



Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)
Volume 7 (2): 177-186, November (2020)
Website <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jppm/index>
Email: jurnal_pls@fkip.unsri.ac.id
(p-ISSN: 2355-7370) (e-ISSN: 2685-1628)



naskah diterima: 30/10/2020, direvisi: 29/11/2020, disetujui: 28/12/2020

**KOMIK EDUKASI CORONA (KOENA) SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENYEBARAN VIRUS COVID-19**
**Komik Edukasi Corona (Koena) Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran
Virus Covid-19**

Ani Safitri, Salwa Azkia Putri

Universitas Ibn Khaldun

anisafitri@uika-bogor.ac.id, salwaazkiap@gmail.com

Abstrak: Komik Edukasi Corona (KOENA) merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti dalam hal menyampaikan pesan berupa gambar dan teks mengenai Covid-19 dan upaya pencegahannya bagi anak-anak di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor dengan responden usia 8-15 tahun. Hasil dari penelitian ini menunjukkan presentasi kelayakan KOENA rata-rata dari 4 validator sebesar 89,25% dapat meningkatkan pemahaman terkait corona dan bahayanya dan juga meningkatkan kesadaran diri akan pencegahan yang harus dilakukan dalam upaya penanggulangan penyebaran virus corona di Indonesia dengan mematuhi segala bentuk protokol kesehatan yang di instruksikan pemerintah. Sosialisasi terkait bahaya virus covid-19 ini harus terus dilaksanakan secara massif dengan cara yang kreatif dan inovatif dan hendaknya disertai dengan penegakan aturan atas kebijakan peraturan daerah yang telah ditetapkan sehingga fungsi pengawasan dari stakeholder yang ada di masyarakat berfungsi dengan baik.

Kata kunci: Komik Edukasi Corona (KOENA), Media Edukasi, Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19

Abstract: Corona Educational Comic (KOENA) is a form of visual communication media which has the power to convey information that is easy to understand in terms of conveying a messages in the form of images and text regarding Covid-19 and its prevention efforts for children in Ciampea Subdistrict of Bogor Regency. This study uses the ADDIE development model with the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The research was conducted in Ciampea Subdistrict of Bogor Regency with respondents aged 8-15 years.. The results of this study indicates presentation feasibility KOENA the average presentation of 4 validators is 89.25% which can improve understanding of corona virus and its dangers and also increases self-awareness of the precautions that must be done in efforts to handling the spread of corona virus in Indonesia by complying with all forms of health protocols instructed by the government.. Socialization related to the dangers of the covid-19 virus must continue to be carried out massively in a creative and innovative way and should be accompanied by enforcement of regulations on established regional regulations so that the supervisory function of stakeholders in society functions properly.

Keywords: Corona Educational Comics (KOENA), Educational Media, Prevention of the Spread of the Covid-19 Virus

PENDAHULUAN

Desember 2019 merupakan awal ditemukannya pneumonia misterius pertama kali ditemukan dan dilaporkan terjadi di Wuhan, Provinsi Hubei. Sumber utama penularan kasus ini beredar kabar berasal dari kelelawar. Tanggal 11 Februari 2020, WHO mengkonfirmasi bahwa pneumonia misterius ini dinamakan Coronavirus Disease (COVID-19) yang disebabkan oleh virus Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2). Virus ini dapat menular dari manusia ke manusia. Tanggal 12 Maret 2020, WHO mengumumkan bahwa COVID-19 sebagai pandemic (Susilo, 2020).

Menteri Kesehatan Republik Indonesia telah membuat Pedoman Pembinaan Pencegahan COVID-19 yang tertuang dalam Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia NOMOR HK.01.07/MENKES/413/2020 Tentang Pencegahan & Pengendalian *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) yang mengatur upaya pencegahan penyebaran COVID-19 di Indonesia yang mengacu pada strategi dan indikator penanggulangan. Upaya tersebut dilakukan sebagai bentuk usaha yang harus dilakukan secara bersama dalam memutus rantai persebaran kasus corona.

Akan tetapi, proses penanganan yang dilakukan pemerintah tampaknya bisa dikatakan kurang efektif, karena masih saja ada beberapa masyarakat yang tidak patuh terhadap protokol kesehatan COVID-19 dan menyepelekan dengan berbagai macam alasan. Berdasarkan data dari <https://covid19.go.id/> hingga 21 September 2020, terdapat 30.949.804 kasus yang terkonfirmasi dan jumlah kematian mencapai 959.116 diseluruh dunia. Sementara di Indonesia, kasus positif sudah mencapai 244.66 dan 9.553 kasus kematian.

Komik Edukasi Corona (*KOENA*) diharapkan dapat menambah pengetahuan serta pemahaman terkait covid-19 secara keseluruhan. Komik merupakan satu dari beberapa bentuk media komunikasi secara visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti dalam hal menyampaikan pesan berupa gambar dan teks. Komik juga bermanfaat dalam menyampaikan informasi yang bersifat edukasi, sosial dan simpati kepada pembaca. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan

yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Daryanto 2013).

Alasan pemilihan dan pembuatan komik ini didasari pada tingkat keefektifan dalam memberikan edukasi bagi pembaca dan juga merupakan bentuk inovasi sebagai media sederhana dalam memberikan pemahaman terkait permasalahan yang harus diketahui oleh semua orang saat ini. Selain menyajikan teks, komik juga menampilkan gambar sehingga menarik dan tidak membosankan saat dibaca, komik juga menjadi media yang fleksibel untuk remaja yang berada di situasi dan kondisi apapun. Komik memiliki bahasa visual yang universal sehingga diharapkan pembaca bisa mendapat pembelajaran dan kesadaran terkait penanggulangan dan pencegahan penularan covid-19.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media edukasi berupa komik dengan menggunakan model ADDIE dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman terkait virus COVID-19, bahayanya dan upaya pencegahan yang harus dilakukan, dan menumbuhkan kesadaran diri masyarakat akan pentingnya pencegahan penularan COVID-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2010). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* (Pribadi, 2011). Sehingga penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Komik edukasi corona (KOENA) ini diuji coba di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor. Pemilihan lokasi didasari oleh studi kasus yang menunjukkan banyaknya anak-anak yang tidak mengikuti protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah. Populasi dalam penelitian ini adalah usia 8-15 tahun. Kondisi PSBB sehingga peneliti menggunakan teknik random sampling sejumlah 9 orang. Instrument yang digunakan berupa lembar angket validasi kelayakan media yang diberikan kepada 4 validator, yaitu: 2 dosen media pembelajaran dan 2 mahasiswa yang memiliki hobi

membaca komik. Teknik pengumpulan data menggunakan: angket, observasi dan dokumentasi dengan analisis data kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar untuk meningkatkan pengetahuan responden terkait bahaya virus covid-19 dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Dengan menggunakan model ADDIE memiliki pedoman fleksibel yang membantu para desainer instruksional dalam mengembangkan media yang efektif dan efisien karena dilakukan dengan langkah yang sistematis.

Analisis

Pada tahap analisis yang dilakukan pada bulan Agustus 2020 saat peneliti melakukan studi kasus di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor peneliti menganalisis lima aspek, yaitu: pengetahuan tentang covid-19, bahaya covid-19, proses penularan covid-19, jenis pencegahan covid-19, mematuhi protokol kesehatan, serta menerapkan dan mematuhi protokol kesehatan. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa masyarakat mengetahui virus covid-19 tetapi tidak mengetahui proses penularan dan bahayanya sehingga cenderung tidak peduli dan tidak mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah hal ini disebabkan juga disebabkan oleh informasi yang tidak massif di masyarakat. melihat banyaknya anak-anak usia 8-15 tahun yang belum memiliki pengetahuan yang memadai terkait virus covid-19 bahaya, penularan dan mereka enggan mematuhi protokol kesehatan maka peneliti mengembangkan media komik edukasi corona (KOENA) yang bertujuan agar menumbuhkan minat membaca anak dan meningkatkan pengetahuan terkait virus covid-19 karena komik memiliki unsur visual dan cerita yang kuat. Menurut Saputro (2012) ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca terus menerus membacanya hingga selesai. KOENA dapat dibaca secara langsung/ print out dan dapat diakses melalui smartphone. Media ini dipilih karena belum pernah diterapkan di wilayah Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor.

Desain

Komik edukasi corona (KOENA) didesain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat menarik minat responden untuk membaca dan mempelajari terkait virus covid-19, sehingga pengetahuan, sikap dan perilakunya dapat berubah untuk mencegah penyebaran virus covid-19 dan bisa saling menginformasikan kepada teman dan kerabatnya. Pada tahap ini dirancang beberapa komponen yang dibutuhkan dalam membuat KOENA. Adapun komponen, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam mendesain yaitu: jurnal ilmiah/informasi ilmiah terkait virus covid-19, laptop, aplikasi untuk menggambar kartun, serta skenario komik, untuk cetak komik dilakukan dipercetakan. Proses diawali dengan membuat skenario komik dengan referensi dari sumber-sumber ilmiah dan terpercaya, kemudian membuat ilustrasi gambar dengan menggunakan aplikasi membuat komik menggunakan laptop, gambar dilengkapi dengan keterangan tulisan sesuai dengan skenario yang telah dibuat agar pembaca komik dapat lebih mudah memahami komik yang dibaca sehingga tujuan dari dibuatnya komik KOENA ini dapat tercapai.

Pengembangan

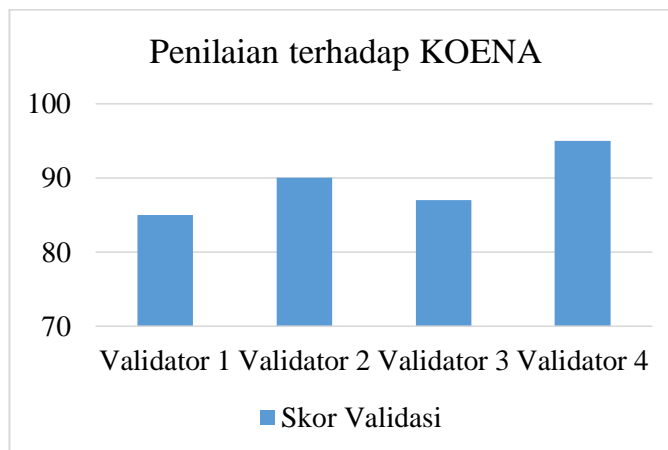
Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan komponen, alat dan bahan yang telah diuraikan pada tahap desain. Tahap pengembangan merupakan tahap dimana semua bahan atau komponen yang telah diselesaikan dari tahap analisis dan desain dikumpulkan menjadi satu dan diubah kedalam bentuk media yang siap pakai. Komik korona yang sudah dicetak dan sudah dibuat soft file yang dapat dibaca melalui smartphone kemudian divalidasi oleh validator yang terdiri dari 2 dosen ahli dan 2 mahasiswa yang memiliki hobi membaca komik. Proses penilaian dilakukan dengan cara memberikan KOENA yang sudah siap untuk ditelaah dan angket validasi yang disertai saran-saran terhadap perbaikan KOENA. Tabel 1 menunjukkan beberapa masukan berupa saran dari validator terhadap KOENA.

Tabel 1. Hasil evaluasi dan masukan oleh para ahli

No	Masukan dari Validator
1	Perbaiki jenis font tulisan agar lebih mudah dibaca dan lebih besar ukurannya
2	Informasi terkait bahaya virus covid-19 dilengkapi lagi
3	Kertas yang digunakan sebagiknya menggunakan kertas yang sama dengan cover agar komik tidak mudah rusak
4	KOENA dapat dibaca untuk berbagai usia dan dapat digunakan

(Sumber: angket validasi)

Berdasarkan saran dari keempat validator selanjutnya KOENA diperbaiki kembali. Perbaiki KOENA yang cukup banyak, untuk perbaikan dari jenis font yang lebih besar dan mudah dibaca, materi/informasi yang perlu dilengkapi, dan jenis kertas yang digunakan untuk KOENA cetak. Presentasi hasil validasi masing-masing validator dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Presentase hasil validasi KOENA

Hasil validasi rata-rata 4 validator terhadap KOENA dengan model ADDIE 89,25% dengan kualifikasi sangat layak. Teknik pembuata KOENA pada dasarnya sama dengan teknik membuat komik digital pada umumnya dimulai dengan membuat scenario komik, membuat gambar, dan menyesuaikan dengan tujuan dibuatnya komik membuat komik menjadi menarik untuk dibaca dan mudah dipahami oleh pembacanya, hal ini sesuai dengan Hidayah (2017) yang menyatakan bahwa komik mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Implementasi

Implementasi merupakan penerapan dan penggunaan KOENA yang sudah dibuat. Komik Edukasi Corona (*KOENA*) terdiri dari 3 sub-bahasan, yaitu:

- a. Si corona, dalam bahasan ini lebih mengarah pada pengenalan terkait apa itu covid-19 dan bagaimana proses penularannya.
- b. #dirumahaja, sub bab ini lebih menjelaskan pada penggambaran kegiatan sehari-hari, dan menjelaskan bahaya yang akan terjadi dan merugikan banyak orang jika melanggar instruksi pemerintah terkait protokol kesehatan yang harus diterapkan serta memberikan ajakan kepada responden untuk tetap dirumah aja.
- c. #bersamalawancorona, mengarahkan pada bentuk kegiatan yang bisa dilakukan dalam upaya memutus rantai penyebaran virus covid-19 dengan menerapkan hidup sehat



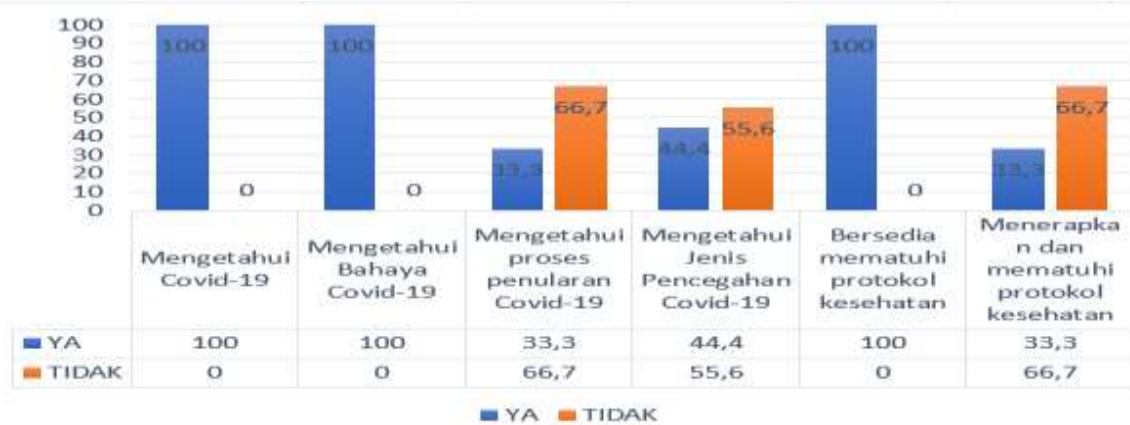
Gambar 2. Komik Edukasi Corona (*KOENA*)

Pada tahap implementasi ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa agar bisa diimplementasikan kepada target (Budiarta, 2016). Pada tahap implementasi yang dilakukan pada penelitian ini hanya dilakukan sebatas uji coba skala kecil untuk mendapatkan respon dari responden di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor sebanyak 2 kali sesuai dengan pengelompokan usia yaitu: 8-12 tahun dan 13-15 tahun. Uji coba dilakukan kepada kelompok usia 8-12 tahun dilakukan pada tanggal 2 dan 9 September 2020. Kelompok usia 13-15 tahun dilakukan pada tanggal 19 dan 26 September 2020. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon dari responden dan pemahaman dari *KOENA* yang telah dikembangkan.

Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahapan pengembangan ADDIE. Setelah dilakukan implementasi, diketahui respon dari anak usia 8-15 tahun terhadap KOENA yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan observasi terkait pemahaman pembaca KOENA yang berfokus pada indikator:

- a. Mengetahui covid-19
- b. Mengetahui bahaya covid-19
- c. Mengetahui proses penularan covid-19
- d. Mengetahui jenis pencegahan covid-19
- e. Bersedia mematuhi protokol kesehatan
- f. Menerapkan dan mematuhi protokol kesehatan



Gambar 3. Hasil observasi

Berdasarkan hasil data observasi tersebut menunjukkan bahwa: seluruh responden memahami apa itu covid-19 dengan persentase 100%, responden mengetahui bahaya covid-19 menunjukkan hasil 100%, mengetahui proses penularan covid-19 33,3 % bahwa responden mengetahui bagaimana proses penyebaran covid-19 terjadi, dan 66,7 % sisanya mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui bagaimana covid-19 dapat menular, mengetahui jenis pencegahan covid-19 menunjukkan sebanyak 44,4% responden mengetahui jenis pencegahan yang harus dilakukan, sedangkan 55,6% mengetakan tidak mengetahuinya, bersedia mematuhi protokol kesehatan menunjukkan sebanyak 44,4% responden mengetahui jenis pencegahan yang harus dilakukan, sedangkan 55,6% mengetakan tidak mengetahuinya, selanjutnya menerapkan dan mematuhi protokol kesehatan menunjukkan 33,3% responden sudah menerapkan dan

mematuhi protokol kesehatan, dan sebanyak 66,7% responden mengatakan belum/tidak mematuhi dan menerapkan protokol kesehatan hal ini sesuai dengan pendapat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa komik edukasi corona (KOENA) melalui model ADDIE, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dengan presentasi kelayakan rata-rata dari 4 validator sebesar 89,25%. Hal ini menunjukkan bahwa KOENA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran/sosialisasi virus covid-19 serta dapat meningkatkan pemahaman anak-anak yang menjadi responden dalam penelitian ini terkait corona dan bahayanya serta meningkatkan kesadaran diri akan pencegahan yang harus dilakukan dalam upaya penanggulangan penyebaran virus corona di Indonesia dengan mematuhi segala bentuk protokol kesehatan yang di instruksikan pemerintah seperti penggunaan masker saat keluar rumah, jaga jarak aman dengan orang disekitar, menghindari kerumunan, dan tidak keluar rumah jika tidak ada hal yang medesak. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengamatan terhadap anak-anak yang menjadi responden, mereka sudah mulai meningkatkan kesadaran bahaya corona dengan menerapkan protokol kesehatan. Sosialisasi terkait bahaya virus covid-19 ini harus terus dilaksanakan secara massif dengan cara yang kreatif dan inovatif dan hendaknya disertai dengan penegakan aturan atas kebijakan peraturan daerah yang telah ditetapkan sehingga fungsi pengawasan dari stakeholder yang ada di masyarakat berfungsi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarta, W..W.2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap di SMAN 1 Singaraja, *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol.4, No. 2.
- Budiarti Nuning Wahyu, Haryanto.20. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol.4, No.2.
- Daryanto, 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.

- Hidayah, Nurul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4, No.1.
- Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07-MENKES-413-2020 tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian CORONAVIRUS DISEASE 2019 (COVID-19).
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pranowo Agung Taufik, Sugiharto DYP, Sutoyo Anwar. 2014. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol.3 No.1.
- Pribadi, B.A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Ratnasari, Dine Trio. Ginanjar, Ajeng. 2019. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, No.1.
- Saputro Bara Henggang, Soeharto. 2014. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Vol.3, No.1
- Selvia. 2020. Perancangan Motion Comic Sebagai Media Edukasi Tentang Kepedulian Terhadap Gangguan Kecemasan Sosial Pada Remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*. Vol.12, No.1.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo Adityo, , Dkk. 2020. Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*. Vol.7, No. 1.
- Telaumbanua, Dalinama. 2020. Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *Qalamuna Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. Vol. 12, No. 1.
- Trinanda, Riri. Putra, Aidil dan Syafwan. 2018. Perancangan Komik Edukasi Retak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Vol.7, No.2.
- Zendrato, Walsyukurniat. 2020. Gerakan Mencegah Daripada Mengobati Terhadap Pandemi COVID-19. Vol. 8, No.1.