

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KESEHATAN REPRODUKSI KADER GEMPI KESPRO (GENERASI MUDA PEDULI KESEHATAN REPRODUKSI)

KOEKOEH HARDJITO, SUWOYO, ERNA RAHMA YANI

Poltekkes Kemenkes Malang

Email : koekoeh_hardjito@poltekkes-malang.ac.id

ABSTRAK

Materi kesehatan reproduksi merupakan materi yang memerlukan kehati-hatian dalam penyampaian agar siswa tidak keliru dalam menerimanya. Untuk itu diperlukan kepiawaian pengajar dalam mengemas unsur dalam proses pembelajarannya. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam menjawab tantangan pembelajaran tersebut adalah dengan mengembangkan media belajar. Komik merupakan salah satu media visual memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Media bergambar ini berisi materi pembelajaran yang dikemas menyesuaikan kehidupan siswa sehari-hari. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan media komik guna meningkatkan minat belajar kesehatan reproduksi pada kader gempi kespro. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah modifikasi model procedural dari Borg and Gall yang terdiri dari studi pendahuluan, menentukan tujuan yang akan dicapai disetiap tahapan, mengembangkan bentuk produk awal, uji coba awal, revisi awal, uji coba utama, revisi ke-2, uji validasi ahli dan revisi akhir. Review penilaian produk menggunakan modifikasi dari criteria berdasarkan kualitas yaitu desain, keluasan materi, kemudahan materi dipahami, keruntutan gambar dan tulisan serta kejelasan gambar dan tulisan. Data disajikan secara deskriptif. Hasil dari uji coba awal, uji coba utama dan validasi ahli menunjukkan nilai positif dari keseluruhan aspek penilaian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran komik kesehatan reproduksi ini layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa di bidang kesehatan reproduksi

Kata kunci: pengembangan, komik, minat belajar

ABSTRACT

Health material is material that requires caution in distributing so that students do not get it wrong. For this reason, teacher expertise is needed in packaging elements in the learning process. One way that can be used in responding to these learning challenges is to develop learning media. Comic is one of the visual media that has several functions in learning, namely the function of attention, affective function, cognitive function and compensatory function. This illustrated media contains learning materials that are packaged to suit the daily lives of students. This type of research is a development research that aims to develop comic media in order to increase interest in learning reproductive health in Gempi Kespro cadres. The development research model used is a modification of the procedural model from Borg and Gall which consists of a preliminary study, determining the goals to be achieved at each stage, developing the initial product form, initial testing, initial revision, main trial, 2nd revision, validation test expert and final revision. Product reviews use modifications of criteria based on quality, namely design, breadth of material, ease of understanding, coherence of images and text as well as image and text writing. The data is presented descriptively. The results of the initial trial, main trial and expert validation showed a positive value for all aspects of the assessment. The conclusion of this study is that the learning media for reproductive health comics is appropriate to be used in increasing student interest in learning in the field of reproductive health

Keywords: development, comics, interest in learning

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar pada masa pandemic seperti yang terjadi pada saat ini sangat membutuhkan *effort* yang sangat luar biasa (Wulandari, 2021). Berbagai unsur yang terlibat dalam proses ini harus bekerja keras agar tujuan belajar dapat tercapai. Jika pada masa sebelum pandemic kegiatan belajar dapat dilakukan secara tatap muka langsung, maka pada masa ini mengharuskan kontak secara langsung diminimalkan untuk mencegah terjadinya penularan penyakit. Situasi ini dapat menghambat proses penyampaian pesan dari guru kepada murid.

Para ahli menyebutkan beberapa kendala yang dapat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar antara lain adalah penggunaan konsep-konsep belajar yang tidak sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran yang dilakukan oleh pembelajar. Agar proses pembelajaran bisa optimal maka setiap pembelajar perlu menjawab tantangan belajar untuk belajar. Berikut ini adalah salah satu hal yang wajib dikembangkan oleh pembelajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal yaitu menarik perhatian. Seorang pembelajar wajib memahami ciri-ciri yang khas ada pada pembelajarnya, begitu juga dengan media yang akan digunakan (Rayanto & Sugianti, 2020)

Ciri yang khas dari siswa SMP adalah bahwa mereka berada pada rentang usia remaja. Masa remaja adalah masa peralihan dari anak menjadi dewasa, ditandai dengan berbagai perkembangan pada dirinya. Salah satu contoh perkembangan emosi pada remaja adalah emosi yang masih berubah-ubah, emosi yang belum stabil. Sedangkan pada perkembangan psikososial ditunjukkan dengan adanya kesadaran untuk menyukai dan tidak menyukai terhadap suatu hal termasuk terhadap obyek belajar (Hardjito et al., 2021).

Seorang guru atau pembelajar perlu memahami karakteristik siswa atau pembelajarnya. Salah satu cara menjawab proses pembelajaran yang memperhatikan karakteristik siswa di rentang usia remaja adalah mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat pembelajarnya. Media belajar yang diharapkan dapat menarik minat siswa adalah komik yang berisi materi pembelajaran yang dikemas menyesuaikan kehidupan remaja sehari-hari. Komik adalah seni berturutan, yang menampilkan gambar-gambar serta lambing-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2008).

Komik sebagai media visual memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Kustandi & Darmawan, 2020). Fungsi atensi yang dimiliki oleh komik berupa menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang sedang dihadapi. Tampilan komik yang menyajikan gambar-gambar, karakter yang dibangun sesuai usia remaja menjadi salah satu daya tarik yang harus dioptimalkan oleh guru dalam merancanginya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Saputro, 2015) tentang pengembangan komik pada pembelajaran biologi dengan materi ekosistem bagi siswa SMP kelas VII menunjukkan hasil bahwa layak digunakan, media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pada saat ini materi kesehatan reproduksi pada sebagian orang masih dianggap suatu hal yang tabu, tidak perlu dibicarakan di depan umum, bersifat pribadi dan sebagainya. Di sisi lain sebagian masyarakat menganggap bahwa materi kesehatan reproduksi adalah suatu hal yang penting untuk dipelajari, sehingga para siswa dapat bertanggung jawab terhadap kesehatan reproduksinya. Menyikapi situasi seperti ini maka seorang guru perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan agar pesan pembelajaran tentang kesehatan reproduksi dapat diterima dengan wajar oleh siswa tanpa terjerumus ke hal-hal yang mengarah ke pornografi, rasa malu yang berlebihan saat menyampaikan materi bagi guru dan saat menerima informasi bagi siswa, serta tetap menjunjung nilai akademis dan nilai moral.

Studi awal yang dilakukan terhadap calon kader Gempri Kespro (Generasi Muda Peduli Kesehatan Reproduksi) di SMPIT bina Insani Kota Kediri menunjukkan skor rerata pemahaman kesehatan reproduksi sebesar 46,7. Ketertarikan peserta terhadap penggunaan

media yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut diatas yaitu mengembangkan media komik guna meningkatkan minat belajar kesehatan reproduksi pada kader gempu kespro. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat digunakan sekolah sebagai alternative media pembelajaran dan sumber belajar tentang kesehatan reproduksi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Setyosari penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan evaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi criteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Rayanto & Sugianti, 2020). Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik atau dalam kata lain bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa komik kesehatan reproduksi.

Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model procedural. Model procedural merupakan model penelitian yang menekankan pada keberaturan pada prosesnya. Penelitian ini mengacu pada model procedural yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1983) dalam (Rayanto & Sugianti, 2020) yang dimodifikasi pada setiap langkahnya.

Adapun bentuk langkah-langkah modifikasi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Modifikasi model procedural Borg and Gall

Model procedural Borg and Gall	Modifikasi peneliti
<i>Research and information collecting</i>	Studi pendahuluan
<i>Planning</i>	Menentukan tujuan yang akan dicapai disetiap tahapan
<i>Develop preliminary form of product</i>	Mengembangkan bentuk produk awal
<i>Preliminary field testing</i>	Melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas (kelompok kecil, yang terdiri dari 6 orang kader gempu kespro)
<i>Main product revision</i>	Revisi awal terhadap produk mengacu data yang dianalisis dari uji kelompok kecil.
<i>Main field testing</i>	Uji coba utama yang melibatkan 35 kader gempu kespro
<i>Operational product revision</i>	Revisi ke 2 mengacu pada data uji coba utama.
<i>Operational field testing</i>	Uji validasi ahli
<i>Final product revision</i>	Revisi akhir
<i>Dissemination and implementation</i>	-

Bentuk review terhadap media komik mengadap pada kriteria berdasarkan kualitas menurut Walkker & Hess dalam (Kustandi & Darmawan, 2020) yang dimodifikasi. Kriteria tersebut terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran serta kualitas teknis, ketiga kriteria ini dimodifikasi menjadi aspek desain, keluasan materi, kemudahan materi dipahami, keruntutan gambar dan tulisan serta kejelasan gambar dan tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap studi awal diperoleh permasalahan tentang pemanfaatan media belajar yang kurang optimal dan didukung nilai pre test tentang kesehatan reproduksi yang masih kurang pada calon kader generasi muda peduli kesehatan reproduksi. Di tahap perencanaan telah

tersusun tujuan disetiap tahapan. Adapun tujuan mulai dari kegiatan studi pendahuluan adalah tersusunnya rumusan masalah penelitian pengembangan ini. Sedangkan tujuan desiminasi dan implementasi adalah penyebarluasan produk melalui penerbitan produk.

Bentuk produk awal dari komik ini lebih menitik beratkan pada materi komik yang memuat kesiapan kader gempri kespro menjadi konselor sebaya. Pada bagian ini aspek karakter, belum terlihat, yang ditampilkan lebih pada karakter remaja putrid saja. Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada 6 kader yang dipilih secara acak, kader diberikan media komik, selanjutnya dari media tersebut kader diminta untuk memberikan penilaian dengan mengisi instrument yang diberikan.

Berikut disajikan data deskriptif hasil uji coba awal

Tabel 2. Data hasil uji coba lapangan awal dalam skala terbatas

Aspek	Kategori penilaian	Prosentase
Desain	Menarik	83.3
Keluasan materi	Cukup luas	66.7
Kemudahan materi dipahami	Mudah dipahami	83.3
Keruntutan gambar dan tulisan	Runtut	66.7
Kejelasan gambar dan tulisan	Jelas	83.3

Keterangan rentang kategori penilaian:

- Desain : Tidak menarik, Kurang menarik, cukup menarik, menarik
- Keluasan materi : Tidak luas, kurang luas, cukup luas, luas
- Kemudahan materi dipahami : Tidak mudah dipahami, kurang mudah dipahami, cukup mudah dipahami, mudah dipahami
- Keruntutan gambar dan tulisan : Tidak runtut, kurang runtut, cukup runtut, runtut
- Kejelasan gambar dan tulisan : Tidak jelas, kurang jelas, cukup jelas, jelas

Saran perbaikan dari uji coba lapangan awal adalah penambahan keluasan materi, materi tidak hanya berisi kesiapan kader gempri kespro menjadi konselor sebaya.

Berikut disajikan revisi awal yang mengacu pada data yang diperoleh dari uji coba lapangan awal.

Tabel 3. Daftar revisi berdasar uji coba lapangan awal

Aspek yang direvisi	Kondisi sebelum revisi	Kondisi sesudah revisi
Keluasan materi	Berisi kesiapan kader gempri kespro menjadi konselor sebaya	Berisi : Ereksi yang tidak tahu waktu Penyakit di organ reproduksi Normalkah dia, bila Keputihan... ogah aah Pornografijangan ahh Ayo lawan pornografi Normalkah haidku Kader gempri kespro siap menjadi konselor sebaya Evaluasi kader gempri kespro
Keruntutan gambar dan tulisan	Hanya memuat satu materi	Beberapa materi diurutkan mulai pemahaman fisiologis, kondisi patologis, cara menyikapi permasalahan, kesiapan kader hingga evaluasi

		Menambah karakter dalam komik yang mewakili gender laki-laki dan perempuan
--	--	--

Pada tabel di atas penitikberatan revisi pada keluasaan materi dan keruntutan gambar dan tulisan.

Berikut data deskriptif hasil uji coba utama pada 35 orang responden

Tabel 4. Data hasil uji coba utama

Aspek	Kategori penilaian	Prosentase
Desain	Menarik	91.4
Keluasan materi	Luas	94.3
Kemudahan materi dipahami	Mudah dipahami	94.3
Keruntutan gambar dan tulisan	Runtut	94.3
Kejelasan gambar dan tulisan	Jelas	91.4

Saran perbaikan pada uji coba utama adalah pengaturan desain agar di beberapa halaman tidak tumpang tindih.

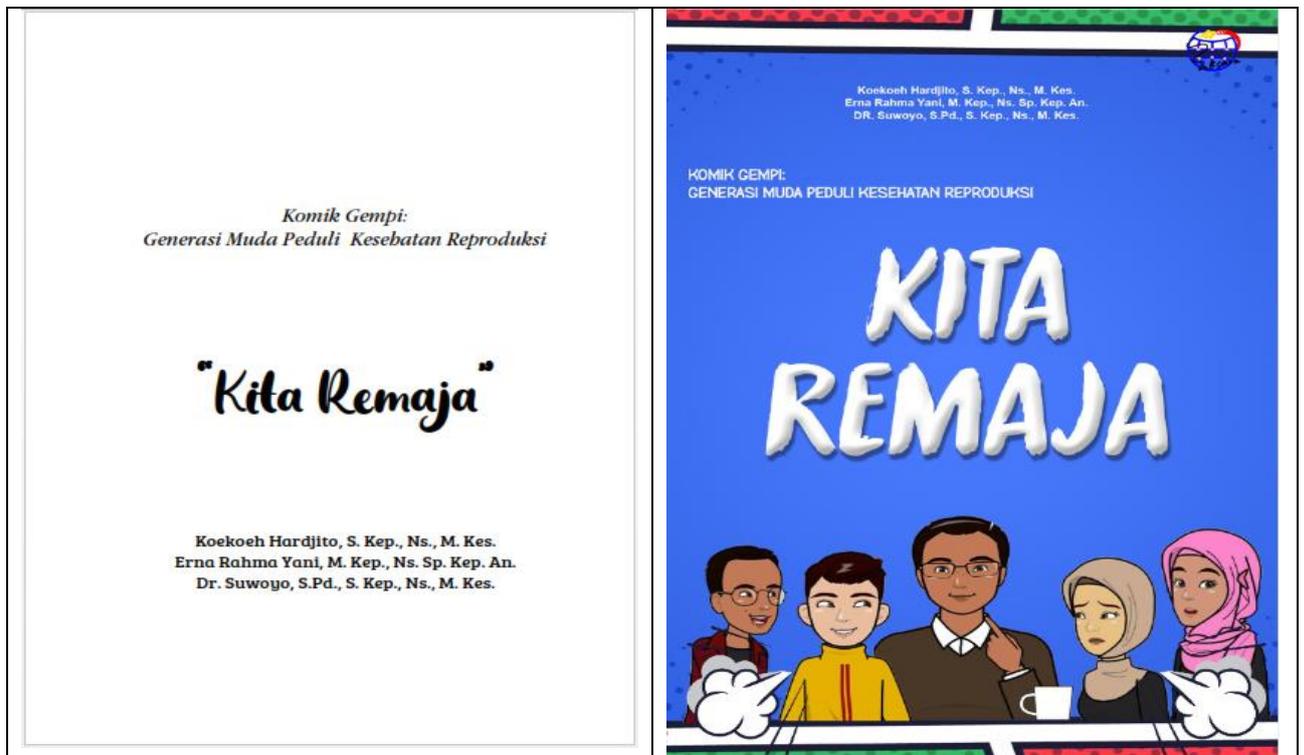
Berikut data revisi ke-2 yang mengacu pada hasil uji coba utama

Tabel 5. Daftar revisi berdasar uji coba utama

Aspek yang direvisi	Kondisi sebelum revisi	Kondisi sesudah revisi
Desain	Terdapat 3 halaman materi yang tumpang tindih	Halaman materi yang tumpang tindih sudah diperbaiki.

Pada uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli dibidang desain dan tata bahasa menyebutkan seluruh aspek yang dinilai dari produk ini berada pada kategori baik. Saran dari ahli antara lain sebaiknya menggunakan judul dan sub judul bila pesan yang disampaikan di judul belum dianggap cukup tersampaikan, beberapa kata-kata yang terlalu formal bisa dikurangi atau diganti dengan kata-kata atau kalimat yang sering digunakan oleh kelompok sasaran atau remaja. Saran berikutnya adalah di bagian akhir atau penutup sebaiknya diawali dengan suatu kalimat pengantar sehingga tidak tiba-tiba komik berakhir.

Berikut ini disajikan beberapa gambar dari revisi akhir yang mengacu pada validasi ahli.



Gambar 1. Penggunaan judul dan sub judul



Gambar 2. Penggunaan dialog dan kalimat yang mengantarkan pembaca pada akhir cerita komik.

Gambar 1 dan 2 di atas menunjukkan upaya perbaikan yang telah dilakukan terutama pada bagian judul komik dan akhir komik.

Pembahasan

. Secara umum komik merupakan media visual yang banyak disukai oleh masyarakat termasuk remaja. Beberapa kelebihan yang terdapat pada komik dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dikembangkan sebagai salah satu media belajar agar tujuan belajar dapat tercapai. Hanya kendala yang dihadapi dalam penyusunan komik yang mengandung muatan materi pelajaran adalah seorang guru perlu membangun runtutan cerita yang menarik dalam bentuk gambar dan tulisan yang terkadang sulit dipadukan dengan bahasa akademik yang ilmiah dan terkesan kaku.

Sementara masyarakat pada umumnya menganggap komik adalah suatu hal lucu, menegangkan, membuat penasaran yang mampu membawa pembacanya menuju situasi latar yang diceritakan di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Andani, 2020) dalam penelitiannya bahwa media komik bisa digunakan sebagai alternatif pendukung media pembelajaran dengan terlebih dahulu menyesuaikan visualisasi gambar dan narasi dengan karakteristik siswanya.

Beberapa cara yang digunakan untuk menjembatani antara aspek muatan materi kesehatan reproduksi pada remaja dengan komik pada umumnya telah dilakukan peneliti dengan melakukan beberapa kali uji coba dan memberikan kesempatan pada pembaca untuk mengkritisi berdasarkan aspek/indicator penilaian. Indicator penilaian tersebut meliputi desain, keluasan materi, kemudahan materi dipahami, keruntutan gambar dan tulisan serta kejelasan gambar dan tulisan. Komik tentang kesehatan reproduksi merupakan media cetak yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang aktif dan konstruktif dimana siswa dapat mengatur sumber daya kognitif yang tersedia (Pakpahan et al., 2020). Keberadaan komik ini menjadikan siswa dapat mengatur sumber daya kognitif yang tersedia.

Sebagai salah satu media pembelajaran yang jika ditinjau dari karakteristik waktu, maka komik termasuk media yang ditransmisikan secara asinkron yaitu media yang mengalami penundaan antara waktu dikirimkan dan diterima. Media ini sangat dibutuhkan guna melengkapi media sinkron yang pada saat pandemic ini lebih sering digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Istiningsih & Hasbullah, 2015) bahwa strategi blended learning yang terdiri dari komponen online learning, pembelajaran tatap muka dan belajar mandiri tepat digunakan dalam pembelajaran.

Proses uji coba dan revisi serta validasi yang dilakukan oleh para ahli di dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk upaya mendapatkan produk yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar kesehatan reproduksi. Hal ini seiring dengan penelitian yang dilakukan oleh (Simbolon, 2013) bahwa guru berkewajiban membangkitkan minat dan gairah belajar siswa. Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.

Dari hasil uji coba awal (tabel 2) dan uji coba utama (tabel 4) menunjukkan peningkatan prosentase nilai positif dari pengembangan komik ini. Hal ini menunjukkan upaya revisi dari setiap uji coba telah memberikan peningkatan hasil. Dari aspek desain hingga gambar dan tulisan menunjukkan peningkatan kualitas dari komik pembelajaran ini. Unsur-unsur yang harusnya ada dalam sebuah komik telah dinilai positif oleh pembaca. Hal ini sejalan dengan pendapat (McCloud, 2008) bahwa komik modern memunculkan kombinasi kata dan gambar dan layak dipelajari.

Penggunaan judul “Kita Remaja” dalam komik ini memiliki makna bahwa saya (komik ini) adalah kalian para pembaca yang masih berusia remaja. Hal ini menjadikan komik ini tidak ada jarak dengan pembacanya, komik ini berisi tentang remaja, sekaligus dengan judul ini mengajak para remaja untuk membacanya. Hal ini selaras dengan penelitian (Simbolon, 2013) bahwa minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri siswa tetapi juga karena adanya factor eksternal, terlebih lagi karena faktor eksternal yang sejalan dengan faktor internal.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran komik kesehatan reproduksi ini layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa di bidang kesehatan reproduksi, Hal ini ditunjukkan dengan skor positif di setiap aspek dari uji coba produk dan penilaian para ahli . skor positif tersebut tertuang dalam aspek desain, keluasan materi, kemudahan materi dipahami, keruntutan gambar dan tulisan serta kejelasan gambar dan tulisan. Diharapkan kader gempu kespro dapat memaksimalkan penggunaan komik ini sebagai alternative media belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, R. DPA. (2020). *Penerapan media komik dalam pembelajaran tematik pada materi daur hidup hewan di kelas 4 sekolah dasar* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/73446/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Hardjito, K., Suwoyo, & Yani, E. R. (2021). *Modul kader gempu kespro generasi muda peduli kesehatan reproduksi*. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Magetan.
- Istiningsih, S., & Hasbullah. (2015). Blended learning, trend strategi pembelajaran masa depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49–56. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/view/79>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media pembelajaran bagi pendidik sekolah dan masyarakat*. Jakarta : KENCANA Prenada Media Group.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Gramedia.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. PY., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Jamaludin, F. JK., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: teori dan praktek*. Pasuruan: Academic and Research Institute Publisher.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1). <http://eprints.umpo.ac.id/1864/2/Kompilasi%20Artikel%2051%201.pdf>
- Simbolon, N. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal*, 1(2), 14–19. <https://doi.org/doi.org/10.24114/esjgsd.v1i2.1323>
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323>
- Wulandari, L. (2021). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Keberhasilan Belajar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(2), 135–139. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8656>
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/8656>