

E-Komik Astro Kids Jelajah Bimaskti [E-Comic Astro Kids Explore Milky Way]

Febi Talitha Salsabila¹⁾, Machful Indrakurniawan²⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: machfulindra.k@umsida.ac.id

Abstract. *Education plays a vital role in various aspects of individual and societal life. Therefore, educators must prepare effective learning experiences, one of which is by providing effective learning media that is appealing to students. E-comics are a popular learning medium today. Through interactive learning media like E-comics, students can learn while playing. This interactive learning medium can help teachers create an effective and enjoyable learning process. Students will be captivated by the visuals presented by the author. This exciting adventure can also broaden students' horizons through interactive facts. With easy access and use, E-comics can be an effective solution to support learning amidst the current literacy crisis.*

Keywords – *e-comic, explore, learning media, milky way*

Abstrak. Pendidikan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan individu dan masyarakat. Maka dari itu tenaga pendidik harus menyiapkan pembelajaran yang baik salah satunya adalah menyiapkan media pembelajaran yang baik dan juga di minati peserta didik. E-komik adalah media pembelajaran masa kini yang banyak di minati oleh peserta didik. Melalui media pembelajaran interaktif berupa E-Komik ini siswa dapat belajar sambil bermain. Dan dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik akan dibuat tertarik oleh visual yang disajikan oleh penulis. Petualangan seru yang juga bisa menambah wawasan peserta didik lewat beberapa fakta interaktif di dalam nya. Memiliki akses yang mudah untuk mendapatkannya maupun menggunakannya, E-Komik ini bisa menjadi solusi efektif untuk menunjang pembelajaran di tengah krisis literasi saat ini.

Kata Kunci – *bimasakti e-komik, jelajah, media pembelajaran*

I. DESKRIPSI PRODUK

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pendidikan memberikan pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya, sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah [1]. Di era serba digital ini, pola interaksi guru dengan peserta didik sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dalam proses pembelajaran dengan literasi teknologi peserta didik saat ini, maka pembelajaran yang berjalan secara konvensional akan membuat peserta didik cepat bosan. Supaya peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik baik dalam keagamaannya maupun keilmuannya maka pendidikan berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Agus Mustofa, salah satu sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat adalah pendidikan. Keterkaitan pendidikan dan perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berjalan selaras dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dijadikan sebagai alat bagus yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik saat proses belajar mengajar.

Dalam penerapan media pembelajaran dalam pendidikan dapat disesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Berdampak pada materi yang disampaikan guru kepada peserta didik dapat diserap secara optimal. Menurut Khaira, Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang

digunakan akan mengikuti dinamika perkembangan zaman. Di era society 5.0 ini salah satunya media pembelajaran yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang bersifat interaktif [2].

Menurut Heinich dkk media pembelajaran merupakan batasan medium yang digunakan sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Komik atau kartun merupakan sebuah cerita yang bergambar yang tersusun dalam potongan potongan. Komik memiliki beberapa komponen sehingga tampilan komik bisa lebih menarik, yaitu karakter yang merupakan semua tokoh dalam komik balon kata yang merupakan ruang untuk menuliskan percakapan, cerita dan latar belakang atau background yang menggambarkan suasana cerita. Penggunaan kartun atau komik pembelajaran juga mulai mendapat perhatian peserta didik karena meningkatkan pemahaman dan ketertarikan, meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat mengurangi kebosanan saat belajar [3].

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar atau juga lewat media elektronik seperti tv, radio, internet dll. Salah satu media yang belum banyak dikembangkan di Indonesia adalah komik. Dalam hal ini komik sangat digemari oleh peserta didik karena sangat menarik untuk dibaca dan penuh gambar. Hal ini menjadikan komik begitu mudah untuk dipahami. Dengan perpaduan gambar dan sedikit teks peserta didik tidak perlu mengerahkan daya konsentrasi yang tinggi untuk memahami isi dan informasinya [4].

Kebanyakan siswa masih menganggap IPA merupakan mata pelajaran yang sulit. Beberapa guru sering memberikan inovasi dengan melakukan pembelajaran berbagai model pembelajaran agar siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi [5].

Pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran didasarkan pada urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Perkembangan teknologi semakin pesat menuntut pembaruan metode dan media agar sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital [6].

II. ISI PRODUK

Komponen isi E- Komik :

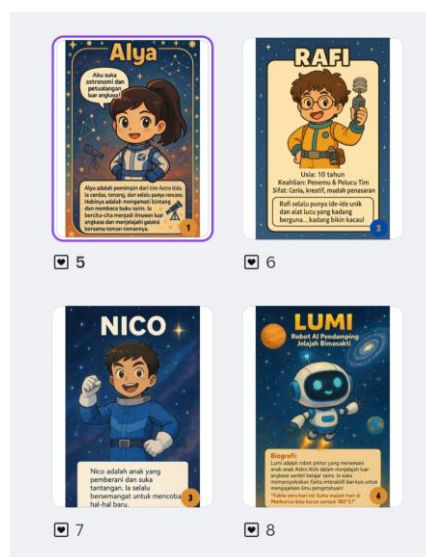
1. Praktek menggambar komet
2. Pembelajaran interaktif
3. Kuis interaktif

Cara penggunaan media E- Komik Astro Kids Jelajah Bimasakti :

1. Bapak/Ibu guru memfasilitasi Handphone / Laptop untuk membuka E-Komik
2. Buka E- Komik Melalui PDF bisa juga lewat link canva yang sudah disediakan.
3. Pada halaman 1 – 4 Guru memperkenalkan 4 tokoh yang akan menemani mereka menjelajah bimasakti.
4. Pada halaman selanjutnya guru membacakan petualangan alya, nico, rafi, dan lumi menjelajah seluruh planet yang ada di bimasakti, ambil membacakan alur cerita guru juga akan memberikan informasi seputar tata surya. Komik sudah dilengkapi dengan beberapa fakta unik dan pertanyaan interaktif yang akan menambah pengetahuan peserta didik tentang tata surya.
5. Pada Bab selanjutnya setelah guru selesai membacakan bab tentang planet planet masuklah mereka pada bab benda benda langit. Seperti komet, asteroid, bintang bahkan lubang hitam. Guru membantu murid membacakan alur cerita sambil menyelipkan beberapa fakta dan pertanyaan interaktif bahkan memberikan peserta didik diminta menggambar bagian bagian komet sesuai kreatifitas murid.



Gambar 1. Cover E-Komik



Gambar 2. Profile Tokoh



Gambar 3. Pertanyaan Interaktif Planet Venus



Gambar 4. Fakfa unik Planet Mars



Gambar 5. Aktifitas Menggambar Komet



Gambar 6. Fakta unik siklus hidup Bintang



Gambar 7. Fakta Interaktif Benda Langit Benda Langit



Gambar 8. Pertanyaan Interaktif

REFERENSI

- [1] S. S. Marwah, M. Syafe'i, and E. Sumarna, "Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam," *TARBAWY Indones. J. Islam. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 14, 2018, doi: 10.17509/t.v5i1.13336.
- [2] A. A. I. L. Sri Widoyoningrum, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0," *Sainsteknopak*, vol. 7, pp. 303–308, 2023.
- [3] H. Purnamasari, S. Siswoyo, and V. Serevina, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Dinamika Rotasi," vol. VII, pp. SNF2018-PE-29-SNF2018-PE-35, 2018, doi: 10.21009/03.snf2018.01.pe.05.
- [4] M. R. Muhaimin, N. U. Ni'mah, and D. P. Listryanto, "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 4, no. 1, pp. 399–405, 2023, doi: 10.51494/jpdf.v4i1.814.
- [5] H. Hisbiyati and L. Khusnah, "Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa," *J. Pena Sains*, vol. 4, no. 1, p. 16, 2017, doi: 10.21107/jps.v4i1.2775.
- [6] A. Tahir and M. Tahir, "Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif berbasis Multimedia," *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 605–614, 2024, doi: 10.29408/edumatic.v8i2.27802.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.