
PEMANFAATAN MEDIA KOMIK DIGITAL DENGAN MODEL ROLE PLAYING DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Vanessa Enrica Christy¹, Zahra Meyliana², Wynne Stevania Iryani³, Kinar Yoshie⁴,
Adelia Rahma Afriliani⁵, Arita Marini⁶

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹vanessaenrica01@gmail.com, ²zahrameyliana412@gmail.com,

³wyneiryani05@gmail.com, ⁴kinar.yoshie03@gmail.com, ⁵adellia0456@gmail.com,

⁶aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 23-09-2023

Revised: 07-10-2023

Accepted: 25-10-2023

Keywords:

Media Komik Digital,
Model Role Playing

Abstract: Pembelajaran saat ini mendorong siswa untuk memahami teori abstrak yang membuat siswa tidak mampu mengingat materi dalam jangka panjang. Media dan model pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran komik digital dengan model role playing pada penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang dilakukan dengan mengumpulkan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan, pengembangan media komik digital dengan model role playing dapat memberikan proses pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa. Pengembangan media komik digital ini mampu menjadi media pembelajaran yang inovatif dan memotivasi siswa

PENDAHULUAN

Permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya pelaksanaan pembelajaran. Pada proses aktivitas belajar mengajar siswa lebih banyak belajar dengan melihat teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, teori yang dipelajari siswa tidak ada penerapan dalam kegiatan nyata sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Apabila hal tersebut terus dibiarkan terjadi maka kualitas pendidikan menjadi menurun. Penggunaan media yang kurang optimal dalam pembelajaran juga mengakibatkan guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi terutama yang bersifat abstrak, dimana hal tersebut mengakibatkan siswa harus berpikir secara abstrak sehingga siswa menjadi minim pengetahuan konsep yang diajarkan dan sulit dalam mengingat materi pembelajaran dalam jangka waktu panjang yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga merupakan salah satu komponen

pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mengurangi penggunaan metode ceramah dan diganti dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media mampu membantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih bermakna dan menjadi lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien dan efektif

Media komik yang di dalamnya termuat kegiatan keseharian dan bahasa yang sederhana membuat peserta didik jauh lebih memahami masalah yang diberikan. Terlebih dengan adanya gambar/visual yang membuat peserta didik tidak hanya sekedar diminta untuk membayangkan peristiwa atau kejadian melainkan dapat melihat secara langsung masalah apa yang sedang ditunjukkan untuk mereka.

LANDASAN TEORI

A. Media Komik Digital

Media komik digital sedang banyak diminati untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan abad 21 ini. Komik memiliki bentuk cerita menyeluruh dengan sajian gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan yang dapat menjelaskan isi cerita agar mudah dipahami oleh pembaca dari semua kalangan mulai dari anak-anak, hingga orang dewasa.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari fungsi utama media itu yaitu media dapat menyampaikan informasi sehingga siswa dapat terbantu dalam memahami materi pelajaran, merangsang minat siswa dan merangsang semangat siswa. Selain menggunakan media pembelajaran, model pembelajaran juga memegang peranan penting untuk membantu keberhasilan siswa dan menjadi kontributor utama terhadap hasil belajar siswa.

Komik digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang populer karena peminatnya banyak¹. Hal ini didukung oleh popularitas webtoon (komik digital yang berasal dari Korea). Komik bersifat sederhana dan menyajikan cerita dengan pesan yang mudah dicerna.

Komik adalah penyampaian pesan atau informasi dari pengarang untuk para pembacanya melalui cerita bergambar, terdapat beberapa tokoh yang memainkan alur cerita atau biasa disebut dengan MC (*Main Character*) atau tokoh utama dalam sebuah cerita, terdapat perpaduan gambar yang berurutan dan teks sebagai ekspresi tokoh, agar pembaca tertarik dan terhibur dalam membaca bacaan komik.

Pembelajaran IPS jika disajikan dengan komik dengan ilustrasi atau gambar yang menarik dapat memudahkan dan menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran IPS dan juga dengan menggunakan model *Role playing* yang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan telah membuktikan keefektifan metode *role playing* dan komik digital dalam pembelajaran IPS. Cerita dalam komik disajikan dengan perpaduan antara gambar dan teks. Hal inilah yang membuat komik sangat berpengaruh dalam membuat pembaca cepat memahami sesuatu dengan konten

¹ Rinaldi, I. M. (2020). Peningkatan kemampuan menulis dialog sederhana sesuai unggah-ungguh Bahasa Jawa dengan menggunakan metode *role playing*.

edukasi karena bahasa gambar dan teks dalam komik dapat dengan cepat mengubah pemahaman atau informasi menjadi masalah dibandingkan dengan menulis saja².

B. Pengertian *Role playing*

Role playing adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan pengembangan imajinasi dan empati siswa dengan meminta mereka untuk memerankan peran tokoh atau benda dalam situasi tertentu. Permainan ini sering melibatkan lebih dari satu siswa, tergantung pada peran yang diperankan. *Role playing* memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi situasi dunia nyata melalui sudut pandang orang lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah cara pembelajaran yang mendorong siswa untuk berimajinasi dan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki. Melalui *role playing*, siswa dapat melatih ingatan, memperluas kosakata, mengembangkan kemampuan pengendalian diri, dan melihat situasi dari perspektif orang lain saat berinteraksi.

C. Tujuan *Role playing*

Metode pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Tujuan penggunaan dari metode *role playing*, yaitu:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

D. Kelebihan dan Kelemahan *Role playing*

Setiap metode pembelajaran yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *role playing* sebagai berikut:

1. Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

² An'ars, M. G., Wahyudi, A. D., Hendrastuty, N., Damayanti, D., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Menulis Opini Bagi Siswa Di Smk Negeri 2 Metro.

Selain kelebihan, *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut:

1. *Role playing* bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

E. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role playing*

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan baik oleh guru maupun siswa. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang
3. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
4. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
5. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
6. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja
7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
8. Guru memberikan kesimpulan secara umum

F. Penerapan Model *Role playing* Berbantuan Media Komik Digital

Penggunaan metode *role playing* dengan dukungan media komik digital adalah cara pembelajaran di mana siswa memerankan peran berdasarkan cerita dalam komik, khususnya dialog-dialog sehari-hari. Siswa akan membuat dan mendemonstrasikan dialog yang sesuai dengan contoh dalam komik. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran didasarkan pada ciri khasnya yang menggabungkan pesan dalam cerita dengan gambar dan kata-kata yang menarik perhatian siswa.

Kombinasi media komik digital dan metode *role playing* cocok untuk pembelajaran IPS, terutama bagi siswa kelas V di sekolah dasar, ini disebabkan oleh fakta bahwa metode *role playing* yang dibantu media komik digital mencakup situasi kehidupan sehari-hari dan cerita yang disajikan dalam dialog yang mudah dimengerti dalam bahasa sehari-hari. Hal ini memungkinkan siswa untuk membuat dialog sederhana berdasarkan imajinasi mereka sendiri, memotivasi mereka untuk lebih memahami materi dan meningkatkan keterampilan menulis dialog sederhana.

Media pembelajaran adalah alat penting dalam proses pengajaran, membantu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan kesulitan belajar siswa. Media membantu memahami materi pelajaran, menarik perhatian, dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Jenis media pembelajaran sangat beragam, termasuk media berbasis komik yang dapat diakses secara digital.

Dalam menerapkan metode *role playing* dengan bantuan media komik digital, guru harus memperhatikan beberapa aspek agar siswa dapat mengikuti metode *role playing* dengan baik. Bermain peran adalah aktivitas lisan yang memungkinkan pemain untuk mengambil peran orang lain atau diri mereka sendiri dalam situasi

imajinatif, yang membantu dalam pengembangan keterampilan kreatif dan peran tersebut dijalankan sepenuhnya.

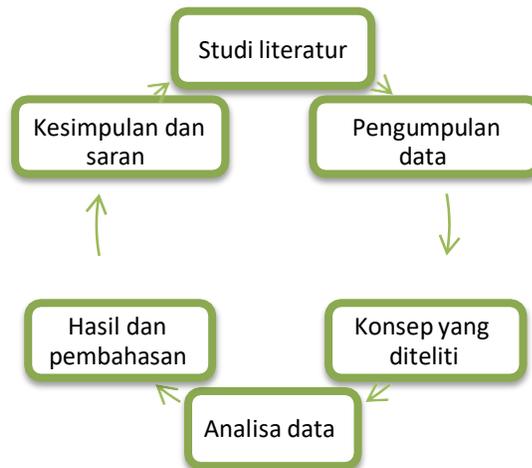
Penerapan metode *role playing* dengan menggunakan media komik digital memberikan tantangan tersendiri, baik bagi guru maupun siswa. Beberapa tantangan yang muncul saat menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dialog sederhana siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa mungkin belum menunjukkan respon yang cukup positif terhadap pembelajaran drama melalui model pembelajaran bermain peran.
2. Siswa mungkin belum sepenuhnya memahami tujuan dan maksud dari berakting melalui model pembelajaran bermain peran, sehingga mereka perlu diberi pemahaman lebih lanjut.
3. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi saat membaca teks tertentu, yang dapat mengganggu proses pembelajaran karena pikiran mereka melayang dan sulit memahami materi.
4. Ada kemungkinan bahwa beberapa siswa memiliki tingkat semangat belajar yang rendah, yang mempengaruhi partisipasi mereka dalam pembelajaran.
5. Terjadinya gangguan oleh beberapa siswa terhadap teman sebayanya selama proses pembelajaran, yang dapat mengganggu kelas.

Dalam menghadapi tantangan-tantangan ini, guru dan siswa perlu berkolaborasi untuk mengatasi mereka agar metode *role playing* dengan media komik digital menjadi lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian berikut memakai jenis studi literatur. Dalam pengertiannya, metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode yang pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Kemudian, menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul metode penelitian mengemukakan bahwa studi kepustakaan atau studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Pengertian lain tentang studi literatur adalah mencari referensi teori tentang yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Studi literatur salah satu metode penelitian yang sering digunakan untuk membantu menemukan persoalan dan menemukan landasan teori dari topik yang diangkat oleh peneliti. Data penelitian yang diperoleh adalah data berasal dari *textbook*, *journal*, artikel ilmiah, *literature review* yang berisikan tentang konsep yang ditelitinya. *Output* dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah. Hasil penelitian yang dikaji mengenai komik, pengembangan komik, dan model *role playing* sebagai media media pembelajaran yang efektif selama enam tahun terakhir (2018-2023).



Gambar 1. Langkah-Langkah Studi Literatur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi memiliki alur cerita yang runtut sehingga mudah untuk dipahami dan diingat oleh siswa (Raneza & Widowati, 2020). Dengan diterapkannya pengembangan media ini maka proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Nugraha, 2020). Penelitian pengembangan ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu:

- 1) Penelitian Salahuddin et al., (2019) menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital dengan unsur visual pada pembelajaran IPS layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran,
- 2) Penelitian (Ernawati et al., 2019) menunjukkan bahwa pengembangan komik digital untuk generasi milenial berisi visualisasi dinyatakan efektif digunakan sebagai media inovatif yang mampu menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran,
- 3) Penelitian Sukmanasa et al., (2017) memperoleh hasil bahwa media komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru serta siswa layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran,
- 4) Penelitian Pravitasari et al., (2017) tentang komik digital mengenai pengaruh negatif media sosial pada remaja menunjukkan hasil bahwa media tersebut efektif digunakan sebagai cerminan remaja dalam penggunaan media sosial dan
- 5) Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Kanti et al., (2018) berdasarkan dari uji ahli, uji kelompok besar dan uji kelompok kecil yang telah dilaksanakan mendapat hasil bahwa media komik digital menarik, efisien dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa. Penelitian yang telah dilaksanakan tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan media komik digital.

KESIMPULAN

Komik digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang populer karena peminatnya banyak. Komik adalah penyampaian pesan atau informasi dari pengarang untuk para pembacanya melalui cerita bergambar. Penerapan metode *role playing* dengan menggunakan media komik digital memberikan tantangan tersendiri, baik bagi guru maupun siswa.

Dalam menerapkan metode *role playing* dengan bantuan media komik digital, guru harus memperhatikan beberapa aspek agar siswa dapat mengikuti metode *role playing* dengan baik. Bermain peran adalah aktivitas lisan yang memungkinkan pemain untuk mengambil peran orang lain atau diri mereka sendiri dalam situasi imajinatif, yang membantu dalam pengembangan keterampilan kreatif dan peran tersebut dijalankan sepenuhnya. Media komik sebagai media pembelajaran tidak hanya berbentuk media komik cetak, namun diaktualisasikan dan dikembangkan dalam bentuk media komik digital. Media pembelajaran komik digital menggunakan format digital agar dengan mudah mengaksesnya menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, dan sebagainya.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Makalah ini dan penelitian di baliknya tidak akan mungkin terwujud tanpa dukungan luar biasa dari dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS yakni Prof. Dr. Arita Marini, M.E atas pengetahuan dan perhatiannya terhadap detail telah menjadi inspirasi dan menjaga pekerjaan kami tetap pada jalurnya dari awal hingga draf akhir makalah ini. Kami ucapkan terimakasih.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Octaviana, A., & Dewi, C. *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DIALOG SEDERHANA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- [2] Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran *Role playing* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144-162.
- [3] Isa, V., Meha, A. M., & Manggoa, M. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VIII SMP NEGERI MANDALA RAIMANUK TAHUN AJARAN 2018/2019. *Indigenous Biologi: Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, 3(2), 83-91.
- [4] Budinurani, Kharismatika, and Hella Jusra. "Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan penerapan model problem based learning berbantu media komik dengan *role playing games*." *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD 4.2 (2020)*: 61-70.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN