ketersediaan dan kemudahan penggunaannya.

Berkaitan dengan gaya belajar siswa, dalam Nasution dkk. (2022, hlm 584) terdapat beberapa jenis gaya belajar siswa yaitu auditori, visual dan kinestetik. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan gaya belajar siswa agar media pembelajaran dapat diterima oleh siswa sesuai dengan gaya belajarnya. Dilihat dari gaya belajar siswa di SMA Negeri 1 Singaparna pada kelas XI didominasi dengan gaya belajar visual. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut.



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 4. Gaya Belajar Siswa

Sebanyak 57% siswa cenderung memiliki gaya belajar visual. Menurut Deporter dan Mike dalam Azis dkk. (2022, hlm. 603) disebutkan bahwa gaya belajar visual merupakan belajar dengan menggunakan sebuah konsep atau gagasan ide yang berupa data dan informasi dengan menampilkan gambar atau tulisan yang dapat dilihat. Kondisi tersebut sangat sesuai dengan karakter media pembelajaran *electronic comic* yang menampilkan tayangan visual yang terdiri dari gambar-gambar ilustrasi disertai dengan tulisan untuk menyampaikan informasi.

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Electronic Comic* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Purnama dkk. (2015, hlm. 24) menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara media komik digital dan gambar terhadap prestasi belajar siswa IPA. Perbedaan tersebut terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media komik digital mencapai 80,67 sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar hanya sebesar 66,56. Artinya adalah prestasi belajar siswa menggunakan media komik digital lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Dari penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh antara minat belajar yang tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar siswa IPA. Prestasi belajar siswa dengan minat belajar tinggi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,22 sedangkan siswa dengan minat belajar yang rendah hanya mendapatkan rata-rata nilai 64,87. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka lebih baik dibandingkan siswa dengan minat belajar yang rendah.

Menurut Riwanto dan Mey (2018, hlm. 17), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pre test dan post test setelah penggunaan media komik digital, sehingga penggunaan komik digital ini berpengaruh terhadap hasil post test. Nilai rata-rata hasil post test sebesar 75,5 sedangkan nilai rata-rata hasil pre test sebesar 60,5. Maka terdapat selisih nilai sebesar 15 antara nilai pre test dengan post test pada penggunaan media komik digital.

Adapun penelitian yang dilakukan Febriyanti dkk (2020, hlm.5) menghasilkan keputusan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media komik dan yang tidak menggunakan media komik. Rata-rata nilai tes di kelas eksperimen adalah 73,54 sedangkan rata-rata nilai tes di kelas kontrol adalah 66,34. Selisih antara nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah 7,2. Hasil perhitungan *effect size* juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar termasuk kategori besar karena diperoleh nilai 0.70.

Adapun penelitian lainnya yang menunjukkan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital adalah 71 sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik digital adalah 54, selisih antara kedua nilai tersebut sebesar 17. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen yang menggunakan media komik digital (Wulansari dkk: 2022, hlm.48).

Dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran *electronic comic* mampu memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *electronic comic* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *electronic comic*. Begitu pula dengan hasil belajar pada kelas yang diperlakukan dengan menerapkan media pembelajaran *electronic comic* memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *electronic comic*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *electronic comic* menjadi media pembelajaran yang tepat dan memiliki peluang besar untuk dikembangkan dan diterapkan pada proses pembelajaran.

Analisis Motivasi Belajar Siswa di Kelas XI SMAN 1 Singaparna

Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa aspek yang berkaitan dengan kebiasaan dan perasaan siswa. Tingkat motivasi siswa di kelas XI SMAN 1 Singaparna dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Pembobotan Motivasi Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Total Bobot	Persentase (%)	Kriteria
1.	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi.	611	72,7	Tinggi
2.	Saya merasa rugi jika tidak masuk sekolah.	566	67,4	Tinggi
3.	Saya berusaha untuk selalu hadir di sekolah.	641	76,3	Tinggi
4.	Saya tetap mengikuti pelajaran siapa pun guru yang mengajar.	640	76,2	Tinggi
5.	Saya belajar di rumah dengan jam pelajaran yang teratur.	381	45,4	Cukup
6.	Saya merasa perlu untuk belajar kembali di rumah.	404	48,1	Cukup
7.	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.	406	48,3	Cukup
8.	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.	515	61,3	Tinggi
9.	Jika saya sudah mencoba dan tidak dapat mengatasi kesulitan, maka saya mau untuk terus berusaha lagi.	491	58,5	Cukup
10.	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar.	518	61,7	Tinggi
11.	Saya selalu mengkonsentrasikan perhatian terhadap pelajaran.	483	57,5	Cukup
12.	Mencapai prestasi yang tinggi dalam belajar adalah keinginan saya.	516	61,4	Tinggi
13.	Mencapai prestasi yang tinggi dalam belajar adalah keinginan saya.	570	67,9	Tinggi
14.	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.	605	72	Tinggi
15.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan usaha sendiri.	506	60,2	Cukup
16.	Saya dapat menyelesaikan tugas/PR tanpa bantuan orang lain.	419	49,9	Cukup
Rata-Rata		517	61,55	Tinggi

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

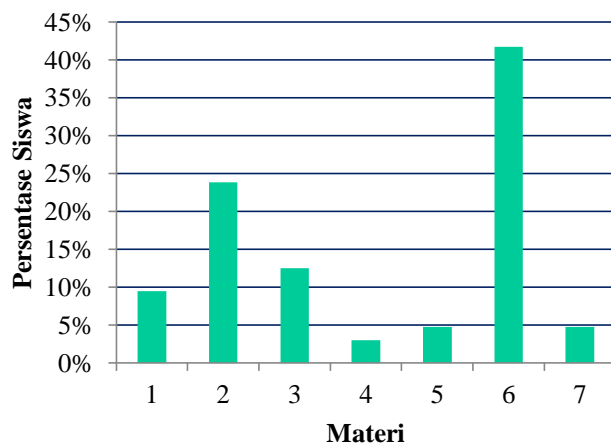
Analisis Kebutuhan Materi untuk Pengembangan Media Pembelajaran *Electronic Comic*

Objek geografi terdiri dari lapisan-lapisan geosfer yaitu atmosfer, hidrosfer, litosfer, biosfer dan antroposfer. Seluruh lapisan geosfer tersebut dibahas pada mata pelajaran geografi di SMA. Salah satunya adalah lapisan antroposfer yang terdapat pada materi keragaman budaya Indonesia. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6 yang diberikan di semester genap. Kompetensi Dasar 3.6 yaitu menganalisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebaran, serta Kompetensi Dasar 4.6 yaitu membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional. Pada bab ini pembelajaran diarahkan dengan tujuan agar siswa mampu mengenal dan menganalisis banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh Febriyati dkk (2020, hlm. 2), bahwa peserta didik ternyata kurang tertarik pada materi keragaman budaya Indonesia, hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajarannya peserta didik diharuskan menghafal dan memahami beragam budaya yang ada di Indonesia sedangkan terdapat beberapa budaya yang jarang ditemui. Materi keragaman budaya akan menjadi lebih menarik dengan cara membawa peserta didik ke dalam kejadian nyata, namun tidak memungkinkan untuk membawa peserta didik melihat seluruh budaya yang ada di setiap daerah secara langsung.

Pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas XI membutuhkan media pembelajaran visual untuk memperlihatkan jenis-jenis budaya yang tersebar di Indonesia. Penggunaan media visual juga dapat memberikan gambaran spasial mengenai persebaran kebudayaan beserta letak wilayahnya. Objek pembelajaran dalam geografi budaya terbagi menjadi dua yaitu budaya *tangible* dan *intangible*. Budaya *tangible* merupakan kebudayaan yang nampak seperti artefak, perkakas, senjata, alat musik dan lain sebagainya, sedangkan budaya *intangible* merupakan kebudayaan yang tidak nampak seperti tata cara dalam bertani, upacara, ritual dan lain-lain (Sumardjo, 2011). Berdasarkan dua jenis bentuk kebudayaan tersebut menjadi alasan jika materi ajar yang berkaitan dengan kebudayaan tidak dapat disampaikan secara verbal saja tetapi siswa harus mengetahui secara visual bentuk-bentuk kebudayaan yang dimaksud. Sehingga materi ini dapat diaplikasikan pada media pembelajaran *electronic comic* untuk menunjukkan ilustrasi penggambaran budaya yang ada di Indonesia.

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil pengisian kuesioner yang menyatakan bahwa 41,7% siswa memilih materi keragaman budaya Indonesia agar dapat dituangkan dalam sebuah komik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut terkait ketertarikan siswa terhadap materi yang dipilih untuk dijadikan sebuah komik.



Keterangan:

1. Posisi Strategis Indonesia sebagai Poros Maritim Dunia
2. Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia
3. Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia
4. Ketahanan Pangan, Industri dan Energi
5. Dinamika Kependudukan Indonesia
6. Keragaman Budaya Indonesia
7. Mitigasi Bencana Alam

Sumber: *Silabus Geografi Kelas XI dan Hasil Penelitian, 2022*

Gambar 5. Pemilihan Materi oleh Siswa untuk Dituangkan ke Dalam Komik

Menurut Rohani (2019, hlm. 29), pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Bahan atau kajian yang akan diterapkan menggunakan suatu media pembelajaran harus memiliki kecocokan dengan karakter media pembelajaran yang akan digunakan. Materi pada bab

keragaman budaya Indonesia memiliki keunikan tersendiri yang sesuai untuk dijadikan sebuah alur cerita pada komik. Dengan materi keragaman budaya Indonesia akan menampilkan hasil karya komik yang menarik mengingat secara langsung saja kebudayaan Indonesia dapat membuat orang yang menyaksikan menjadi terpukau. Pengemasan kebudayaan Indonesia dengan gambar khas pada komik diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari kebudayaan Indonesia. Jika ternyata *electronic comic* yang dikembangkan berhasil menarik perhatian siswa maka *electronic comic* ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia di kalangan generasi penerus bangsa.

SIMPULAN

Dalam merencanakan sebuah media pembelajaran *electronic comic* diperlukan beberapa analisis kebutuhan agar media yang dikembangkan menjadi tepat sasaran sesuai kondisi nyata di lapangan. Pemilihan media pembelajaran *electronic comic* ditunjang dengan karakter siswa yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran komik digital dapat memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa pada beberapa penelitian terdahulu. Motivasi belajar siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Singapura berada pada kriteria tinggi sehingga masih dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran *electronic comic*. Materi yang dapat disajikan ke dalam bentuk komik adalah materi tentang Keragaman Budaya Indonesia dikarenakan membutuhkan tayangan visual dalam penyampaian informasi dari guru kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, Naomi. (2022). Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia. Diakses pada 28 Oktober 2022: <https://goodstats.id>.
- [Azis, Radika Nur Abdul, Ika Oktavianti dan Mucuh Arsyad Fardani. 2022. Gaya Belajar Visual Anak Selama Pandemi di Kelurahan Purwodadi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1\(4\), 601-605.](#)
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Persentase Penduduk yang Memiliki/ Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2019-2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Bany Purnama, Unty, and Deny Tri Ardianto. 2015. *Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa*. Vol. 13.
- Creswell, J. W. 2017. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approach*. Thousand Oaks: Sage.
- Daini, Helmi, and Marlina. 2017. "Pembuatan Standard Operating Procedure (SOP) Pengelolaan Arsip Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat." *Jurnal Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan* 5(1), 238-46.
- Danial dan Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Febriyati, Aditia, Aminuyati, dan Putri Tipa Anasi. 2020. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik"
- Heryanti, Nilla, and Alexon. 2021. "Pengembangan Multimedia Komik Untuk Meningkatkan Sikap Dan Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X IPS Di SMA Negeri Bengkulu Utara)." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11(1), 36-49.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017 serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jakarta: Pusat Litbang Aptika dan IKP.
- Nasution, Toni, et al. (2022). Gaya Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. *Journal of Science and Social Research*, 5(3), 581-587.
- Nurfadhilah, Septy et al. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Belajar Siswa SN Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, et al. 2019. Pengembangan Aplikasi *Kuesioner* Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*. 5(2), 128-137.
- Putra, Aldy Aldya, and Faizal Irfandi. 2018. "Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Pratinjau Komik Cetak." *Jurnal Siliwangi* 4(2), 104-11.
- Riwanto, Mawan Akhir, dan Mey Prihandani Wulandari. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal PANCAR* 2(1), 14-18.
- Saputro, Anip Dwi. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keisalaman*, 5(1), 1-19.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob. (2011). *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir
- Tafonao, Talizaro. (2018) Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.