

PENGEMBANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE ADDIE (STUDI KASUS : PONDOK PESANTREN AL-QURAN AL-HIKMAH)

Besthalia Roseas Sati¹⁾, Rudi Hartono²⁾, Teguh Ikhlas Ramadhan³⁾

^{1,2,3}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Correspondence author: B.R.Sati, 2003010065@unper.ac.id, Tasikmalaya, Indonesia

Abstract

The development of the times continues to advance, especially in the world of education, especially in knowledge regarding the introduction of subject matter. Particular learning or educational media are needed to make it easier and motivate students. This research aims to produce interactive motion comic learning media featuring the characters Khalid bin Walid and Georgius Theodorus against the backdrop of the Yarmouk war story. The method used is the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research results are interactive motion comic media for the Al-Quran Al-Hikmah Islamic Boarding School. The interactive media was then validated using a Likert scale with 20 students as respondents, and the test results showed a score of 82.4%, which was included in the very feasible category.

Keywords: addie development model, motion comic, interactive, learning media

Abstrak

Perkembangan zaman yang terus maju terutama dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengetahuan tentang pengenalan materi pelajaran. Untuk mempermudah dan memotivasi siswa diperlukan suatu media pembelajaran atau edukasi tertentu. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif *motion comic* yang menampilkan tokoh Khalid bin Walid dan Georgius Theodorus dengan latar belakang kisah perang Yarmouk. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian berupa media interaktif *motion comic* untuk Pondok Pesantren Al-Quran Al-Hikmah. Media interaktif kemudian di uji validasi dengan menggunakan skala likert dengan 20 santri sebagai responden, dan hasil uji menunjukan skor 82,4% yang termasuk kategori sangat layak.

Kata Kunci: metode addie, media pembelajaran, interaktif, *motion comic*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui pendidikan, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan sering kali dilakukan di bawah bimbingan orang lain, namun bisa juga dilakukan sendiri. Pendidikan adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan kebutuhannya menciptakan suasana dan proses situasi (Pristiwanti et al., 2022).

Pada perkembangan zaman sekarang ini yang terus maju terutama dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengetahuan tentang pengenalan suatu pelajaran, untuk mempermudah dan memotivasi siswa diperlukan suatu media pembelajaran atau edukasi tertentu. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa dalam mempermudah proses belajar siswa, pengetahuan dalam media pembelajaran yang disampaikan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengetahuan mengenal suatu pelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

Pada beberapa kasus di Pondok Pesantren Al-Quran Al-Hikmah banyak santri yang belum mengetahui kisah-kisah islam dikarenakan pondok pesantren ini difokuskan bagi para santri untuk menghafal Al-Quran sehingga para santri hanya mendengar kisah-kisah islam dalam kajian tertentu. Maka dari itu pihak pesantren menginginkan suatu inovasi modern agar para santri tetap dapat mengetahui kisah-kisah islam dimanapun mereka berada tanpa perlu menunggu kajian. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi dengan membuat *motion comic* sebagai media pembelajaran.

Komik bukan lagi hal baru dalam dunia perkembangan media pembelajaran. Komik

menyampaikan materi dengan gambar dan dialog sehingga mampu menarik peserta didik untuk belajar. Komik merupakan jenis bacaan yang mudah dipahami. Sehingga bahasa yang digunakan pada media adalah bahasa yang sederhana dengan kosakata yang sederhana pula sesuai dengan sasaran pengguna komik (Lestari & Afifah, 2021).

Perkembangan teknologi dalam dunia digital mempengaruhi perkembangan komik yang muncul sebagai komik digital. Komik digital dapat dinikmati di perangkat komputer, gawai dan juga tablet pc. Ditunjang juga dengan koneksi internet sehingga pembaca bisa mengakses komik yang diinginkan kspan, dan dimana saja. Sama halnya seperti buku, komik hanya bersifat satu arah saja. Saat ini ada berbagai macam bentuk perluasan komik khususnya media digital, seperti *web comic* dan komik interaktif.

Komik interaktif masih tergolong baru, namun menjadi salah satu bentuk komik digital yang menjanjikan di masa depan. Komik interaktif merupakan perpaduan antara komik dengan konsep multimedia interaktif. Komik interaktif menjadi pilihan peneliti karena pembaca dalam hal ini adalah peserta didik dapat merasakan sensasi interaktif dan diharapkan mampu menyerap materi dan mengingatnya lebih lama (Ayuwandira & Suprpto, 2022).

Motion comic adalah kombinasi komik dan animasi, yang menampilkan efek suara asli dan panel bergerak. Media *motion comic* sendiri merupakan gabungan antara animasi (dalam hal ini secara teknis motion grafis) dan komik. Komik memberikan cerita serta karakter dan elemen visual, dan grafik gerak menciptakan dampak baru pada pembaca (Kadir et al., 2023).

Penelitian sebelumnya oleh (Nurazizah, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM untuk Siswa Madrasah Tsnawiyah” menyatakan bahwa penelitiannya menggunakan metode ADDIE dan menyimpulkan bahwa komik digital

memperoleh nilai rata-rata koefisien V Aiken sebesar 0.805. Nilai tersebut dikategorikan valid, sehingga dapat di uji coba terhadap siswa. Selain itu juga berdasarkan komentar ahli, media komik digital ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dikelas.

Tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan *motion comic* ini adalah membuat aplikasi motion comic untuk pengetahuan yang lebih interaktif dan modern, menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan metode ADDIE.

B. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan panduan yang merinci langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Arhami et al., 2023). Berikut adalah tahapan metodologi penelitian:

Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara, Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.
2. Studi Kepustakaan, Teknik dengan studi kepustakaan adalah dengan menggunakan jurnal, buku-buku, dan sumber di internet untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan.
3. Angket, digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Perancangan Produk

Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Hidayat & Nizar, 2021).

1. *Analysis*, pada tahap ini penulis melakukan analisis untuk menganalisis mengapa perlu mengembangkan media motion comic. Kegiatan utamanya adalah menganalisis studi literatur dan studi lapangan.
2. *Design*, pada tahap ini memiliki tiga hal yang dirancang sebelum melakukan tahap pengembangan media. Hal tersebut yaitu menyusun instrument penilaian kualitas media pembelajaran, perancangan produk (membuat naskah motion comic yaitu alur cerita dan karakter), serta membuat sketsa tokoh.
3. *Development*, pembuatan motion comic ini memiliki proses yang harus dilakukan secara sistematis. Melakukan pemilihan tools terbaik yang digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran tersebut dengan mengimput beberapa material.
4. *Implementation*, bahan ajar ini (motion comic) akan diupload pada youtube penulis.
5. *Evaluation*, tahap ini merupakan tahap dimana peneliti menganalisis data hasil pengisian lembar evaluasi yang di peroleh dari responden.

Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi. Validasi disini untuk menguji kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan atau dibuat. Validasi ini menggunakan instrument yang disusun menjadi angket dengan menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi para santri mengenai media yang dikembangkan. Pemberian penilaian menggunakan skala Likert dengan lima pilihan (Syafimen & Indri, 2023). Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan ketentuan-ketentuan yang diadaptasi dari penelitian (Pujiastuti et al., 2020).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Pada tahap ini penulis melakukan analisis untuk menganalisis mengapa perlu mengembangkan media *motion comic*. Kegiatan utamanya adalah menganalisis studi literatur dan studi lapangan.

1. Studi literatur, hasil yang diperoleh peneliti adalah mengambil kisah islam yaitu kisah Khalid bin Walid sang pedang Allah sebagai materi pertama dalam *motion comic* yang akan dibuat.
2. Studi Lapangan, Media pengajaran yang biasa digunakan adalah mendengarkan dakwah dari dewan pengajar dari Pondok Pesanten Al-Quran Al-Hikmah.

Design

Tahap ini memiliki tiga hal yang dirancang sebelum melakukan tahap pengembangan media. Hal tersebut yaitu menyusun instrument penilaian kualitas media pembelajaran, perancangan produk (membuat naskah *motion comic* yaitu alur cerita dan karakter), serta membuat sketsa tokoh.

1. Menyusun instrument penilaian kualitas media pembelajaran, dengan skala Likert
2. Alur cerita, Alur cerita diambil dari kesepakatan peneliti dengan dewan pengajar di pondok pesantren Al-Quran Al-Hikmah yaitu saat Khalid bin Walid yang saat itu sedang memimpin pasukan kaum muslim dalam perang melawan pasukan kekaisaran romawi timur yang dipimpin oleh Georgius Theodorus atau orang Arab menyebutnya Jirri Tudur, perang ini dinamakan perang yarmuk karena berlangsung dilokasi tidak jauh dari Lembah yordania yakni sungai Yarmouk. Disaat perang ini berlangsung terjadi perbincangan antar Georgius Theodorus dengan Khalid bin Walid yakni mengapa Khalid bin Walid disebut pedang Allah. Berikut tabel 1 pengenalan tokoh

Tabel 1. Pengenalan Tokoh

Khalid Bin Walid	Georgius Theodorus
Memiliki nama asli Abu Sulaiman Khalid ibn al-Walid ibn al-Mughhirah al-Makhzumi. Ia lahir pada tahun 585, atau sekitar 17 tahun sebelum masa pembangunan islam. Khalid bin Walid adalah sahabat Nabi Muhammad SAW yang dijuluki sebagai Sayf Allah al-Maslul atau pedang Allah yang terhunus. Julukan Pedang Allah itu diberikan berkat kejeliannya dalam bidang militer dan ahli taktik perang. Sebagai ahli militer, Khalid bin Walid menjadi salah satu panglima perang Islam yang tidak terkalahkan sepanjang karirnya. Ia menjadi panglima perang militer Islam dari era Nabi Muhammad SAW hingga Khalifah Umar bin Khattab.	Ia adalah panglima tempur romawi atau bisa disebut pasukan Byzantium. Georgius Theodorus atau orang Arab menyebutnya Jirri Tudur. Ia dikenal dengan perang yarmuk yang berlangsung di dekat lembah Yordania yaitu lembah yarmouk

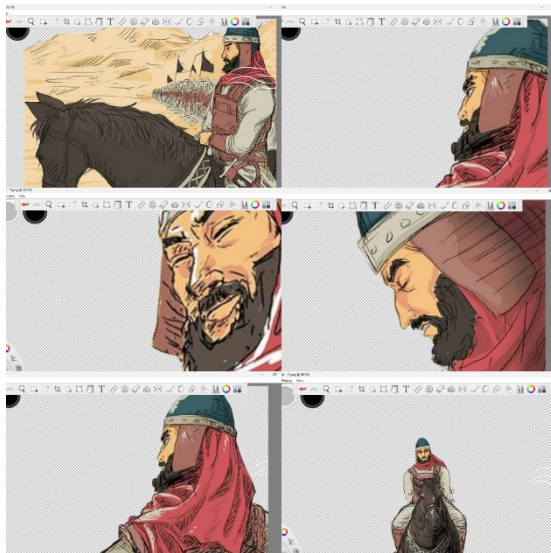
Karakter diciptakan untuk mendukung alur cerita. Karakter ini dibuat untuk menguatkan alur cerita di sertai dialog pendukung karakter agar cerita bisa mudah dicerna dan diingat, dan juga dengan adanya karakter tokoh pada *motion comic* ini membuat pengguna turut merasakan apa yang dirasakan para tokoh tersebut lalu pengguna dapat mengambil makna yang terkandung dalam ceritanya. Selain itu, membuat karakter pada *motion comic* juga berfungsi untuk menghidupkan cerita. Penentuan karakter pada *motion comic* ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penentuan Karakter

Khalid Bin Walid	Georgius Theodorus
Ia mempunyai sifat-sifat seorang prajurit yang berwatak kasar, cenderung pada kekerasan, dan mengandalkan kekuatan.	Ia mempunyai sifat-sifat seorang prajurit yang berwatak kasar

Khalid Bin Walid	Georgius Theodorus
Tak pernah ia gentar menghadapi lawan di medan perang, tak pernah takut pada siapapun	

3. Membuat Sketsa Tokoh, Pada tahap membuat sketsa tokoh ini penulis menggunakan perangkat lunak “Autodesk SketchBook” untuk membuat sketsa yang diperlukan dalam pembuatan motion comic ini. Berikut gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Membuat Sketsa Tokoh Khalid bin Walid



Gambar 2. Membuat Sketsa Tokoh Georgius Theodorus.

Development

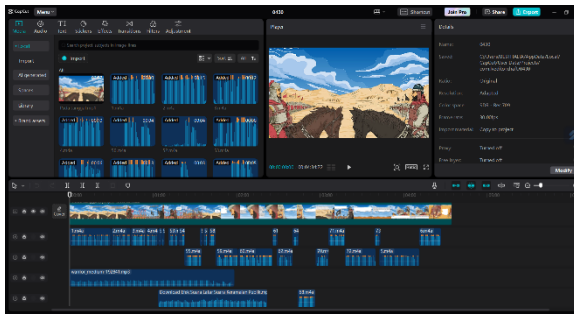
Pembuatan *motion comic* ini memiliki proses yang harus dilakukan secara sistematis. Melakukan pemilihan tools terbaik yang digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran tersebut dengan mengimputkan beberapa material agar membuat tampilan dalam motion comic tersebut lebih menarik minat para santri dalam belajar Mengenal kisah Khalid bin Walid sang Pedang Allah, dan tools yang digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajarn ini adalah canva sebagai media untuk membuat animasi dan capcut sebagai media untuk menambahkan audio tokoh, dan latar audio motion comic. Berikut adalah hasil Screenshoot dari media canva dan capcut yang telah dibuat penulis. Berikut gambar 3, 4, 5



Gambar 3. Adegan pertama pada motion comic



Gambar 4. Adegan ke-23 pada motion comic



Gambar 5 memasukan audio kedalam motion comic

Implementation

Bahan ajar ini selanjutnya akan diupload pada youtube penulis. Setelah itu penulis akan membagikan link youtube dan data kuesioner atau data evaluasi (angket) kepada dewan pengajar agar para santri bisa dengan bebas menilai motion comic ini tanpa harus merasa tidak enak kepada penulis dan setelah itu dewan pengajar akan membagikan angket kepada santri-santri pondok pesantren Al-Quran Al-Hikmah. Setelah berbincang dengan dewan pengajar, peneliti mendapat bahwa disana kesulitan akses internet. Hal ini membuat peneliti menyiasati agar menampilkan motion comic pada layer proyektor dan memberikan video offline nya kepada santri yang terkendala dalam mengakses internet.

Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana peneliti menganalisis data hasil pengisian lembar evaluasi yang diperoleh dari santri (responden). Analisis ini berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh santri (responden).

Pada media *motion comic* ini peneliti memperoleh penilaian dari 20 santri di pondok pesantren Al-Quran Al-Hikmah. Berikut ini adalah data hasil perolehan nilai angket respon yang diberikan oleh 20 santri seperti tabel 3 berikut

Tabel 3 Hasil Responden

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya membaca dan merasa motion comic ini bersifat actual dan sesuai pada perkembangan zaman sekarang	18	2	0	0	0
2.	Saya merasa sangat termotivasi untuk mendalami materi setelah melihat motion comic ini	1	11	8	0	0
3.	Saya tertarik melihat kembali motion comic ini karena animasi yang digunakan sangat menarik	3	16	1	0	0
4.	Saya ingin beberapa cerita untuk dijadikan motion comic	17	3	0	0	0
5.	Saya menjadi giat belajar setelah melihat motion comic ini	1	6	7	6	0
6.	Saya sangat menyukai animasi motion comic dan penjelasan materi mudah dipahami	2	13	4	1	0
7.	Saya cepat mengerti karena Bahasa yang digunakan pada motion comic ini	2	15	3	0	0

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
	mudah dipahami					
8.	Gambar, tema dan materi motion comic sangat serasi	2	12	6	0	0
9.	Tulisan pada motion comic mudah dibaca	20	0	0	0	0
10.	Gambar atau ilustrasi sangat jelas dan menarik	4	13	3	0	0
	Jumlah	70	91	32	7	0

Hasil angket yang diperoleh kemudian dihitung sesuai dengan ketentuan tabel 4 yaitu tabel ketentuan pemberian nilai pada instrument penilaian.

Tabel 4. Ketentuan Pemberian Nilai Pada Instrumen penilaian

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
KS (kurang Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Setelah mengidentifikasi dan menghitung jumlah masing-masing skor dari angket kuesioner, penulis dapat menghitung skor total observasi. Skor total observasi dihitung dengan menjumlahkan hasil perkalian antara jumlah responden untuk setiap kategori skor dengan bobot skor (tabel 4) tersebut.

$$\Sigma \text{ skor observasi} = (\text{jumlah} \times \text{skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor KS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor TS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor STS})$$

$$\Sigma \text{ skor observasi} = (70 \times 5) + (91 \times 4) + (32 \times 3) + (7 \times 2) + (0 \times 0)$$

$$\Sigma \text{ skor observasi} = (350) + (364) + (96) + (14) + (0)$$

$$\Sigma \text{ skor observasi} = 824$$

Setelah mendapatkan skor total observasi, penulis dapat menghitung persentase kelayakan.

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase (P)} = \frac{824}{1000} \times 100\%$$

$$\text{Persentase (P)} = 82,4\%$$

Berdasarkan hasil questioner dan perhitungan yang telah dilakukan, motion comic kisah Khalid bin Walid mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82,4%. Berdasarkan tabel 5 klasifikasi kelayakan media, ini berarti bahwa Sebagian besar santri memberikan penilaian positif terhadap motion comic ini.

Tabel 5. Persentase Kelayakan

Persentase	Kategori
<21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layal
81 - 100	Sangat Layak

Dalam skala penilaian yang digunakan, persentase kelayakan 82,4% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Ini menunjukkan bahwa santri sangat setuju bahwa motion comic kisah Khalid bin Walid telah berhasil meningkatkan minat santri terhadap kisah Islam tanpa perlu menunggu dakwah yang ada.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran motion comic untuk santri pondok pesantren Al-Quran Al-Hikmah menggunakan model pengembangan ADDIE telah berhasil dilakukan dengan baik dan mencapai tujuan

yang diinginkan. Hasil penilaian berasal dari 20 santri mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82,4%. Ini berarti bahwa santri memberikan penilaian positif terhadap motion comic ini. Dalam skala penilaian yang digunakan, persentase kelayakan 82,4% masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Untuk pengembangan media yang lebih baik, diharapkan santri menggunakan motion comic ini sebagai alat bantu untuk lebih mengenal kisah Islam. Motion comic ini dapat digunakan saat di rumah maupun diluar rumah sehingga santri lebih fleksibel dalam belajar. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan kisah lain yang lebih banyak lagi, selain itu juga menggunakan subjek penelitian yang lebih mutakhir, agar tingkat validitas yang dihasilkan lebih baik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arhami, M., Husaini, Huzaeni, Salahuddin, & Rudi, F. Y. (2023). *Metodologi Penelitian Untuk Teknologi Informasi dan Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- Ayuwandira, C. D., & Suprpto, R. (2022). Perancangan Komik Interaktif untuk Memberikan Pemahaman Tentang Acute Stress Disorder di Lingkungan Keluarga. *Desainpedia : Jurnal Desain Produk Dan Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 73–78.
<https://doi.org/10.36262/dpj.v1i2.646>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI : Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kadir, R. A., Nurabdiansyah, & Aswar. (2023). Motion Comic Karya Sastra Kayori Peningkat Bencana Suku Kaili. *Paratiwi: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 2(2), 259–268.
<https://doi.org/10.26858/p.v2i2.46209>
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JOLLA : Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546.
<https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1532-1546>
- Nurazizah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Arifin, A. M. (2020). The Development of Augmented Reality-Based Learning Media to Improve Students Ability to Understand Mathematics Concept. *Unnes Journal of Mathematics Education (UJME)*, 9(2), 92–101.
<https://doi.org/10.15294/ujme.v9i2.39340>
- Syafmen, W., & Indri, S. (2023). Development of M-Learning Media Illustrated Crossword Puzzles to Increase Learning Motivation for Middle School Students. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(2), 111–117.
<https://doi.org/10.26858/est.v9i2.44064>