

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL WEBTOON
PENDEKATAN TPACK UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF DI
KELAS V TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN**

Laely Avida Maharani¹, Dina Prasetyowati², Choirul Huda³

PPG Prajabatan PGSD Universitas PGRI Semarang

Laelyavidamaharani14@gmail.com, Dinaprasetyowati@upgris.ac.id,
Choirulhuda@upgris.ac.id,

ABSTRACT

21st century learning requires education actors to be able to develop teaching and learning activities to be more creative and fun. This can be seen through the enthusiasm of students in following the learning process. There are many factors that affect the activeness, creativity to the learning outcomes of students. One of them is by using digital technology-based learning media. Therefore, researchers apply a learning using webtoon digital comic learning media based on the TPACK approach with the aim of improving the cognitive learning outcomes of students in class V Theme "Events in Life". The research method used is Classroom Action Research using two cycles with each cycle consisting of three stages, namely plan (planning), do (action), and see (reflection). However, before that researchers have made observations to find out the initial condition of students before being given action. Based on the results of research by applying webtoon digital comic media based on the TPACK approach, it can improve the cognitive learning outcomes of students by looking at the results of comparisons between the initial cycle before being given action, namely almost half of students have scores below KKM, while after action only three students have not reached KKM scores. This proves that the cognitive learning outcomes of students have increased when applying digital comic learning media.

Keywords: Cognitive learning outcomes, Digital comics, Learning media, TPACK, Webtoon

ABSTRAK

Pembelajaran abad 21 menuntut para pelaku pendidikan untuk dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat melalui antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ada banyak faktor yang berpengaruh pada keaktifan, kreatifitas hingga hasil belajar peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Oleh karena itu peneliti menerapkan sebuah pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital *webtoon* pendekatan TPACK dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas V Tema "Peristiwa dalam Kehidupan". Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga tahapan yaitu plan (perencanaan), do (tindakan), dan see (refleksi). Namun, sebelum itu peneliti telah melakukan observasi guna mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan media komik digital *webtoon* berbasis pendekatan TPACK dapat meningkatkan hasil belajar

kognitif peserta didik dengan melihat hasil perbandingan antara siklus awal sebelum diberikan tindakan yaitu hampir setengah peserta didik memiliki nilai dibawah KKM, sedangkan setelah dilakukan tindakan hanya tiga peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan saat menerapkan media pembelajaran komik digital.

Kata Kunci: Hasil belajar kognitif, Komik digital, Media pembelajaran, TPACK, Webtoon

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tiang utama suatu bangsa dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui usaha peningkatan kecerdasan, keterampilan, serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mampu membuat peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan tujuan pendidikan

nasional, diperlukan pembaharuan dalam sistem pendidikan abad 21 yakni meliputi pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi serta penyediaan sarana belajar yang mendidik hingga pemanfaatan teknologi digital yang tengah berkembang pesat era modern ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas V yang telah dilakukan pada kegiatan PPL 1 di salah satu SD Kota Semarang didapatkan beberapa fakta bahwa peserta didik mengalami beberapa kendala selama proses pembelajaran diantaranya: (1) peserta didik terlihat bosan saat proses pembelajaran karena luasnya cakupan materi dan perbedaan tingkat pemahaman peserta didik sehingga membuat mereka sulit memahami penjelasan guru; (2) kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang

begitu beragam; (3) terbatasnya bahan ajar dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga hanya terpaku pada buku pegangan yang dimiliki.

Keberhasilan pendidikan abad 21 dapat diukur dengan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kegiatan pembelajaran di kelas, pembelajaran dikelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang baik (Nurrita, 2018). Dikarenakan keberhasilan pembelajaran merupakan sumber dari segala aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya upaya dari guru untuk berusaha mengoptimalkan keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan proses pembelajaran yang mendukung pencapaian hasil belajar pada peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya guru, interaksi peserta didik, kurikulum, lingkungan sosial, dan media pembelajaran (Arum, 2017; Bustanil et al., 2019; Junaidi, 2019). Meningkatkan mutu pembelajaran dengan teknologi dapat dilakukan,

salah satunya dengan menggunakan kerangka kerja TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*). Menurut Koehler & Mishra (Yundayani, 2019:2) mengungkapkan bahwa TPACK menggunakan pengetahuan tentang materi pembelajaran, pedagogi, yang merupakan kerangka kerja yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Komik dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak usia SD karena dapat memacu minat belajar peserta didik.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rosyida, dkk (2018) Volume 4 Nomor 3 dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar" menyatakan bahwa dalam beberapa kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajarnya. Sehingga membuat minat belajar peserta didik berkurang dan berakibat pada hasil belajar kognitif yang berada di bawah KKM. Namun, penggunaan media komik berbasis CTL efektif digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik mata pelajaran IPS Kelas III yang didasarkan atas hasil uji t-test, dimana nilai thitung > ttabel yaitu $2,55 > 2,093$ serta hasil analisis angket kepraktisan media sebesar 83,9% berada dalam kategori sangat baik.

Selanjutnya jurnal penelitian oleh Kamarudin, dkk (2011) yang berjudul *A Study Of The Effectiveness Of The Contextual Approach To Teaching And Learning Statistics At The Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM)*. Dalam penelitian tersebut didapat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai post test pada kelompok yang menggunakan kontekstual dan yang tidak menggunakan kontekstual. Kelompok yang menggunakan pendekatan kontekstual mendapatkan nilai lebih tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari kegiatan observasi dan beberapa penelitian terdahulu, peneliti mengkaji sebuah pembelajaran dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Webtoon Berbasis Pendekatan Tpack Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Di Kelas V Tema Peristiwa Dalam Kehidupan".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan TPACK ini dilakukan pada siklus 2 yang terdiri dari satu kali pertemuan dan tiga tahapan yaitu *plan* (perencanaan), *do* (tindakan), dan *see* (refleksi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di salah satu SD di kota Semarang yang berjumlah 32 anak, yaitu 18 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan selama kegiatan PPL 1 pada tanggal 4 Januari 2023 sampai 27 Maret 2023.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah wawancara guru kelas, dokumentasi, lembar observasi, angket gaya belajar, dan tes hasil belajar kognitif berupa soal evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran setelah diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran komik digital *webtoon*.

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian. Penyusunan perangkat pembelajaran meliputi: RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penilaian. Selain

penyusunan perangkat pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan lembar observasi proses pembelajaran untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tahap pelaksanaan merupakan langkah yang dilakukan berdasarkan rencana yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti berperan sebagai guru melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan pada tiap siklusnya dilakukan dalam satu kali pertemuan.

Adapun alur pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat dari tiap siklusnya yaitu

1. *Plan* (Perencanaan)

Pada tahap ini menyiapkan instrumen perangkat pembelajaran, instrumen tes berupa pretest, posttest, dan membuat media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

2. *Do* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media komik digital pada materi keberagaman sosial budaya. Selama proses berlangsung peneliti memberikan pelajaran

kepada peserta didik dengan menggunakan perangkat pembelajaran berupa RPP, komik digital, dan posttest.

3. *See* (Refleksi)

Pada tahap ini yang dilakukan penelitian yaitu menganalisis hasil kerja peserta didik terhadap tes yang diberikan, menganalisis kekurangan dan hal-hal apa saja yang terjadi selama proses pembelajaran, kemudian mencari solusi agar kekurangan dan kendala yang ada tidak terulang kembali.

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik digital. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang terbagi menjadi pre-test dan post-test. Tingkatan soal dibatasi pada ranah kognitif dari C4-C6 yang terdiri dari 10 soal pada tema "Peristiwa Dalam Kehidupan".

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah 75.

Peserta didik dikategorikan tuntas apabila telah mencapai ≥ 75 , sedangkan peserta didik dikategorikan tuntas secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut mencapai KKM yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik maka digunakan rumus berikut:

$$X_{\square} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$X_{\square}$: Nilai Rata-rata

$\sum$: Jumlah Semua Nilai

$\sum N$: Jumlah Peserta didik yang Mengikuti Tes (Arikunto, 2010)

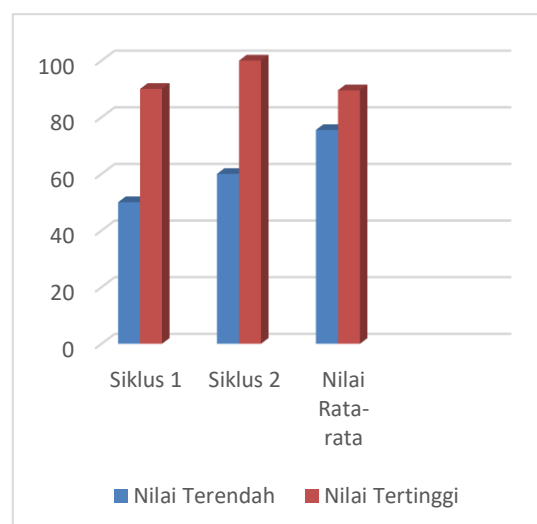
Sedangkan ketuntasan klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar peserta didik keseluruhan. Rumus ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut (Priyayi et al., 2017):

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil pretest aspek kognitif yang diperoleh dari hasil pengukuran pengetahuan awal peserta didik pada ulangan harian tema 6 yang dilakukan sebelum kegiatan PPL 1 dilaksanakan dan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Grafik 1 Data Hasil Belajar Kognitif



Tabel tersebut menunjukkan data hasil belajar peserta didik yang diukur sebelum menerapkan media pembelajaran digital pada tema 5 yang menunjukkan bahwa sebanyak 14 peserta didik atau 46, 875 % (jika dibulatkan 47%) belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata sebanyak 75,5.

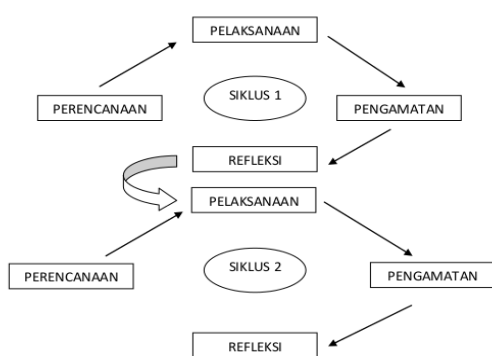
Setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan TPACK, maka hasil belajar kognitif peserta didik pada Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM mengalami kenaikan. Sebanyak 28 (87,5%) peserta didik mencapai ketuntasan, sedangkan 4 diantaranya belum mencapai ketuntasan. Dan hasil belajar rata-rata peserta didik setelah dilakukan *treatment* menggunakan media pembelajaran

komik digital berbasis TPACK mencapai 89,5.

Berikut Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif Pra-Penelitian:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif

Indikator Keberhasilan	Hasil Siklus 1	Hasil siklus 2
Persentase ketuntasan	53%	87%
Rata-rata hasil belajar kognitif	75,5	89,5



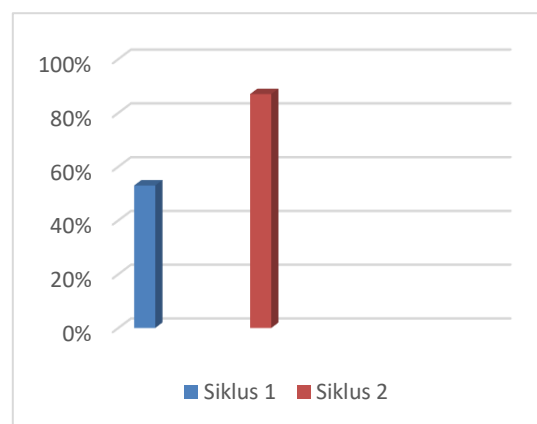
Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dalam kegiatan PPL ini dapat dikatakan berjalan dengan baik dan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan diterapkannya media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan TPACK pada kegiatan siklus 2. Hal ini dapat dilihat pada grafik gambar 1 berikut.

Grafik 2. Presentase Ketuntasan



peserta didik di setiap siklus.

Sebelum diterapkannya media pembelajaran komik digital *webtoon* berbasis pendekatan TPACK di kelas V hasil belajar peserta didik hanya mencapai 53%, dimana terdapat 18 peserta didik yang mencapai nilai KKM 75 dari skor maksimal 100, dan pada siklus 2 peserta didik yang tuntas sebanyak 29 anak. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik di kelas V pada siklus 1 yaitu 77, sedangkan pada siklus 2 yaitu 85.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media komik digital *webtoon* dapat dikategorikan menarik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dikarenakan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengoperasikan laptop sekolah (anbk) dan mengeksplor komik *webtoon* dengan

gambar-gambar yang menarik sehingga sangat disukai peserta didik, kegiatan membaca komik melalui *website* merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna, dan format sampul yang menarik (Gambar 2), sehingga dilihat dari penampilannya saja peserta didik sudah tertarik untuk melihat dan membaca buku tersebut (Muflikhatur, 2015).



Gambar 2. Tampilan komik *webtoon*

Dari penelitian yang telah dilakukan di kelas V dengan menerapkan media pembelajaran komik digital *webtoon* ini efektif untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran. Hasil data yang diperoleh, yakni adanya peningkatan

pada pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran komik digital, yaitu persentase belajar peserta didik hanya mencapai 53% dan sesudah adanya penerapan media pembelajaran komik digital *webtoon* dikelas V persentase menjadi meningkat yaitu 87%. Hal ini karena memiliki kelebihan pada media pembelajaran komik digital *webtoon* seperti penelitian yang dilakukan oleh Noning (2018) bahwa pembelajaran dengan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada sub materi Pencemaran Lingkungan dikelas VII SMP Air Besar.

Kelebihan dari media pembelajaran ini diantaranya adalah: (1) Dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami isi materi yang akan dipelajari. (2) Peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari, karena media pembelajaran komik digital dapat menumbuhkan minat baca peserta didik. (3) Media pembelajaran komik digital dapat mendorong peserta didik untuk memiliki sikap bekerja sama, jujur, disiplin, dan belajar memahami suatu konsep masalah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kustianingsih & Dewi (2015) bahwa materi yang

terdapat di dalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi gambar yang dapat mempermudah peserta didik mengetahui bentuk atau contoh kongkrit mengenai maksud dari suatu materi.

Kelemahan dari media komik digital diantaranya adalah: (1) Membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang untuk melakukan pembelajaran. (2) Menuntut sifat tertentu pada peserta didik, salah satunya suka membaca. (3) Kemudahan membaca komik menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar. (4) Membuat peserta didik rentan untuk bereksplorasi ke *website* lain. Tetapi kekurangan tersebut berhasil diatasi, sehingga penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan Nurrita (2018), bahwa media visual dapat mempermudah peserta didik untuk memahami konsep dari materi yang sedang diajarkan serta mengingat kembali materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan data-data dari siklus I dan siklus II, terjadi

peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan penerapan media pembelajaran komik digital *webtoon* pada tema “Peristiwa dalam Kehidupan” dengan kata lain media pembelajaran komik digital *webtoon* dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan Data hasil penelitian di kelas V diperoleh kesimpulan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital *webtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat oleh peserta didik pada siklus 1 hanya mencapai 53%, kemudian pada siklus II diperoleh hasil belajar secara klasikal sebanyak 87% dengan rata-rata sebanyak 85. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital *webtoon* berbasis pendekatan TPACK efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan

media komik digital *webtoon* berbasis pendekatan TPACK yang telah dipaparkan, adapun saran yang dapat disampaikan peneliti terkait hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Media komik digital *webtoon* berbasis pendekatan TPACK disarankan untuk digunakan sebagaimana mestinya terkait kegiatan pembelajaran di kelas sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran. 2) Penggunaan media komik digital *webtoon* berbasis pendekatan TPACK diharapkan guru atau wali murid melakukan pendampingan dan mengontrol aktivitas peserta didik saat mengakses media pembelajaran komik *webtoon*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, 3(1). 171-187.
- Yundayani, A. (2019). *Technological Pedagogical and Content Knowledge : Konsep Analisis*

dalam Pengembangan Pembelajaran. STKIP Kusuma Negara.

Artikel in Press :

- Priyayi, D. F., dkk. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Pabelan Melalui Penerapan Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017 Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017*. 179–186.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta

Jurnal :

- Arum, W. F. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving dan Problem Posing pada Materi Fluida*. Jurnal Teknik STTKD, 4(2), 40–50.
- Bustanil, S., M., Asrowi, & Adianto, D., T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan*.

- JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(2), 119–134
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kamaruddin, dkk. (2011). *A Study Of The Effectiveness Of The Contextual Approach To Teaching And Learning Statistics At The Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM)*. *International Journal of Arts & Sciences*, volume 4, number 25, page 305–313.
- Kustianingsih, N., Dewi, U. (2015). *Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2). 1-9.
- Muflikhatur. (2015). *The Development Of Comic As Media Learning For Scince 8th Grade Junior School At Subject Transportation System*, hlm.7-
8. Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi.
- Noning. (2018). *Efektivitas Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pencemaran Lingkungan SMP Negeri 1 Air Besar. JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1)
- Rosyida, A., dkk. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 4(3).