

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA BUDDHA DI VIHARA GRHA BUDDHA MANGGALA BATAM

(DIGITAL COMICS DEVELOPMENT AS A LEARNING MEDIA FOR BUDDHISM AT VIHARA GRHA BUDDHA MANGGALA BATAM)

Jimmy Pratama¹⁾, Viona²⁾, Tony Wibowo³⁾

^{1, 2, 3)}Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam,

Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29426

jimmy.pratama@uib.ac.id¹⁾, 2031107.viona@uib.edu²⁾, tony.wibowo@uib.ac.id

ABSTRAK

Vihara Grha Buddha Manggala merupakan salah satu tempat ibadah bagi umat beragama Buddha di Batam, di Vihara ini juga dilaksanakan kegiatan Sekolah Minggu Buddha. Sekolah Minggu Buddha adalah kegiatan pembelajaran non-formal yang dilakukan setiap hari minggu dan ditujukan bagi anak Buddhis. Dengan kecanggihan teknologi yang sudah berkembang pesat, hal ini turut berdampak pada keragaman bentuk dan jenis media pembelajaran, salah satunya adalah komik digital webtoon. Dengan memanfaatkan komik digital webtoon, peserta didik sekolah minggu dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran sekolah minggu daripada melalui diskusi dan ceramah saja. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar kegiatan pembelajaran sekolah minggu dapat terlaksanakan dengan lebih maksimal. Media Pembelajaran ini dikembangkan dengan metode ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah komik digital webtoon bertemakan Kisah Jataka yang terbukti lebih efektif daripada hanya melalui diskusi atau ceramah saja.

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran, Sekolah Minggu Buddha, Webtoon

ABSTRACT

Vihara Grha Buddha Manggala is one of the places of worship for Buddhists in Batam, where the Buddhist Sunday School activities were also conducted. Buddhist Sunday School is a non-formal learning activity that are held every Sunday and is aimed for Buddhist children. With the rapid development of technology, it had also impacted the diversity of forms and types of learning media, such as webtoon digital comic. By utilizing webtoon digital comic, Buddhist Sunday School students can understand the learning material better rather than through discussions and usual lectures. The aim of this research is to develop a more interesting learning media to maximize the learning activities. The results of this research are digital webtoon comics with the theme of Jataka Stories which are proven to be more effective than relying solely on basic discussions and lectures.

Keywords: ADDIE, Buddhist Sunday School, Learning Media, Webtoon

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan bagi manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari, dari cara manusia berkomunikasi, mengakses informasi pendidikan, hingga menyediakan media hiburan yang dapat diakses dengan bantuan internet. Salah satu contoh perkembangan teknologi dalam dunia seni dan hiburan adalah komik. Di Indonesia sendiri ada dua era yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan komik, yaitu era cetak dan era digital. Dimana perbedaan komik cetak dan komik digital terdapat pada cara penyajiannya. Pada era cetak, awalnya penikmat komik menikmati karya komik melalui buku, majalah,

koran, ataupun media cetak lainnya [1]. Sedangkan pada era digital, komik bergantung pada media digital dengan memanfaatkan kemudahan akses internet.

Umumnya komik digunakan sebagai hiburan semata, Namun dengan semakin meningkat popularitas komik, hal ini mendorong para tenaga pendidik untuk mencoba menggunakan media ini dengan tujuan pembelajaran [2]. Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang memfasilitasi komunikasi efektif antara guru dan murid serta mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat mendukung kinerja guru dalam mengajar dan memudahkan pemahaman materi bagi murid. Dalam menjalankan fungsi ini, guru

perlu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, seperti contohnya adalah komik. Dengan menggunakan komik sebagai alat pembelajaran yang menarik, pesan pelajaran dapat disampaikan dengan jelas dan dilengkapi dengan ilustrasi, yang memungkinkan proses komunikasi antara siswa dan sumber pelajaran berjalan dengan lancar. Komik memiliki daya tarik karena pesan dan informasinya mudah dimengerti dan tidak memberikan kesan yang menggurui [3]. Pada masa remaja, penyampaian pesan akan lebih efektif jika dilakukan melalui unsur-unsur yang menghibur, mengingat minat remaja pada pesan visual. Oleh karena itu, media komik merupakan alat yang cocok sebagai sarana untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Banyak elemen pembentuk SDM berkualitas, dan pendidikan adalah salah satunya. Melalui pendidikan, kita dapat menciptakan generasi yang mampu mengaktualisasikan diri dan bertanggung jawab atas perkembangan masyarakat. Pendidikan juga menjadi faktor utama dalam mendorong kemajuan suatu negara; dimana negara dengan tingkatan pendidikan yang tinggi akan menghasilkan SDM yang unggul, yang dapat berperan aktif dalam proses pembangunan dan kemajuan negara tersebut. Revolusi industri 4.0 telah berdampak signifikan pada dunia pendidikan, mengarah pada munculnya pendidikan 4.0, yang mencakup pemanfaatan teknologi digital, termasuk sistem *cyber*, dalam proses pembelajaran [4].

Pendidikan agama merupakan bagian penting dari pendidikan moral dan merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter seseorang. Orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan tidak terjadi secara mendadak, tapi melalui proses pendidikan dengan durasi yang cukup panjang. Proses pendidikan ini terjadi sepanjang hidup manusia, baik di tempat kerja, tempat belajar, maupun di masyarakat luas. Semua siswa di Indonesia, dari SD, SMP, hingga SMA, harus mengikuti pendidikan agama sebagai bagian dari kurikulum nasional. Tujuannya adalah agar siswa menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Namun, saat ini pendidikan agama yang diajarkan di sekolah hanya bersifat formal dan hanya dasarnya saja, sedangkan pendidikan mendalam biasanya melibatkan kegiatan keagamaan yang tidak formal, seperti Sekolah Minggu Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam.

Menurut Pasal 44 dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 mengenai Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, SMB (Sekolah Minggu Buddha) adalah kegiatan pembelajaran nonformal yang rutin diselenggarakan di vihara atau cetya setiap hari Minggu. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keyakinan (*saddha*) dan pengabdian (*puja*) para siswa. [5]. Sekolah Minggu Buddha (SMB) merupakan kegiatan yang dapat diselenggarakan baik secara berjenjang maupun non-berjenjang, yang menjadi bagian pendukung dari pendidikan agama di sekolah-sekolah formal. Tujuannya adalah untuk membentuk potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Guru-guru yang mengajar di Sekolah Minggu Buddha harus memiliki kemampuan untuk mengelola dan membimbing siswa-siswa mereka.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Sekolah Minggu di Vihara Grha Buddha Manggala Batam, terdapat permasalahan yaitu siswa-siswa kerap merasa mengantuk saat kegiatan ceramah dan diskusi berlangsung. Oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran sekolah minggu dari pada melalui diskusi dan ceramah saja.

II. STUDI PUSTAKA

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penulis [6] yang berjudul Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring di Desa Rejowinangun. Penelitian terapan ini mengembangkan komik menggunakan model pengembangan ADDIE dan kualitatif untuk menunjukkan bahwa komik dapat membantu siswa belajar matematika materi pecahan kelas V SD. Hasilnya menunjukkan bahwa komik meningkatkan nilai pre-test matematika dan kepraktisan dalam analisis data validasi dan keefektifan. Studi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis [7] yang berjudul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi

Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. Penelitian terapan ini adalah penelitian terapan yang menggunakan model sistematis ADDIE untuk membuat komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi pada mata pelajaran manajemen di kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. Penelitian juga mengumpulkan data untuk menentukan apakah komik benar-benar efektif atau tidak sebagai media pendidikan. Studi ini menunjukkan bahwa menggunakan bahasa sehari-hari membuat komik lebih mudah dipahami. Komik juga sangat menarik karena terdapat gambar yang menjelaskan kata-kata dari cerita. Selain itu, cerita-cerita ini terkait dengan hal-hal yang dialami siswa setiap hari, membantu mereka memahami masalah yang mereka hadapi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh [8] yang berjudul Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. Dalam penelitian ini, pengembangan media komik disertai dengan model ADDIE untuk pengaruh motivasi belajar siswa. Selain itu, selama pandemi COVID-19, pembelajaran dilakukan secara online, yang membutuhkan guru untuk menggunakan media yang menarik untuk menyampaikan materi agar pembelajaran lebih efektif. Hasil uji yang dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli uji coba individu pada siswa, menunjukkan bahwa komik adalah media pembelajaran yang efektif. Diharapkan komik sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar apa yang disampaikan. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan efektif, karena temuan penelitian ini diterima dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh [9] yang berjudul Perancangan Media Pembelajaran Rukun Islam Dalam Bentuk Komik Digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan rukun islam melalui berbagai jenis media yang lebih kreatif dan menarik bagi pendidik dan siswa. Penelitian ini menghasilkan komik digital yang menggunakan model ADDIE dan teknik pengumpulan kualitatif. Studi ini menunjukkan bahwa pembuatan komik digital sangat efektif.

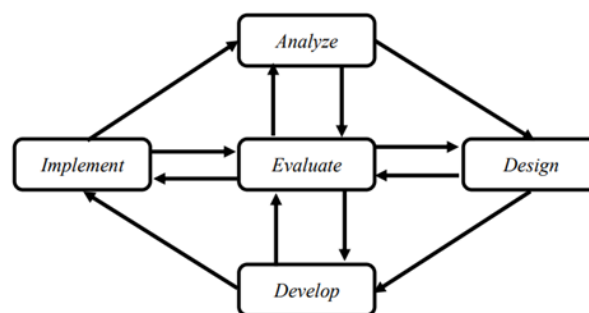
Penelitian yang dilakukan oleh [10] yang berjudul Perancangan dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja, di mana metode R&D digunakan dalam penelitian ini. Menurut penelitian ini, berbagai media saat ini

dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan, salah satunya adalah komik. Komik telah berkembang dari format fisik ke format digital, seperti webtoon, dan tujuan penelitian ini adalah untuk menggunakan kemudahan akses media komik untuk menjelaskan materi pendidikan seks.

Dari penelitian-penelitian tersebut, penulis akan melaksanakan penelitian dalam perancangan komik digital dengan menggunakan model ADDIE seperti yang dilakukan oleh [6], [7], [10] dan [8]. Proses penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif sesuai dengan penelitian [9]. Dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan pada kegiatan mengajar yang bersifat formal, penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran non formal pada kegiatan Sekolah Minggu Buddha yang diselenggarakan di Vihara Grha Buddha Manggala Batam.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling terkait dan diatur secara sistematis. Model ini berfungsi sebagai panduan untuk pengembangan produk yang efektif serta membantu dalam penyelesaian masalah yang dihadapi. Adapun alur dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

A. *Analyze*

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru yang mengajar di Vihara Grha Buddha Manggala Batam diketahui bahwa kegiatan pembelajaran selama ini hanya dilakukan dengan diskusi dan ceramah saja, sehingga perlu adanya media pembelajaran baru seperti penggunaan komik digital. Target pada penelitian ini adalah siswa-

siswa yang mengikuti kegiatan sekolah minggu di Vihara Grha Buddha Manggala Batam.

B. Design

Pada tahap *design* dilakukan perancangan *storyboard* yang terdiri dari 12 *scene*. Dimana cerita ini mengisahkan kelahiran Boddhisatta menjadi pemimpin sekelompok rusa. Sang Boddhisatta memiliki kakak Perempuan dan keponakan yaitu anak rusa.

C. Develop

Pada tahap ini dilakukan pengembangan yang mencakup gambar dan ilustrasi. Alat yang digunakan berupa iPad Pro 4th gen 11 inch dan *apple pencil* dan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan komik ini adalah *Procreate*.

D. Implement

Pada tahapan ini, dilakukan implementasi, dimana komik digital webtoon yang sudah dibuat akan diimplementasikan sebagai media pembelajaran Agama Buddha pada kegiatan Sekolah Minggu Buddhis di Vihara Grha Buddha Manggala Batam dengan cara dibagikan dan dibaca oleh murid sekolah minggu.

E. Evaluate

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi dan penilaian untuk mendapatkan *feedback*, dimana akan dilakukan perbaikan mendalam. Evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan mewawancarai siswa-siswa yang mengikuti Sekolah Minggu Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam yang sudah membaca komik ini dan juga guru-guru pengajar.

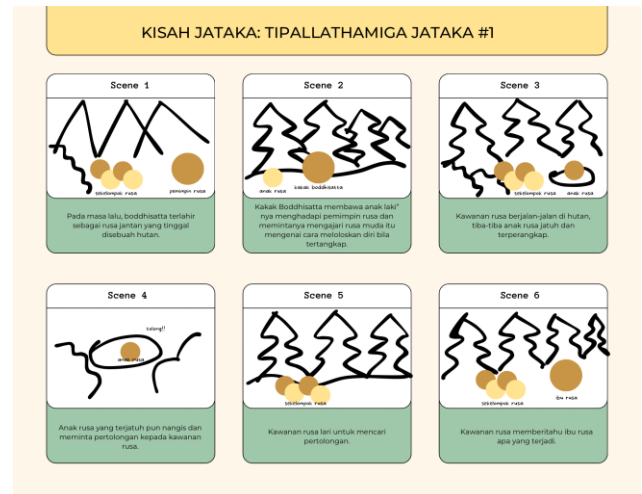
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analyze

Pada tahap pertama, analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran untuk Sekolah Minggu Buddha. Ini juga menganalisis materi dan media yang diperlukan untuk Sekolah Minggu Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam. Setelah berdiskusi dengan guru yang mengajar di Vihara Grha Buddha Manggala Batam, disepakati untuk menyediakan media pembelajaran agama Buddha dengan tema “Kisah Jataka” yang berisikan kelahiran kembali Boddhisatta dalam berbagai wujud untuk membantu manusia mencapai jalan ke-Buddhaan.

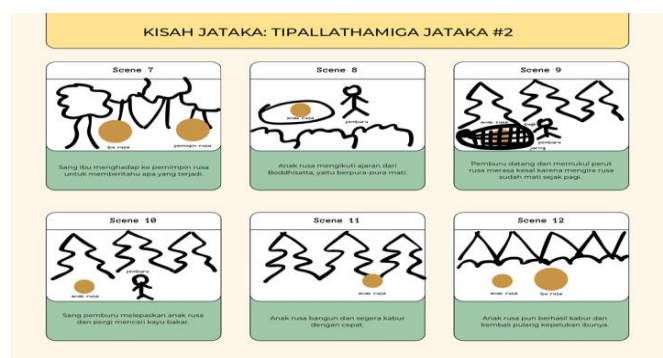
B. Design

Perancangan konsep, penulisan, pembuatan *storyboard*, dan pemilihan *platform* media untuk penerbitan komik akan dilakukan pada tahap ini. Tempat yang menjadi *platform* and penyebaran media pembelajaran Agama Buddha yang bertemakan Kisah Jataka ini adalah Webtoon.



Gambar 2. Storyboard

Pada *scene 1* diceritakan bahwa pada suatu masa Boddhisatta terlahir menjadi seekor rusa jantan yang merupakan pemimpin para rusa. Selanjutnya pada *scene 2* terlihat kakak perempuan Boddhisatta membawa anaknya untuk menemui sang pemimpin rusa untuk diajari cara menyelamatkan diri apabila tertangkap. Di *scene 3* anak rusa beserta kawanannya sedang berjalan di hutan, dan anak rusa terjatuh kedalam perangkap pemburu. Selanjutnya *scene 4* anak rusa terjatuh kedalam perangkap pemburu dan menangis meminta pertolongan. Kemudian pada *scene 5* terlihat bahwa kawanannya berusaha kabur menyelamatkan diri dan mencari pertolongan untuk anak rusa. Dilanjutkan dengan *scene 6* kawanannya berhasil kabur dan menemui ibu rusa untuk mengabarkan bahwa anak rusa masuk kedalam perangkap pemburu.

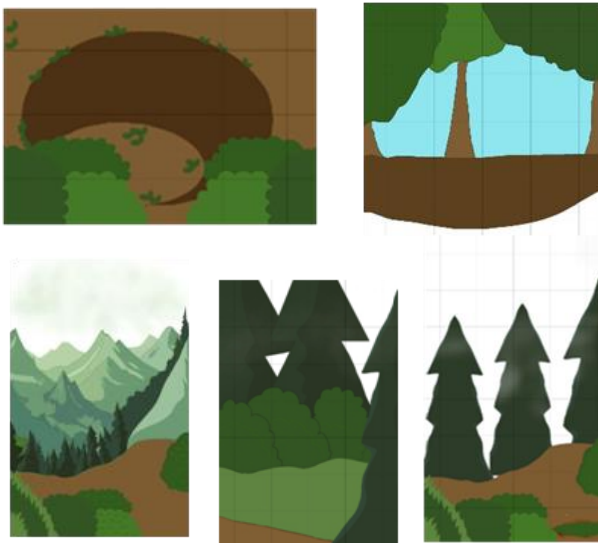


Gambar 3. Storyboard

Pada *scene 7* terlihat ibu rusa mengunjungi adiknya dengan sedih karena takut jika anaknya tidak selamat, namun adik rusa menenangkannya dan berkata bahwa anaknya pasti selamat. Pada *scene 8* anak rusa yang masih terperangkap mulai melakukan hal-hal yang ia pelajari dari pamannya. Pada *scene 9* pemburu datang ke perangkap dan memukul perut anak rusa karena mengira anak rusa sudah mati. Di *scene 10* pemburu melepaskan anak rusa dan pergi mencari kayu bakar. Pada *scene 11* saat pemburu pergi untuk mengambil kayu, anak rusa pun bangun dan lari kabur dengan sekuat tenaga. Dan terakhir *scene 12* akhirnya anak rusa berhasil selamat dan kembali ke pelukan ibunya.

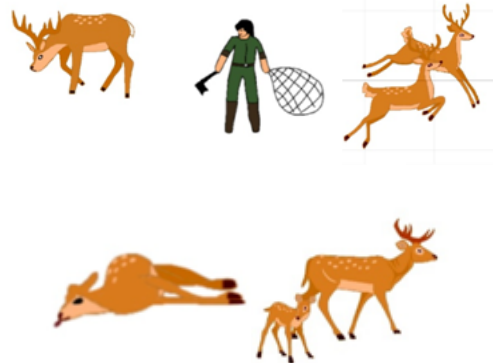
C. Develop

Proses pembuatan media komik digital sebagai media pembelajaran Agama Buddha dilakukan sesuai berdasarkan rancangan alur dan papan cerita yang sebelumnya telah dibuat. Langkah pertama adalah mengumpulkan bahan untuk komik. Ini termasuk cerita yang akan digunakan sebagai topik, *background*, *font*, karakter, materi, dan gambar pendukung lainnya.



Gambar 4. *Background* cerita

Gambar 4 merupakan *background* cerita yang digunakan dalam komik digital webtoon ini, dikarenakan cerita pada komik ini menggunakan hutan sebagai latarnya maka *background* yang digunakan juga harus bagian dari hutan.



Gambar 5. Karakter utama dan pendukung

Pada gambar 5 terlihat karakter-karakter yang digunakan dalam komik digital webtoon ini, yaitu seorang manusia sebagai pemburu, anak rusa, sekumpulan rusa, ibu rusa, dan juga Boddhisatta yang menjadi pemimpin rusa.



Gambar 6. *Bubble* percakapan

Gambar 6 menunjukkan *bubble* percakapan yang digunakan dalam komik digital webtoon ini yaitu *basic bubble*.

**KISAH
JATAKA**
By Viona

**Tipallatthamiga
Jataka**

KISAH KECERDIKAN ANAK RUSA

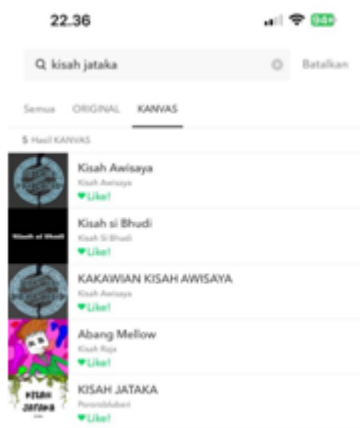
Gambar 7. *Font* yang digunakan

Gambar 7 menunjukkan jenis-jenis *font* yang digunakan, dari judul “KISAH JATAKA”,

“by Viona”, dan “Tipallatthamiga Jataka” menggunakan *font* Welcome Home by MJType. Sedangkan untuk sub-judul “KISAH KECERDIKAN ANAK RUSA” dan isi cerita menggunakan *font* Collect Em All BB.

D. Implement

Pada tahapan ini penulis meng-*upload* hasil perancangan dan implementasi yang telah diterbitkan pada *platform* komik digital webtoon yang beralamatkan https://www.webtoons.com/id/canvas/kisah-jataka/tipallatthamiga-jataka/viewer?title_no=908360&episode_no=1



Gambar 8. Tampilan Implementasi: Search bar

Pada gambar 8 terlihat tampilan *search bar* yaitu saat kita membuka aplikasi webtoon dan menuju ke pencarian, setelah “Kisah Jataka” diketikkan, maka seperti gambar inilah yang akan muncul dilayar.



Gambar 9. Tampilan Implementasi: Menu serial

Gambar 9 merupakan tampilan menu serial, Dimana setelah kita pilih “Kisah Jataka” dari *search bar* tadi, maka akan muncul tampilan ini. Biasa berisi synopsis, jumlah *viewer*, *like*, *comment*, serta episode yang tersedia.

Hasil akhir dari pengimplementasian komik digital bertemakan Kisah Jataka dengan Judul Kisah Jataka: Tipallathamiga Jataka (Kisah Kecerdikan Anak Rusa). Dengan tampilan sebagai berikut.

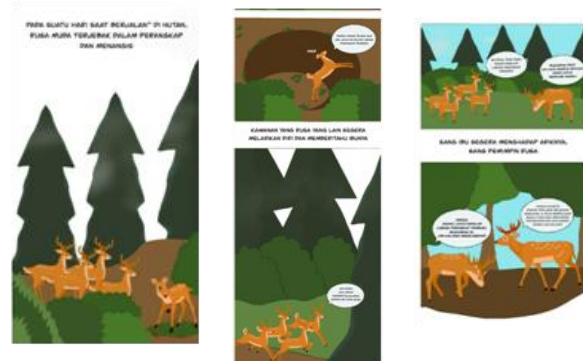


Gambar 10. Tampilan Implementasi: Sampul Webtoon



Gambar 11. Tampilan Implementasi: Awal Cerita

Kisah ini diawali dengan pengenalan tokoh Boddhisatta yang terlahir sebagai pemimpin sekelompok rusa. Adik pemimpin rusa meminta pemimpin rusa untuk mengajari anaknya cara untuk melarikan diri apabila terkena perangkap pemburu. Keesokan harinya pemimpin rusa pun mengajari rusa muda sesuai janjinya.



Gambar 12. Tampilan Implementasi: Komplikasi

Kemudian pada suatu hari saat rusa muda sedang berjalan-jalan ke hutan bersama dengan kawanan rusa yang lain, tanpa ia ketahui ia jatuh dan masuk ke lubang perangkap yang dibuat oleh pemburu. Rusa muda pun panik, menangis, dan segera berteriak meminta tolong kepada kawanan rusa yang lain. Kawanan rusa pun kabur dan segera memberitahukan ibu rusa muda bahwa rusa muda telah terkena perangkap pemburu. Ibu rusa muda yang mendengar hal itu tentu sangat kaget dan panik, ia pun segera menghadap ke pemimpin rusa, pemimpin rusa pun menghibur sang kakak.



Gambar 13. Tampilan Implementasi: Klimaks

Selanjutnya rusa muda yang terperangkap pun mulai mengais tanah disekitarnya, menjilat tubuhnya sendiri, berbaring dan mengembungkan diri sendiri dengan lidah yang terjulur seolah-olah ia telah mati. Ia pun dikerubungi oleh lalat dan bahkan burung gagak. Saat pemburu datang, ia merasa kesal karena mengira rusa muda telah mati. Ia pun mengangkat rusa muda dan melepaskan ikatannya untuk pergi mencari kayu dan dedaunan.



Gambar 14. Tampilan Implementasi: Resolusi

Cerita ini berakhir saat pemburu pergi mencari kayu dan daun, rusa muda segera kabur meninggalkan tempat itu dan pulang dengan selamat.

E. Evaluate

Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

Adapun tujuan dari proses evaluasi ini untuk mengetahui beberapa hal berikut : 1) Respon siswa-siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital webtoon. 2) Kualitas dari media berbasis komik digital dari segi gambar, tulisan, topik materi serta pemilihan warna yang kemudian tanggapan uji coba terbatas ini akan menjadi saran dan kritik untuk penelitian selanjutnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

ADDIE sangat efektif digunakan sebagai salah satu model pengembangan komik digital webtoon. Tahapan-tahapan ADDIE juga sangat sistematis sehingga dihasilkan produk yang siap digunakan serta dapat memenuhi standarisasi pengujian pengembangan produk.

Penerapan model ADDIE diawali dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa-siswa pada Pembelajaran Agama Buddha, selanjutnya membuat *storyboarding* sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, kemudian mengembangkan desain menjadi design komik digital yang divalidasi oleh guru Agama Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam, selanjutnya komik yang divalidasi akan disebarakan kepada siswa dan guru dan dilakukan uji coba terbatas. Tahap akhir yaitu dilakukan evaluasi terhadap media berdasarkan hasil uji coba terbatas. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Agama Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam juga telah diimplementasikan pada *platform* komik digital webtoon yang beralamatkan https://www.webtoons.com/id/canvas/kisah-jataka/tipallatthamiga-jataka/viewer?title_no=908360&episode_no=1 dengan judul Kisah Jataka: Tipallatthamiga Jataka.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital webtoon sebagai media pembelajaran terbukti layak dan efektif daripada sekedar diskusi biasa dan juga ceramah. Dengan kalimat yang mudah dipahami dan digabungkan dengan penggambaran visual

terhadap cerita yang disampaikan siswa-siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan lebih bersemangat dalam belajar. Pengembangan komik digital webtoon ini juga dinilai mampu memberikan contoh konkret dan membantu siswa-siswa dan guru dalam memahami penerapannya.

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah perlunya kesadaran akan kemajuan teknologi pada zaman ini agar dapat memanfaatkannya untuk hal-hal produktif yang berguna dan edukatif seperti media pembelajaran menggunakan komik digital webtoon, kemudian saran kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan *time management* karena proses *storyboarding*, hingga akhirnya webtoon jadi membutuhkan waktu yang cukup lama agar tidak terburu-buru serta perlu adanya penelitian lanjutan untuk menilai kelayakan dan keefektivitasan media pembelajaran berbasis komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. S. Ramadhan and R. Rasuardie, "Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats," *JSRW (Jurnal Senirupa Warn.)*, vol. 8, no. 1, Jun. 2020, doi: 10.36806/jsrw.v8i1.80.
- [2] W. P. Ramadhani, "Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP," *JUPITEK J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 77–86, Feb. 2020, doi: 10.30598/jupitekvol2iss2pp77-86.
- [3] T. Herdyana, "Efektivitas Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", [Online]. Available: <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPM>
- [4] D. Surani, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0," vol. 2, no. 1, pp. 456–469, 2019.
- [5] P. Pebrianto, H. Herpratiwi, and H. Fitriawan, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 1261–1270, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.556.
- [6] A. Kharisma Dewi and A. Miftakus Surur, "Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun," *J. Literasi Digit.*, vol. 1, no. 3, 2021, doi: 10.54065/jld.1.3.2021.67.
- [7] E. A. Lestari and T. Ratnawuri, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan," 2020.
- [8] I. G. P. A. A. Sedana, N. N. Ganing, and M. G. R. Kristiantari, "Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD." doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4397>.
- [9] A. Diny, S. Adnas, M. T. St, and M. Anjastri, "Perancangan Media Pembelajaran Rukun Islam Dalam Betuk Komik Digital," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 03, no. 01, pp. 114–133, 2022.
- [10] J. Pratama and J. June, "Perancangan Dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja," *Vis. Herit. J. Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 4, no. 3, pp. 327–342, 2022, doi: 10.30998/vh.v4i3.6166.