

PENGEMBANGAN WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH *MICRO TEACHING* DI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Menik Kurnia Siwi¹⁾, Rita Syofyan²⁾, Annur Fitri Hayati³⁾
Universitas Negeri Padang

Abstract

This research aims to design and develop webtoon as an interactive learning media in improving students' teaching skills in micro teaching courses. This research is a research and development. This research is divided into two stages of workmanship. The first stage is webtoon design and development. The second stage is followed by the implementation of the use of webtoon as an interactive learning media in improving students' teaching skills in micro teaching courses.

Kata Kunci: *Webtoon , Micro Teaching , Media Pembelajaran, Research and Development*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Azhar arsyad,2006:1). Terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam proses belajar akan tercapai jika pembelajaran dapat dilaksanakan dan diterima dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut selain dibutuhkan penyampaian yang baik dari guru juga dibutuhkan media yang tepat sebagai perantara informasi yang akan

disampaikan. Media bentuk jamak dari perantara (medium) merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium “antara”; istilah ini menuju pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Sharon E. Salmadino Dkk,2012:7). Sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari pengirim informasi ke penerima maka media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada saat sekarang ini perkembangan IPTEK Semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk agar mampu menggunakan alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang disediakan, guru juga dituntut untuk dapat

mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Azhar Arsyad,2006:1). Selain memiliki keterampilan untuk membuat media pembelajaran, guru juga dituntut untuk mampu membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif serta dapat membangkitkan minat siswa. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan motivasi belajar siswa adalah melalui media gambar.

Levie dan levie menyimpulkan bahwa stimulus visual membuktikan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat,mengenali, mengingat kembali,dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Baugh dalam Achsin,1986 mengatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya. Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemrolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13% dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Tingkat keabstrakan pesan juga akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti gambar, bagan, atau grafik. Hal ini membuktikan media gambar sangat tinggi potensinya untuk menghasilkan hasil yang baik dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat memuat gambar yang banyak serta sedang banyak

digemari para remaja Indonesia sekarang ini adalah *webtoon*. *Webtoon* merupakan kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (web comic) serta dapat diakses melalui android,laptop,tablet dan lainnya dengan syarat tersambung internet. *Webtoon* biasanya disajikan dalam satu halaman panjang yang cukup di *scroll down* untuk membaca setiap *chapter/stripnya*. *Webtoon* merupakan pembaharuan di bidang komik dari cetakan majalah/buku menjadi cerita bergambar ke versi digital. *Weebtoon* pada awalnya dikembangkan di Korea Selatan yang kemudian mulai berkembang ke Negara lainnya seperti Indonesia.*Webtoon* muncul dikarenakan menurunnya minat generasi muda untuk membaca komik tradisional berupa komik yang dicetak dalam buku ataupun majalah, hal ini dikarenakan serbuan berbagai macam hiburan yang kontennya lebih menarik. Selain itu, *webtoon* juga dikembangkan karena semakin banyaknya masyarakat khususnya remaja mengakses internet melalui android yang dimilikinya. Pengembangan *webtoon* di indonesia sendiri sudah mulai marak, hal ini dapat kita lihat dari berkembangnya aplikasi *webtoon* seperti line *webtoon*, *ngomik* dan berbagai situs *webtoon* lainnya. Pengembangan *webtoon* sebagai media pembelajaran interaktif juga dilatarbelakangi karena besarnya penggunaan internet di Indonesia terutama kaum remaja. Hal ini terbukti dengan beradanya Indonesia pada peringkat 13 dalam penggunaan internet di

dunia. Asosiasi penyedia jasa internet Indonesia juga telah merilis hasil riset nasional terkait jumlah pengguna dan penetrasi internet di Indonesia untuk tahun 2014 kemarin. Menurut hasil riset, jika disesuaikan dengan jumlah populasi penduduk Indonesia yang menurut data BPS mencapai 252,5 juta jiwa, maka pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan 16,2 juta jiwa dari total 71,9 juta pengguna tahun 2013 lalu (liputan6.com, Jakarta). Pertumbuhan penggunaan internet ini disebabkan karena peningkatan penggunaan perangkat mobile khususnya smartphone. APJII mencatat, ditahun 2014 akses internet melalui smartphone mobile mencapai 85%, sedangkan di tahun 2013 lalu baru mencapai 65%. Lebih rinci dijelaskan, 32% pengguna mengakses internet via laptop, 11% via tablet, sementara PC 14%.

Penggunaan internet yang cukup signifikan pada masyarakat khususnya para remaja secara konsep akan berdampak baik bagi kehidupan masyarakat. Namun yang terjadi adalah sebaliknya, penggunaan internet sering disalahgunakan untuk kepentingan yang kurang mendukung bagi perkembangan masyarakat terutama kaum pelajar. Ditambah lagi, menjamurnya media sosial yang menawarkan berbagai macam kenyamanan seakan membuat para pengguna internet khususnya remaja lupa akan manfaat keberadaan internet sebenarnya. Hal inilah yang membuat peneliti tergerak untuk

mengembangkan webtoon sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. Dengan pengembangan webtoon sebagai media pembelajaran maka diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena sesuai dengan perkembangan zaman serta dapat mengalihkan penggunaan internet kearah yang tidak menguntungkan. oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan webtoon sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah micro teaching.

Penggunaan webtoon sebagai media pembelajaran interaktif ini akan diaplikasikan kepada mahasiswa fakultas ekonomi UNP dalam mata kuliah micro teaching. Masih banyaknya mahasiswa yang kesulitan saat mengajar di lapangan serta kurangnya kemampuan dalam menggunakan berbagai model pembelajaran dan mengelola kelas padahal sudah diberikan penjelasan serta praktek oleh dosen mata kuliah juga menyebabkan peneliti tergerak untuk mengembangkan media ini dalam mata kuliah *micro teaching*. Mata kuliah *micro teaching* adalah salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa pendidikan ekonomi fakultas ekonomi UNP. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran micro teaching ini diantaranya mengenai bagaimana membuka dan menutup pelajaran, memberikan acuan, member penguatan kepada peserta didik, menerapkan berbagai model pembelajaran dan masih banyak yang lainnya.

Kegiatan pembelajaran *micro teaching* biasanya diselenggarakan dengan penjelasan materi dari dosen mata kuliah dengan menggunakan media seperti *power point*, *macromedia flash* dan media lainnya yang kemudian dilanjutkan dengan praktek *micro teaching*. Penggunaan *webtoon* sebagai media interaktif dalam mata kuliah ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk lebih tertarik mempelajari *micro teaching*. Selain itu, penggunaan *webtoon* yang sarat akan visual diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas hasil pembelajaran *micro teaching*. Sesuai dengan pendapat Baugh dalam Achsin, 1986 yang mengatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang. Mahasiswa juga akan lebih tertarik untuk belajar karena pelajaran di buat dalam bentuk cerita kartun yang lucu dan menarik.

Dalam *webtoon*, maka mahasiswa akan diajak menyelami pembelajaran dengan sebuah cerita sehingga seolah olah mereka mengalami sendiri peristiwa tersebut. Kemudahan akses dengan hanya menggunakan *smartphone* atau yang lainnya juga menjadi daya tarik dalam pengembangan media ini.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan mengajar mahasiswa peserta mata kuliah *micro teaching*, dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *webtoon* dalam pembelajaran mata kuliah *micro teaching* serta mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam peng-

implementasian media *webtoon* serta mengetahui bagaimana solusi pemecahannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) karena Research and Development merupakan penelitian dengan tujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

Selain itu Sukmadinata (2010) juga mengatakan bahwa :

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau laboratorium, tapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer pengolah data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan diatas maka penelitian ini termasuk kepada penelitian pengembangan karena hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran yang berbentuk perangkat lunak (*software*) yaitu *webtoon* untuk mata kuliah *micro teaching*.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pendidikan tidak

serta merta bisa digunakan dalam pembelajaran. Produk tersebut harus diuji keefektifannya agar dapat berfungsi di masyarakat dan dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal serupa juga dipaparkan oleh sugiyono (2010:407), bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Ada beberapa metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada, yaitu mencakup : 1) kondisi-kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan, 2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah atau perguruan tinggi, guru atau dosen, siswa atau mahasiswa dan para penggunaan lainnya, 2) kondisi faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsure manusia, sarana dan prasarana, biaya pengelolaan dan lingkungan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Evaluasi dilakukan pada setiap kegiatan uji coba, dan berdasarkan hasil uji coba tersebut diadakan penyempurnaan

produk. Metode eksperimental digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan (Sukmadinata, 2010: 166).

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei sampai dengan bulan September 2017 (selama 5 bulan) dengan mengambil lokasi yakni Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Adapun jenis data dalam penelitian ini adalah :

1) Data primer

Data primer adalah data empirik yang diperoleh secara langsung dari responden atau informan kunci dengan menggunakan daftar pertanyaan (angket) dan wawancara langsung untuk mendapatkan mengenai pendapat mereka mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis webtoon bagi peningkatan kemampuan mengajar mahasiswa pada mata kuliah micro teaching. Peneliti akan langsung terjun ke lapangan untuk melakukan penyebaran angket dan wawancara dengan teknik observasi kepada responden terpilih.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran dan penelaahan studi-studi dokumen yang terdapat di tempat penelitian dan yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Data sekunder yang dikumpulkan antara lain meliputi, gambaran umum mengenai kondisi lapangan penelitian, gambaran umum mengenai objek penelitian, dan studi

dokumen mengenai nilai mata kuliah *micro teaching* mahasiswa serta nilai praktek kependidikan mahasiswa di sekolah-sekolah tempat mahasiswa melakukan praktek magang kependidikan. Sedangkan yang menjadi sumber data diperoleh dari mahasiswa fakultas ekonomi UNP jurusan Pendidikan Ekonomi yang sedang mengambil mata kuliah *micro teaching*. Penelitian kualitatif ini bermaksud untuk melihat kualitas dari pengembangan produk *webtoon* sebagai media pembelajaran *micro teaching*. Oleh karena itu sumber informan yang dibutuhkan untuk dapat menunjukkan bagaimana kualitas dari produk ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang sedang mengambil mata kuliah *Micro teaching* di fakultas ekonomi UNP.

Dalam penelitian ini, informan ditentukan dengan teknik *probability sampling* dimana setiap anggota populasi memiliki peluang nol. Hal ini dikarenakan karena penelitian ini berdasarkan kriteria tertentu yaitu pengembangan media *webtoon* untuk mahasiswa Pendidikan ekonomi yang sedang mengambil mata kuliah *micro teaching* sehingga tidak semua pihak dapat menjadi anggota populasi.

Metode pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dimana, pengambilan sampel berdasarkan seleksi khusus dan Peneliti membuat kriteria tertentu siapa yang dijadikan sebagai informan. kriteria

yang ditetapkan adalah mahasiswa Administrasi Perkantoran yang sedang mengambil mata kuliah kearsipan. Alasan menggunakan *purposive sampling* ini adalah karena ada banyaknya batasan yang menghalangi peneliti seperti mata kuliah *micro teaching* hanya diambil pada semester tertentu, Tidak semua mahasiswa fakultas ekonomi merupakan mahasiswa Pendidikan, mahasiswa pendidikan ekonomi jumlahnya cukup sedikit untuk per periode dan batasan lainnya sehingga agak menyulitkan peneliti untuk mengambil sampel secara random (acak). Dengan menggunakan *purposive sampling* diharapkan kriteria sampel yang diperoleh benar-benar sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Menurut Amirin (2000) subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan, sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variable penelitian melekat dan yang dipermasalahkan. Cara yang bisa ditempuh untuk menemukan subjek informan (Sugiyono, 2007:52) yaitu :

- (1) Melalui keterangan orang yang berwenang
- (2) Melalui wawancara pendahuluan

Berdasarkan hal tersebut maka subjek primer penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang sedang mengambil mata kuliah *Micro teaching*. Sedangkan subjek

sekundernya adalah Dosen mata kuliah micro teaching dan Para ahli dalam bidang efektifitas penggunaan media pembelajaran.

Objek penelitian pada dasarnya merupakan apa yang hendak diselidik di dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah :

- (1) Objek primer yaitu hasil wawancara berupa pendapat mahasiswa dan pandangan mereka mengenai pengembangan media pembelajaran micro teaching berbasis webtoon.
- (2) Objek sekunder yaitu hasil pembicaraan dan wawancara dengan sumber objek lain seperti dosen mata kuliah micro teaching dan para ahli lainnya untuk mendukung sumber dan objek primer.

Untuk mengumpulkan data akan dilakukan dengan dengan tiga metode yaitu: Wawancara mendalam, *Participatory rural Appraisal* (PRA), Pengamatan langsung atau Observasi dan studi atau kajian dokumentasi.

1. Wawancara mendalam

Teknik wawancara mendalam dilakukan untuk memahami pandangan mahasiswa Pendidikan Ekonomi dan Dosen Mata kuliah Micro teaching sendiri mengenai pengembangan media pembelajaran micro teaching baru berbasis webtoon terhadap kemampuan mengajar mahasiswa.. Wawancara akan digunakan untuk menelusuri dan mengidentifikasi Pendapat dan pandangan masyarakat mengenai

kualitas dari produk media berupa webtoon ini.

2. Pengamatan langsung atau observasi
Pengamatan langsung atau observasi terutama dipakai untuk melihat bagaimana proses pengembangan dan penggunaan media secara langsung. Dengan hal ini maka peneliti dapat melihat apa saja kelebihan dari media ini dan apa saja yang harus diperbaiki selain hal tersebut, peneliti juga dapat melihat apa- apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan produk ini sehingga dalam pengembangan selanjutnya akan dapat diputuskan apakah dapat terus dipertahankan atau membutuhkan produk yang baru lagi untuk menjawab permasalahan.
3. Dokumentasi
Proses dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan tertulis atau dokumen-dokumen dari instansi terkait yaitu Profil fakultas Ekonomi UNP dan Jurusan Pendidikan Ekonomi. Data nilai mata kuliah *micro teaching* dan praktek magang kependidikan pada periode sebelumnya, profil, Peta lokasi, Program Pembelajaran Mata kuliah *Micro teaching* sebelumnya, serta mengambil foto-foto objek dan kegiatan yang berhubungan dengan topik penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan

respon balik sebagai data masukan. Pertanyaan-pertanyaan ini diarahkan untuk mengetahui respon ahli maupun mahasiswa terhadap Media pembelajaran Webtoon yang dibuat. Instrument yang dipakai adalah instrument berupa angket yang ditujuka kepada mahasiswa. Daftar pertanyaan wawancara juga disediakan sebagai instrument untuk wawancara secara langsung kepada ahli, dosen, dan Sampel mahasiswa.

Data yang terkumpul, dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa untuk menjawab persoalan-persoalan yang diajukan dalam kajian lapangan. Data yang ada tersebut diolah dan dianalisis dengan menggunakan tabulasi. Sedangkan untuk menganalisis dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif meliputi :

1. Reduksi data, adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transfortasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan.
2. Penyajian data adalah sekumpulan data informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Kesimpulan adalah proses menemukan makna data yang bertujuan memahami tafsiran dalam konteksnya dengan masalah secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dalam penelitian ini dilakukan pada analisis terhadap potensi, masalah, kajian pustaka, kompetensi, tujuan instruksional, materi dan perkembangan peserta didik. Dari hasil analisis tersebut diperoleh data sebagai berikut: (a) Analisis potensi, terdapat perkembangan dunia teknologi yang pesat khususnya bidang internet. Hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh yang menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta pada tahun 2016. (b) Analisis masalah dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Rani Sofya S.Pd. MPd tentang penggunaan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukan bahwa dosen masih bisa dibilang jarang untuk membuat media pembelajaran terutama yang berbasis online selain e-learning yang sudah disediakan oleh universitas. (c) Analisis kajian pustaka, berdasarkan atas potensi dan masalah yang ada peneliti mencoba untuk mencari solusi. Solusi tersebut didasari oleh analisis kajian pustaka yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya berlandaskan atas potensi dan masalah, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *webtoon*. Pengembangan tersebut mengacu dari pendapat ahli yaitu Sudjana dan Rivai yang menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (d) Analisis SK-KD pada RPS, peneliti menganalisis kompetensi yang ada dalam objek materi yang akan dikembangkan melalui

ruang lingkup perkuliahan disesuaikan dengan silabus mata kuliah micro teaching dan pada pokok pembelajaran keterampilan membuka pembelajaran di kelas. (e) Analisis intruksional, Analisis instruksional dalam pengembangan media *webtoon* ini dilakukan dengan menjabarkan dan mengembangkan kompetensi inti dan kompetensi dasar ke dalam indikator-indikator yang harus dicapai. (f) Analisis karakteristik mahasiswa, berdasarkan hasil pengamatan mata kuliah micro teaching ini adalah sebagai kelas simulasi bagi mahasiswa sebelum mereka terjun kelapangan. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran *webtoon* maka mahasiswa dapat memahami dan mendapat gambaran secara langsung kegiatan pembelajaran disekolah. Selain itu *webtoon* ini dapat memberikan pesan mendalam tentang bagaimana menjadi calon guru atau bahkan guru yang baik nantinya. Sehingga media *webtoon* ini sangat sesuai dijadikan media pembelajaran bagi mahasiswa yang belajar tentang micro teaching atau belajar tentang bagaimana cara mengajar yang baik.

Pada tahap desain diperoleh hasil bahwa konsep desain dari media pembelajaran *webtoon* ini terdiri dari tujuh langkah yaitu: (1) ide cerita, (2) menentukan tokoh, (3) menentukan tema, (4) menyusun setting, (5) menyusun kerangka cerita, (6) menghubungkan materi dengan cerita, (7) menyusun kerangka cerita *webtoon mister(i) Billy*.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan dan produksi terdiri dari beberapa tahap, untuk mengetahui tahapnya berikut ini peneliti jabarkan tahapan demi tahap dalam pengembangan dan produksi. Langkah-langkahnya yaitu, sebagai berikut: (1) Menggambar dan menentukan tokoh utama yaitu mister Billy atau pak guru Billy dalam *webtoon*, (2) Membuat seluruh gambar *webtoon* sesuai dengan kerangka cerita *mister(i) Billy* dengan menggunakan media intrumen HVS dan pena, untuk dilanjutkan dengan proses pewarnaan dengan menggunakan media atau aplikasi *photoshop*, (3) Memasukan percakapan dalam cerita *webtoon* dengan menggunakan aplikasi *Comic Life 2*, (4) Mengubah file gambar *webtoon* yang telah selesai dibuat menjadi file pdf lalu diubah menjadi jpg. Bentuk jpg, berfungsi agar media *webtoon* ini dapat dibuka pada media atau alat seperti telepon seluler, komputer, *laptop*, dan tablet. (5) Mengupload file jpg, ke *webtoon line*. Dengan mengupload *webtoon* jpg ke *webtoon line* akan membuat setiap orang dapat mengunduh atau mendownload *webtoon mister(i) Billy* tersebut melalui tombol unduh yang dibagikan dengan mudah. (6) Seseorang dapat menemukan *webtoon* tersebut hanya dengan mencarinya melalui *webtoon challenge* milik LINE.

Penilaian dilakukand dengan cara melakukan validasi media dan materi, dari hasil penilaian diperoleh data sebagai beriktu:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Pertama

No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori	Persentase Keidealan
1.	Aspek Rancangan Media	4	Sesuai	100%
2.	Aspek Desain Pembelajaran	3.8	Sesuai	96%
3.	Aspek Komunikasi Visual	4	Sesuai	100%
4.	Aspek Kesesuaian Media dengan RPS	4	Sesuai	100%

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kedua

No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori	Persentase Keidealan
1.	Aspek Rancangan Media	3	Cukup Sesuai	87,5%
2.	Aspek Desain Pembelajaran	3.6	Sesuai	92%
3.	Aspek Komunikasi Visual	3,25	Cukup Sesuai	81,25%
4.	Aspek Kesesuaian Media dengan RPS	3.85	Sesuai	96,4 %

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kedua

Setelah media *webtoon mister(i) Billy* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu menerapkan media tersebut. Penerapan dilakukan pada mahasiswa mata kuliah micro teaching dan pada mahasiswa matakuliah media pembelajaran FE UNP.

Berdasarkan penerapan media *webtoon mister(i) Billy* tersebut, mahasiswa selanjutnya memberikan penilaian atau respon terhadap media *webtoon mister(i) Billy*. Penilaian atau respon mahasiswa dilakukan dengan daftar pertanyaan yang disesuaikan dengan apa yang dirasakan oleh mahasiswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media

tersebut. Berikut ini merupakan respon siswa hasil dari uji coba yang diterapkan:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Kelebihan Mister(i) Billy	Webtoon	Kekurangan Webtoon Mister(i) Billy
a. Ceritanya menarik sesuai dengan kehidupan nyata		a. Gambar yang ditampilkan sudah cukup banyak tetapi sebaiknya ditambahkan variasi warna
b. Ceritanya lebih kepada pendidikan		b. Memerlukan paket data dan peserta didik harus menggunakan android
c. Berkaitan dengan materi ekonomi, ada nilai kehidupan yang dipetik		c. Kontent kurang panjang sehingga mungkin seluruh substansi materi kurang tersampaikan
d. Komik dapat dijadikan media yang menarik, Mudah dibaca dimanapun, Mengandung nilai-nilai yang dapat di contoh untuk menjadi guru, Singkat dan padat jadi tidak bosan membacanya.		d. Letak penulisan percakapan yang belum berurutan, percakapan yang masih singkat dan gambar ilustrasi kurang berwarna
e. Menyajikan bahan pembelajaran lebih menarik		

Evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk, evaluasi didasarkan oleh keseluruhan saran dari ahli media dan materi, serta hasil respon mahasiswa. Selanjutnya media *webtoon mister(i) Billy* dinyatakan sangat baik menjadi media pembelajaran, sehingga tidak diperoleh saran perbaikan media tersebut. Dengan demikian maka media *webtoon mister(i) Billy* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Peneliti mengembangkan media *webtoon mister(i) Billy*, media ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau *research and development*

(R&D). Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah metode *ADDIE*. Pemilihan metode *ADDIE* karena metode ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. *ADDIE* yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Media *webtoon mister(i) Billy* dikembangkan dengan berdasarkan oleh adanya potensi dan masalah. Potensi yang dimaksud sebagai dasar pengembangan ini adalah perkembangan teknologi yang pesat. Ditandai dengan tumbuhnya pengguna internet yang tinggi serta penggunaan perangkat teknologi sejenis telepon seluler (*handphone*), *laptop*, komputer dan tablet yang meluas. Sementara yang menjadi dasar masalah dari pembuatan media *webtoon mister(i) Billy* adalah kurangnya media berbasis elektronik yang dapat diimplementasikan dengan mudah dalam proses pembelajaran.

Media *webtoon mister(i) Billy* selanjutnya dikembangkan berdasarkan analisis kesesuaian dengan mata kuliah. Selanjutnya didasarkan atas standar kompetensi dan kompetensi dasar. Serta dianalisis sesuai dengan indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar masing-masing sub materi *micro teaching*. Hasil *analysis* kemudian digunakan peneliti untuk merancang desain dari *webtoon mister(i) Billy*. Mata kuliah *micro teaching* ini adalah sebagai kelas simulasi bagi mahasiswa sebelum

mereka terjun kelapangan. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran *webtoon* maka mahasiswa dapat memahami dan mendapat gambaran secara langsung kegiatan pembelajaran disekolah. Selain itu *webtoon* ini dapat memberikan pesan mendalam tentang bagaimana menjadi calon guru atau bahkan guru yang baik nantinya. Sehingga media *webtoon* ini sangat sesuai dijadikan media pembelajaran bagi mahasiswa yang belajar tentang *micro teaching* atau belajar tentang bagaimana cara mengajar yang baik.

Dalam pengembangannya, media perlu divalidasi oleh ahli sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelayakannya. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran, dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi dilakukan perbaikan pada model media dikembangkan. Setelah media divalidasi dan media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian media *webtoon mister(i) Billy* diujicobakan pada mahasiswa FE UNP.

Hasil validasi dari tim ahli menunjukkan lebih dari 50% aspek yang dinilai dalam media pembelajaran *webtoon mister(i) Billy* sudah sesuai. Sedangkan dari hasil uji coba ada beberapa kesimpulan mengenai kelebihan dan kekurangan dari *webtoon mister(i) Billy*. Kelebihannya antara lain Ceritanya menarik sesuai dengan kehidupan nyata, ceritanya lebih kepada pendidikan, berkaitan dengan materi ekonomi, ada nilai kehidupan yang dipetik,

komik dapat dijadikan media yang menarik, mudah dibaca dimanapun, mengandung nilai-nilai yang dapat di contoh untuk menjadi guru, singkat dan padat jadi tidak bosan membacanya, menyajikan bahan pembelajaran lebih menarik. Sedangkan untuk kekurangannya antara lain gambar yang ditampilkan sudah cukup banyak tetapi sebaiknya ditambahkan variasi warna, memerlukan paket data dan peserta didik harus menggunakan android, konten kurang panjang sehingga mungkin seluruh substansi materi kurang tersampaikan, letak penulisan percakapan yang belum berurutan, percakapan yang masih singkat dan gambar ilustrasi kurang berwarna.

Tantangan dan hambatan pada saat pengaplikasian diruang perkuliahan tidak dirasakan oleh peneliti. Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media baru yang mereka gunakan. Saran dan masukan juga diberikan dari mahasiswa terutama tentang pemberian warna dan gambar yang masih bisa untuk dikembangkan lagi. Kendala berarti yang dihadapi peneliti hanya ada pada saat membuat desain gambar tokoh dan latar. Keterbatasan alat dan biaya menjadikan hasil gambar yang tidak maksimal. Tetapi hal ini tidak mengurangi tingkat keberhasilan media pembelajaran *webtoon* untuk memberikan gambaran secara langsung mengenai pengalaman menjadi seorang guru bagi

mahasiswa yang memang merupakan calon guru masa depan.

PENUTUP

Media *webtoon mister(i) Billy* dikembangkan berdasarkan analisis kesesuaian dengan mata kuliah. Selanjutnya didasarkan atas standar kompetensi dan kompetensi dasar. Serta dianalisis sesuai dengan indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar masing-masing sub materi *micro teaching*. Hasil *analisis* kemudian digunakan peneliti untuk merancang desain dari *webtoon mister(i) Billy*. Mata kuliah *micro teaching* ini adalah sebagai kelas simulasi bagi mahasiswa sebelum mereka terjun kelapangan. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran *webtoon* maka mahasiswa dapat memahami dan mendapat gambaran secara langsung kegiatan pembelajaran disekolah. Selain itu *webtoon* ini dapat memberikan pesan mendalam tentang bagaimana menjadi calon guru atau bahkan guru yang baik nantinya. Sehingga media *webtoon* ini sangat sesuai dijadikan media pembelajaran bagi mahasiswa yang belajar tentang *micro teaching* atau belajar tentang bagaimana cara mengajar yang baik.

Berdasarkan dari validasi dengan ahli media dan berdasarkan respon siswa atas implementasi media *webtoon mister(i) Billy* dalam proses belajar dan perkuliahan. Dapat disimpulkan bahwa media ini disusun dengan sangat baik. Oleh sebab itu media *webtoon*

mister(i) Billy dapat menjadi media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar baik didalam kelas maupun diluar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, Tatang M. 2000. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief, Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryad, Adzar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- El-Qudsyi, Achsin. 2003. *Media Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, Didik. 2013. *Pengembangan media komik IPA terpadu tema pencemaran air sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP kelas VII*. Surabaya: Program Studi Pendidikan Sains FMIPA Universitas Negeri Surabaya.
- R.M Riadi & Fenny Trisnawati. 2015. *Pengembangan Bahan ajar praktik akuntansi perusahaan dagang untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa pada program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UR*. Pekbis Jurnal, Vol. 7 No.1. ISSN: 2085-5214. Pekanbaru: Program Studi Pendidikan Ekonomi UNRI.
- Rudi & Riyana. 2007. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Smaldino, Sharon E, et al. 2001. *Instructional technology & media for learning*. Jakarta: Kencana prenada media group.
- Solomon, Gwen & Schrum, Lynne. 2011. *Web 2,0*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. *Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R di SMAN 1 Bojong*. Journal of innovative science education, Vol.1 No.1. ISSN : 2252-6412. Semarang : Program Studi Pendidikan IPA, Program Pascasarjana UNS.