

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penulis mengambil judul ini karena penulis melihat bahwa pada kelas rendah kurangnya minat baca pada saat pembelajaran, jadi penulis ingin mengungkapkan atau ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara membuat *e-comic* pada materi kalimat ungkapan, agar siswa tidak jenuh saat proses pembelajaran. Setelah di kembangkannya media *e-comic* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat ungkapan siswa mejadi tertarik dan tidak bosan saat proses pembelajaran. Setelah melakukan observasi di sekolah saya melihat banyak kurangnya ketertarikan dan minat baca peserta didik terhadap bahan ajar yang memuat materi kalimat ungkapan dan guru kurang menerapkan media pada saat proses pembelajaran.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Implementasi dijabarkan ke dalam sejumlah peraturan antara lain Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

Pembelajaran bahasa Indonesia ditingkat Indonesia (SD/MI) berdasarkan kurikulum 2013 menganut pendekatan komunikatif (Tematik

Integratif). Artinya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mplementasinya harus lebih menekankan pada aspek komunikasi dan aplikasi. Seharusnya diajarkan oleh guru adalah bahasa sebagai alat komunikasi. Siswa diajak belajar berbahasa secara komunikatif untuk bekal kecakapan hidupnya sehingga bahasa menjadi sesuatu yang fungsional bagi kehidupan manusia.

Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Sedangkan pengembangan yang bersifat universal adalah dapat diterapkan dalam berbagai bidang kajian, misalnya dalam bisnis dan istilah pengembangan produk dan pengembangan karyawan, dan dalam bidang pendidikan ada istilah pngembangan kurikulum, pengembangan bahan ajar.

Media *e-comic* merupakan sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain *e-comic* adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami apa yang disampaikan.

Kalimat ungkapan tidak menerangkan sesuatu dengan logiss, dalam buku berjudul BPSC Modul Bahasa Indonesia SD/MI Kelas III (2021) oleh Agus Sasono, ungkapan adalah jenis kalimat yang berisi makna kiasan, makna baru, dan bukan makna sebenarnya. Ungkapan dalam Bahasa Indonesia

memiliki struktur kalimat yang tetap dan absolute. Ungkapan terdiri dari dua kata atau lebih. Kalimat ungkapan tidak menerangkan sesuatu dengan logis.

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya. Sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk mau membacanya.

Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu, media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan

penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Media grafis didefinisikan sebagai media yang kombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar. Jenis-jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran meliputi bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik.

Sudjana dan Rivai dalam (Lestari dan Ratnawuri, 2020:27) komik dapat digunakan di dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk menyampaikan pesan, selain itu komik dapat merangsang imajinasi peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. *E-comic* adalah komik elektronik yang merupakan versi elektronik dari komik merupakan sebuah komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka *E-comic* berisikan teks dan gambar berwujud digital. Teks dan gambar yang disajikan memudahkan untuk dipahami sehingga materi atau informasi yang disampaikan mudah dipahami.

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran

sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi koperasi dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah:

1. Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan
2. Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca
3. Prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya
4. Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain.
5. Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka
6. Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan
7. Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.

Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang, melalui komik, guru dapat mengkomunikasikan secara visual karena komik berpotensi

sebagai sarana yang lebih informatif jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang didapat secara lebih mudah dan menarik. Cakupan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat banyak dan siswa kesulitan dalam memahaminya. Hal tersebut karena siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran hafalan. Diharapkan dengan penggunaan media *E-comic* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini mengkaji tentang media pelajaran Bahasa Indonesia, media pelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *E-comic* berlandaskan kronologi peristiwa dengan bahan masuknya jepang di Indonesia. *E-comic* merupakan sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain. *E-comic* adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk menulis cerita agar pembaca mudah memahami apa yang disampaikan. *E-comic* ini dibuat dengan menggunakan Software abdoe photoshop, abdoe photoshop dipilih karena mampu menghasilkan kualitas gambar yang baik. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran Bahasa Indonesia dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) instrumen penelitian ini menggunakan angket yang penilaiannya dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, setelah data diperoleh kemudian dianalisis dengan metode deskriptif

kuantitatif. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa inovasi *e-comic* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berlandaskan kronologi peristiwa layak digunakan.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, mengenai belum adanya media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pengembangan media *e-comic* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *E-comic* Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Materi Kalimat Ungkapan Kelas 3 Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Kelayu Utara”

B. Identifikasi Masalah

1. Belum adanya media *e-comic* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kalimat materi ungkapan akan mempengaruhi proses pembelajaran.
2. Peserta didik membutuhkan media yang mampu memberikan pembelajaran agar lebih mudah memahami pembelajaran.
3. Keterbatasan guru sebagai manusia biasa dalam memberikan pengajaran dalam mengontrol siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah penulis uraikan diatas, maka penelitian fokus pada masalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *e-comic* pada materi kalimat ungkapan siswa kelas III SD Negeri 1 Kelayu Utara?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah adanya media *e-comic* terhadap materi kalimat ungkapan siswa kelas III SD Negeri 1 Kelayu Utara?
3. Bagaimanakah keefektivan media *e-comic* terhadap hasil belajar materi kalimat ungkapan siswa kelas III SD Negeri 1 Kelayu Utara?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Mengembangkan media *e-comic* pada materi kalimat ungkapan siswa kelas III SD Negeri 1 Kelayu Utara?
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah adanya *e-comic* terhadap hasil belajar materi kalimat ungkapan siswa kelas III SD Negeri 1 Kelayu Utara?
3. Mengetahui keefektivan media *e-comic* terhadap hasil belajar materi kalimat ungkapan siswa kelas III SD Negeri 1 Kelayu Utara?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan *e-comic* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media *e-comic* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi Kalimat ungkapan pada kelas III semester 1
2. Media *e-comic* dilengkapi dengan panduan dari jurnal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alkhaz penggunaan *e-comic* dan tujuan pembelajaran.
3. Cerita dalam komik memuat tema menarik yang berada di dalam kelas dengan nilai sosial terbentuk melalui interaksi antara siswa dan guru dan nilai moral pada media *e-comic* ini adalah moral yang baik yang terdeteksi dari perilaku karakter tokoh dan dialog.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijadikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai landasan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Pengembangan media *e-comic* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

b. Bagi Siswa

Pengembangan media *e-comic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan dan pemahaman siswa mengenai materi dapat tercapai secara maksimal sehingga hasil belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan gambaran mengajar agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media *e-comic* sehingga guru mampu mengelola pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian media *e-comic* ini mengasumsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Media *e-comic* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat ungkapan
2. Besarnya minat peserta didik terhadap *e-comic*
3. Penilaian validator Ahli Materi dan Ahli Media memahami kualitas media berupa *e-comic* yang dikembangkan sesuai dengan kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran.
4. Kuesioner tanggapan dari guru dan peserta didik memiliki penilaian terhadap media berbentuk *e-comic* yang layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Pengembangan media *e-comic* sebagai media pembelajaran akan lebih beragam, menarik, dan lebih mudah dipahami peserta didik.
6. Pengembangan didasarkan pada langkah-langkah pengembangan, dimulai dengan menganalisis kebutuhan media, desain produk.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Sekolah Dasar adalah pendidikan formal pertama untuk menyiapkan potensi-potensi dasar siswa dalam rangka meniti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga anak memiliki kemampuan atau bekal yang kuat dan berintraksi dalam kehidupan sosial kemasyarakatan. Oleh karena itu di sekolah dasar dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam suatu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru Bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Mengingat penting kemampuan berkomunikasi secara tertulis, maka perlu pembinaan dari tingkat dasar atau sekolah dasar (SD). Di sekolah dasar pembelajaran menulis dan membaca merupakan salah satu bidang garapan yang memegang peranan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

pembelajaran keterampilan menulis di SD perlu diarahkan pada kemampuan berkomunikasi secara tertulis menggunakan bahasa yang baik dan benar, seperti menulis sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Problematika yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada berbagai macam. Diantaranya adalah minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung kurang dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Siswa juga kurang terampil dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian *e-comic* dalam proses pembelajaran, media sangat memiliki peran penting karena pada proses pembelajaran terkadang memiliki ketidakjelasan materi yang disampaikan namun dapat dibantu dengan penggunaan media. Terdapat salah satu media pembelajaran dengan bentuk grafis yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran yakni komik. Daryanto mengemukakan bahwa komik bentuk kartun yang menerapkan cerita yang berurut dirancang untuk mengungkapkan tiap karakter yang terkait erat dengan gambar dan sebagai penghibur pada pembaca. Lubis juga mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk yang disajikan dengan seri gambar dan mempunyai cerita lucu.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *e-comic*. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada. Salah satunya adalah media pembelajaran komik. Penggunaan media pembelajaran komik atau cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa SD. Karena media komik memuat kata-kata dan gambar, yang

dimana membentuk kesatuan yang utuh menjadi sebuah cerita. Media komik juga akan lebih disenangi dan menarik perhatian siswa SD karena media komik memiliki karakteristik yang dalam penyampaiannya bersifat sederhana, mudah dipahami. Menurut Nurul Hidayah (2017) menyimpulkan bahwa rata-rata jumlah ahli materi yang diperoleh media pembelajaran kooperatif materi adalah 165,91% yang tergolong sangat layak, rata-rata ahli media 70,73% dan evaluasinya sedang, 88,58% guru sangat layak. Persentase rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap tes kelompok kecil dan tes kelompok besar adalah 83,67% dan 99,07% yang tergolong sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kerja sama antar seni visual dan materi pendidikan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengembangan jenis media pembelajaran perlu dilakukan setiap saat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai prestasi akademik yang terbaik. Melalui penggunaan media pembelajaran komik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan kajian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran komik dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

1. Hakikat bahasa

Pada hakikatnya bahasa adalah bunyi ujar atau lisan. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan fakta sejarah bahwa orang atau kelompok orang (masyarakat) sejak dahulu kala telah dapat melakukan komunikasi

dengan menggunakan bahasa yang telah disepakati bersama secara lisan. Bahasa tulis baru datang kemudian setelah muncul para ahli linguistik yang menciptakan lambang-lambang tulis yang juga didasari atas kesepakatan bersama. Kesepakatan masing-masing kelompok/lingkungan masyarakat penggunaan bahasa tersebut.

Bahasa memiliki sistem. Bunyi-bunyi bahasa yang diujarkan disusun berdasarkan ketentuan-ketentuan yang dibuat oleh kelompok masyarakat pengguna bahasa tersebut. Contoh, suatu masyarakat (sebut saja sebagai kelompok A) menyusun bunyi yang berasal dari fonem-fonem /a/, /t/, /o/, /s/ → [a t o s] dan memberi makna 'keras', namun ada pula kelompok masyarakat lain (kelompok B) menyusun bunyibunyi yang sama [a t o s] dengan makna yang berbeda, yakni 'sudah'. Jika bunyi-bunyi tersebut disusun menjadi [t s o a] masing-masing kelompok tersebut tidak akan pernah mengenalnya dan tidak mengerti maknanya karena di dalam kelompok mereka tidak pernah ada kesepakatan susunan bunyi atau sistem bunyi seperti itu. Jadi, sistem bahasa suatu masyarakat terbentuk dari masyarakat penggunanya.

Bahasa itu bermakna. Konsep ini berkaitan dengan konsep tentang sistem bahasa di atas. Artinya, bunyi-bunyi yang disusun secara teratur berdasarkan kesepakatan tersebut diberi makna sehingga dapat dipahami oleh pengguna. Bunyi-bunyi yang disusun tidak berdasarkan sistem tidak akan bermakna. Sebagai contoh, silakan Anda baca susunan bunyi-bunyi Bahasa Indonesia berikut ini: 'uukbiiniilkmsyaa'. Bagaimana? Dapat

dipastikan bahwa tidak ada satu orang Indonesia pun yang memahami bunyibunyi bahasa yang disusun seperti itu. Itu berarti bahwa susunan bunyi-bunyi bahasa seperti itu tidak bersistem. Jika bunyi-bunyi itu disusun sesuai dengan sistem Bahasa Indonesia maka akan menjadi ‘buku ini milik saya’. Anda dapat memahami dan mengerti, apalagi jika disusun sesuai dengan sistem atau kaidah penyusunan kalimat “Buku ini milik saya”

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswanya agar siswa mudah memahami materi. Media pembelajaran ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Kata media berasal dari bahasa latin dan beberapa bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Kata kunci media adalah “perantara”. Sedangkan pengertian secara terminologi cukup banyak dari beberapa pakar media pendidikan. Sudjana dan Rivai (Kurniawan. dkk, 2017:3) Dalam berbagai hal. *E-comic* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *E-comic* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan *E-comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai

tujuan pengajaran. Yaumi(2018: 7-8) mengemukakan bahwa: Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatanyang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menunjang dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat memahami materi pelajaran.

3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Berdasarkan menurut (Sirate & Yaumi, 2017). jenis media pembelajaran sebagaimana telah dikutip di atas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti (1) media cetak , (2) media pameran, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) komputer dan jaringan

Karakteristik media pembelajaran dalam Rima, dkk (2016) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan

pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

a. Media Cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis. Namun, media cetak memiliki kesulitan terutama bagi peserta didik yang terlambat atau malas membaca, tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai.

b. Media Pameran (display)

Seperti halnya media cetak, media pameran ini bermacam-macam jenisnya, seperti benda nyata (realia) dan benda tiruan (replika dan model). Benda nyata sering dilihat sebagai media tersendiri karena jumlahnya yang sangat banyak

c. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang

diperoleh dari sumber-sumber informasi. Secara umum, media audio memiliki keunggulan, antara lain:

- 1) Relatif murah
- 2) Mudah untuk diperoleh dan digunakan
- 3) Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri.
- 4) Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana

4. Media *E-comic*

Media *e-comic* adalah salah satu kartun yang menceritakan tentang dan memerankan suatu cerita secara berurutan, dihubungkan oleh gambar dan dimaksudkan untuk menghibur pembaca. Sudjana menjelaskan bahwa penggunaan dalam media komik yang efektif terdapat pada proses pembelajaran karena guru diharuskan melibatkan unsur motivasi dan potensi komik yang dikombinasikan dengan metode pengajaran, sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran efektif. Hal ini dapat difungsikan menjadi media instruksional edukatif. Pada implementasi media komik dalam pembelajaran di sekolah, bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga meningkatkan dalam penghafalan kosa kata sehingga pada saat peserta didik diinstruksikan menjelaskan sesuatu, mereka dapat menjelaskan dalam bahasa mereka sendiri yang mudah dipahami oleh dirinya sendiri dan teman-temannya.

komik memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut :

- a. Dibutuhkan beberapa karakter dalam pembuatan gambar komik, untuk sebagai penjelasan dari hal-hal yang akan diceritakan pada isi komik.
- b. Ekspresi yang diungkapkan pada karakter. Saat menentukan beberapa ekspresi atau perasaan yang sedang dialami pada karakter. Misalnya, ekspresi saat bahagia, tertawa, marah, senyum, muram, dan kaget.
- c. Balon kata, merupakan elemen wajib pada komik. Gambar dan kata adalah komponen yang berkaitan dalam menjelaskan isi cerita, untuk menunjukkan dialog atau percakapan antara tokoh.
- d. Garis tegak, adalah gambar garis yang akan membuat komik lebih nyata dalam imajinasi para penikmat komik.
- e. Latar, menunjukkan peristiwa tempat dan waktu cerita isi komik yang disampaikan pada para pembaca.
- f. Panel, yakni setiap gambar yang berurutan atau materi agar tetap menjaga lanjutan cerita setiap bagian.

Teknologi Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengatasi masalah belajar, memunculkan minat belajar, dan mempermudah proses pembelajaran (Sukayanti, dkk, 2018). Hal ini sesuai dengan definisi teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology (AECT)*. (dalam mahadewi, 2015:9) menyatakan “Teknologi Pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa

teknologi Pendidikan memiliki peran memecahkan masalah belajar. Permasalahan belajar dapat diatasi dengan menerapkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan.

a. Sejarah Komik

Pertama kali komik digunakan sebagai pengobar dari peristiwa perang surat kabar antara Wiliam Randolph Hearst dengan Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun 1890-an. Lembaran berwarna dari majalah Sunday terbitan York Journal dan New York. Bagian penting dalam persaingan ini adalah menggunakan gambar-gambar lucu, yang meliputi perwatakan terkenal seperti The Yellow Kid. Dalam jangka enam bulan muncul lagi komik dengan perwatakan Yellow Kid. Segi yang berarti dari perumpamaan ini adalah untuk meningkatkan peredaran surat kabar. Baru kemudian komik-komik mempengaruhi masyarakat Amerika dengan kuat.

Komik-komik baru segera diciptakan, misalnya pada tahun 1902 terbit komik Buster Brown dan The Katzen Jammer Kid. Selanjutnya banyak seniman-seniman lain yang membawakan dalam bentuk watak yang berbeda. Pada tahun 1905 komik-komik telah lebih praktis dengan bentuk muka yang sama, kecuali format buku komik.

b. Elemen-Elemen Desain dalam *E-comic*

Elemen-elemen desain adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagianbagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi

bagian-bagian lebih kecil tersendiri (M.S Gumelar, 2011: 26-35).

Elemen-elemen desain dalam komik antara lain:

1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, di ruang kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada.

2) *Image*

Image dalam komik merupakan gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

3) *Teks*

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka.

4) *Point and dot*

Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, *ellipse* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi, *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).

5) *Line*

Line atau garis adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung.

6) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

7) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

8) *Tone/value*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang.

9) *Colour*

Colour adalah warna. Warna terbagi dari pembentukannya menjadi 3 kelompok besar yaitu:

- a) *Light Colour* Warna cahaya terkadang disebut sebagai *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama, yaitu *red*, *green*, dan *blue* atau *RGB*.
- b) *Transparent Colour* Warna cat transparan biasanya untuk cat cetak, dihasilkan dari 4 warna utama yaitu *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black* atau *CMYK*.

10) *Pattern*

Pattern dalam dunia komik digunakan sebagai *screeentone*.

11) *Textur*

Tekstur dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar dan yang halus sesuai kebutuhan. Tetapi ada juga tekstur yang memang hasil foto dari medium yang memang bertekstur.

12) Voice, sound and audio

Dalam komik semua suara menjadi teks, tentu saja tiap teks tersebut shape yang berbeda-beda, sesuai dengan simbol umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan, serta penafsiran yang sama sesuai kebiasaan dan konsistensi.

13) Time

Time dalam komik diwujudkan dalam halaman, halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut.

5. Kata Ungkapan

Ada beberapa jenis kata ungkapan yang penting diketahui, jenis-jenis kata ungkapan tersebut terbagi dalam beberapa klasifikasi. Untuk lebih jelasnya memahami jenis-jenis kata ungkapan dapat kalian simak melalui ulasan sebagai berikut.

a. Jenis Kata Ungkapan Berdasarkan untuk Pembentuknya

- 1) Kata ungkapan numerik: biasanya jenis kata ungkapan ini digunakan dengan kata yang mengandung unsur angka, biasa satu, dua, tiga. Di mana ada unsur bilangan untuk membentuk kata ungkapan tersebut.
- 2) Kata ungkapan dengan kata kerja: Jenis kata yang menggunakan kata kerja sebagai komponen dari kata ungkapan.

- 3) Kata ungkapan dari nama tanaman: jenis kata ungkapan yang komponennya mengandung nama tanaman ataupun bagian dari tanaman.
- 4) Kata ungkapan dari kata indera: jenis kata ungkapan yang komponen pembentuknya terdiri dari kata indera. Namun ada perubahan tanggapan indera yang satu dengan lainnya.
- 5) Kata ungkapan bagian tubuh: jenis kata ungkapan ini unsur komponennya berkaitan dengan bagian tubuh.
- 6) Kata ungkapan benda alam: jenis kata ungkapan yang unsur pembentuknya berkaitan dengan benda alam seperti langit, matahari, bulan, bintang, dan seterusnya.
- 7) Kata ungkapan binatang: unsur komponennya bias nama binatang untuk membentuk kata ungkapan. Contohnya seperti *otak udang*.
- 8) Kata ungkapan dari unsur kata warna: Artinya komponen pembentuknya mengandung kata warna yakni seperti merah, biru, ungu, dan seterusnya. Contohnya, *meja hijau*.

b. Jenis Kata Ungkapan Berdasarkan Bentuknya

- 1) Kata ungkapan ungkapan sebagai suatu perbandingan: (metafora): artinya kata ungkapan memiliki komponen pembentuk dari suatu perbandingan dengan sifat sama. Contohnya *kepala batu*.
- 2) Kata ungkapan untuk mengungkapkan sesuatu (frasa): komponen pembentuknya adalah untuk menyampaikan atau mengungkapkan sesuatu hal dengan kiasan. Contohnya, *Angin lalu*

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-comic*. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan

1. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik berbasis digital kelas V SD. Dengan adanya media dapat mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dari penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis digital yang telah melalui proses pengembangan media berdasarkan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah validator dan pendidik. Rata-Rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk yaitu, ahli desain (IT) mendapatkan nilai rata-rata 95% dengan kriteria (Sangat layak), ahli bahasa nilai rata-rata 75% dengan kriteria (layak), ahli materi nilai rata-rata 91,7 dengan kriteria (Sangat Layak) dan untuk hasil tanggapan pendidik mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria (Sangat Layak). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis digital yang dikembangkan layak dan dapat diprgunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khutum Bafaqih, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di Min Air Kuning Kecamatan Jambrana Kabupaten Jembrana”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) rancang bangun komik pendidikan yang terdiri dari sembilan tahap model Dick and Carey, (2) kelayakkan kualitas hasil validasi pengembangan komik pendidikan terdiri dari: sangat baik (98,6%), ahli desain pembelajaran berpredikat baik (86,7%), ahli media berpredikat baik (89,3%), uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan komik pendidikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Perhitungan hasil belajar diperoleh t hitung sebesar 3,62 dan harga t tabel dengan taraf sigifikansi 5% adalah 2,04. Hal ini berarti rerata kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rerata kelompok kontrol, dapat dikatakan bahwa komik pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmina & Zulkarnaini tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Sastra Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya perubahan yang sangat signifikan terhadap kemampuan

mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam menulis karya sastra setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis flash movie. Hasil pretest dan posttest yang diperoleh mahasiswa, yaitu rata-rata nilai pretest kelas eksperimen memperoleh nilai 51,2 (menulis dongeng/cerpen), 51,8 (menulis drama), 67,2 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 53,6 (menulis dongeng/cerpen), 53,2 (menulis drama), 67,9 (Menulis Puisi). Adapun nilai posttest kelas eksperimen memperoleh nilai 75,23 (menulis dongeng/cerpen), 81,30 (menulis drama), 85,10 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 68,45 (menulis dongeng/cerpen), 75,60 (menulis drama), 82,50 (Menulis Puisi). Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis flash movie (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif komik elektronik berbasis flash movie mendapat respons yang positif dari mahasiswa.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Nugraheni, Nursiwi. 2017. Dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran komik digital pada pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pengembangan media pembelajaran komik digital dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media komik digital peserta didik lebih tertatik dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model

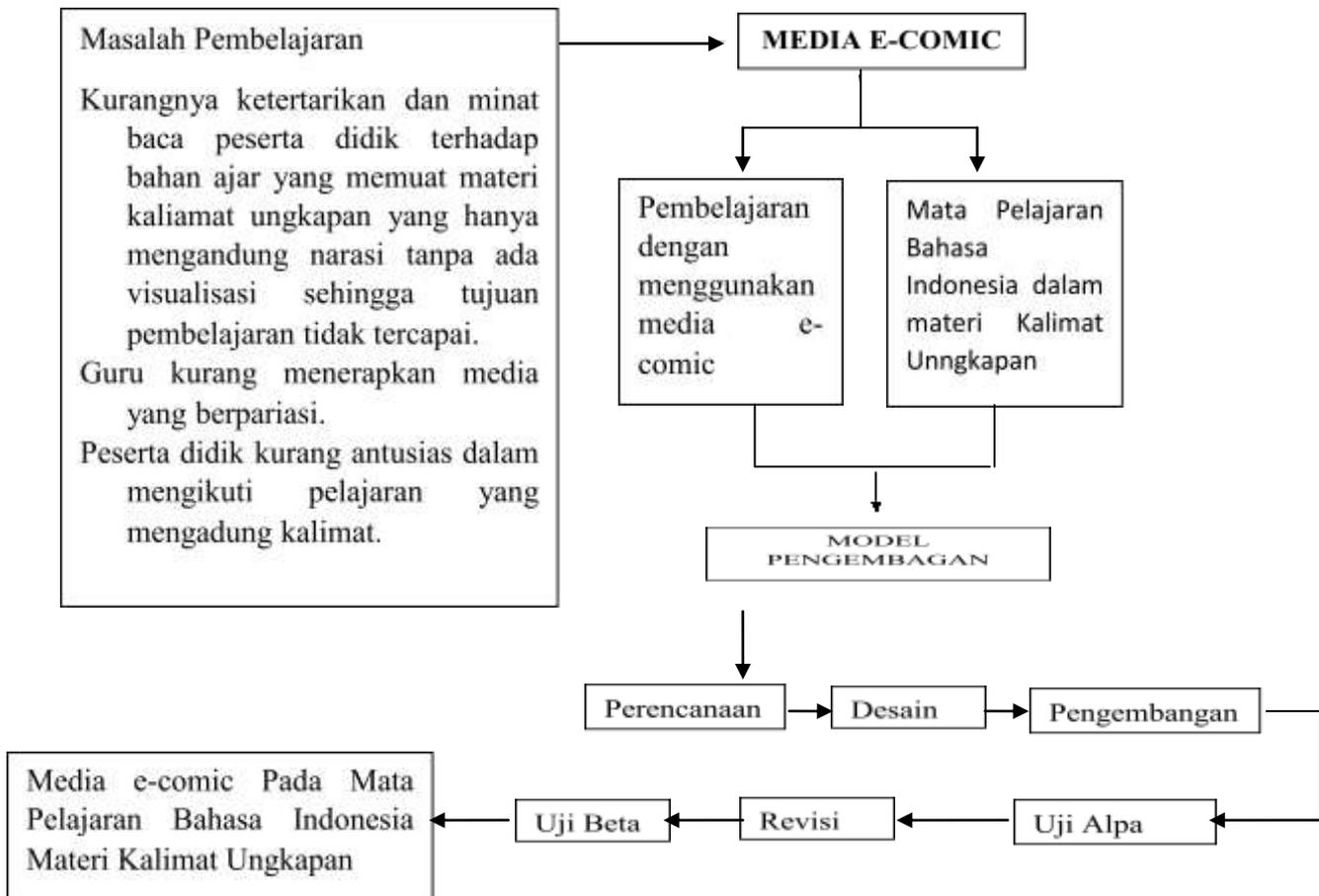
pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu (1) analisis masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain, (6) uji coba produk.

5. Sedangkan menurut saya pengembangan media *e-comic* perlu dikembangkan agar peserta didik mudah memahami isi pembelajaran yang guru berikan. Dengan adanya media mempermudah guru untuk proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian peneliti memilih media dan mendesain kerangka media. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *E-comic* menjadi salah satu media yang tepat. Media *e-comic* mempunyai kelebihan menyajikan materi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk gambar dan disertai teks singkat yang tampilannya berbasis digital elektronik. Media *E-comic* dikembangkan sebagai media alternatif penyajian materi Bahasa Indonesia lebih menarik dan dapat menarik minat baca siswa dan siswa mampu memahami dan mengingat materi yang disajikan.

Kerangka berpikir penelitian ini seperti berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Dalam penyusunan kerangka pikir diatas dapat kita mengetahui tentang permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yang dalam model konseptual mengenai teori yang berkaitan dengan factor-faktor masalah penting.

D. Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dalam penelitian ini maka, ada beberapa pertanyaan penelitian yang disusun oleh peneliti antara lain:

1. Bagaimana dampak media *e-comic* pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Kelayu Utara?
2. Bagaimana tingkat perkembangan siswa terhadap media *e-comic* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Kelayu Utara?
3. Bagaimana respon guru dan siswa setelah adanya media *e-comic* untuk membantu proses pembelajaran untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Kelayu Utara?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Kelayu Utara penelitian menemukan bahwa masalah yang sering dialami oleh guru dalam penerapan media pada proses pembelajaran, yaitu kurangnya efisiensi media dan sangat bergantung pada buku paket sehingga berdampak kepada peserta didik di sekolah dasar dalam memahami isi materi pada teks cerita yang cenderung konvensional, bersifat hafalan dan terkesan monoton untuk membaca tulisan tanpa disertai *visualisasi*, sehingga dampak dari semangat untuk belajar tidak begitu didapatkan. Maka dari itu peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa komik dalam mengatasi masalah pembelajaran di sekolah. Pengembangan dan penelitian dalam hal ini bertujuan menghasilkan produk berupa komik yang dikembangkan ke dalam bentuk digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada sub pokok bahasan teks cerita rakyat nusantara materi kalimat ungkapan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 407)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiyono (2018: 408-427). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Identifikasi potensi dan masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada untuk kegiatan identifikasi ini digunakan sebagai acuan untuk menemukan gagasan dalam memecahkan masalah.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi.

3. Desain produk

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain komik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan, antara lain:

- a. Menentukan sampul komik
- b. Menyusun isi materi pada komik
- c. Menentukan ukuran dan jenis komik

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

- a. Uji Alfa (*Doan Alpha Test*)

Uji Alfa merupakan pengujian awal yang sangat penting untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi dengan melibatkan ahli media dan ahli materi sehingga dapat dilakukan perbaikan di tahap revisi.

b. Revisi (*Make Revision*)

Revisi dilakukan berdasarkan data hasil evaluasi ahli media dan materi di tahap uji alfa, proses revisi memperbaiki kesalahan-kesalahan yang yang ditemukan pada media. Apabila revisi kesalahan yang ditemukan sedikit, maka dapat melanjutkan ke tahap uji beta tanpa melakukan revisi.

c. Uji Beta (*Do an Beta Test*)

Aktifitas pengujian beta menambah nilai siklus hidup pengembangan perangkat lunak arena memungkinkan pelanggan sebenarnya kesempatan untuk memberikan masukan ke dalam desain, fungsi, dan kegunaan dari produk.

2. Subjek Uji Coba

Data yang digunakan pada penelitian ini yakni data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data validasi ahli terhadap media yang dikembangkan yaitu *e-comic* berupa ulasan, saran, maupun kritikan, data yang telah diperoleh dijadikan salah satu penunjang hasil kelayakan penggunaan media pembelajaran komik digital sedangkan data kuantitatif yang didapatkan dari pengisian kuesioner oleh ahli media, ahli materi, dan hasil dari respon guru beserta peserta didik, kemudian data-data ini diinterpretasikan pada skala kriteria validasi media hingga memperoleh hasil tingkat kelayakan media. Pada penelitian ini responden adalah guru dan peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Kelayu Utara.

3. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

a. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut ini

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan secara langsung untuk memperoleh kondisi nyata objek penelitian, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak terstruktur dengan jenis observasi yang digunakan yaitu non partisipan, peneliti hanya mengamati kegiatan saja, tidak ikut terlibat dan sebagai pengamat independen dalam kegiatan, observasi tidak dipersiapkan secara sistematis menggunakan pedoman observasi.

Menurut ahli (Patton) Observasi adalah sebuah metode yang akurat dan spesifik dalam melakukan pengumpulan data serta memiliki tujuan mencari informasi mengenai segala kegiatan yang sedang berlangsung.

Kesimpulan

Apa itu Observasi? Observasi merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan.

2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan masalah-masalah yang terdapat di sekolah mengenai penerapan media serta untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam. Pada metode ini, guru bahasa Indonesia melakukan wawancara dengan peneliti, dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk lebih memahami mengenai permasalahan yang terjadi pada penerapan media dalam pembelajaran serta harapan yang diinginkan oleh guru untuk membantu dalam proses pengajaran di kelas. Data yang diperoleh digunakan sebagai data awal untuk analisis kebutuhan produk.

Menurut ahli (Robert Kahn Chanel)

Wawancara merupakan pola khusus dari interaksi. Dimulai dari lisan untuk tujuan tertentu kemudian difokuskan pada daerah konten yang lebih spesifik.

Kesimpulan

Apa itu wawancara? Wawancara merupakan proses Tanya jawab antara pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan jawaban terhadap beberapa pertanyaan.

3.) Angket (Kuesioner)

Validasi media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan lembar angket, diberikan kepada para ahli dan

pengguna untuk memberikan penilaian dan respon terhadap aspek-aspek media yang dikembangkan. Penilaian yang didapatkan berupa data yang akan digunakan sebagai bahan perbaikan sehingga dapat menghasilkan produk yang layak. Adapun lembar validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi media, materi dan angket respon.

a) Lembar Validasi Media

Lembar validasi berisi mengenai informasi dan penilaian kualitas dari media *e-comic*. Beberapa hal yang harus divalidasi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek desain sampul, kesesuaian isi media, dan penyajian.

b) Lembar Validasi

Materi Lembar validasi materi untuk memperoleh informasi tentang kesesuaian materi. Beberapa aspek penilaian dari materi antara lain kesesuaian dengan kurikulum, isi dan proses penyajian.

c) Angket Respon

Angket respon adalah data penilaian terhadap media komik digital yang diberikan kepada guru sebagai penilaian akhir dari media. Pemberian angket ini juga diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dengan penerapan media *e-comic*.

Menurut ahli (Suharsimi Arikunto)

Kuesioner/angket daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna

Kesimpulan

Apa itu angket? Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi/data dari sumbernya secara langsung.

d) Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan pada evaluasi ini yaitu berupa soal-soal evaluasi. Soal-soal evaluasi tersebut diberikan kepada saat dilakukan *pre-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik menerima materi melalui media pembelajaran, sedangkan *post-test* dilakukan setelah peserta didik menerima materi menggunakan media pembelajaran.

Menurut Ahli (gronlund)

Evaluasi adalah suatu proses secara sistematis untuk menentukan tujuan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan dari pengajaran telah di capai oleh siswa.

Kesimpulan

Apa itu evaluasi? Evaluasi merupakan saduran dari bahasa inggris “evaluation” yang diartikan sebagai penaksiran atau penilaian.

b. Instrumen Pengumpulsn Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen non-test berupa angket atau kuesioner. Angket yang digunakan berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tanggapan oleh subjek peneliti. Tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk *checklist* (√) dengan beberapa aspek penilaian. Berikut adalah kisi-kisi instrument penelitian angket validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik

Tabel 1 Instrumen Validasi dan Angket Respon.

| No | Validator | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Nomor Item |
|----|---------------|----------------------|--------------|----------------------------|
| 1. | Ahli Materi | Kurikulum | 3 | 1,2,3 |
| | | Isi | 11 | 4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14 |
| | | Penyajian | 4 | 15,16,17,18 |
| 2 | Ahli Media | Desain sampul | 4 | 1,2,3,4 |
| | | Kesesuaian isi media | 4 | 5,6,7,8,9,10,11 |
| | | Penyajian | 7 | 12,13,14,15 |
| 3 | Guru | Media Pembelajaran | 3 | 1,2,3 |
| | | Isi | 5 | 4,5,6,7,8 |
| | | Bahasa | 3 | 9,10,11 |
| | | Tampilan | 3 | 12,13,14 |
| 4 | Peserta Didik | Tampilan | 4 | 1,2,3,4 |
| | | Media Pembelajaran | 4 | 5,6,7,8 |
| | | Isi Cerita | 5 | 9,10 |

Penyusunan Instrumen Kuesioner yang disusun meliputi 3 (tiga) jenis sesuai peran dan posisi responden dalam penelitian ini.

Kuesioner tersebut antara lain:

- 1) Kuesioner untuk ahli materi
- 2) Kuesioner untuk ahli media
- 3) Kuesioner untuk mahasiswa

Validitas Instrumen Instrumen penelitian dalam penelitian pengembangan diktat Perawatan dan Perbaikan Mesin ini memiliki validitas isi yang didasarkan pada 2 (dua) hal yaitu, didasarkan pada kisi-kisi yang disusun dan didasarkan pada pendapat ahli. Untuk mendapatkan kelayakan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun kisi-kisi instrumen
- 2) Mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen kepada dosen pembimbing
- 3) Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen 4.

Mengkonsultasikan instrumen kepada validator instrumen Tugas Akhir Skripsi.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

| NO | Aspek Penelitian | Indikator | Jumlah Butir | Nomer Item |
|--------|-----------------------|--|--------------|------------|
| 1 | Isi Materi | a. Relevansi materi dengan silabus | 1 | 1 |
| | | b. Kedalaman materi | 1 | 2 |
| | | c. Keluasan | | 3 |
| | | d. Keruntutan penyajian materi | 1 | 4 |
| 2 | Strategi Pembelajaran | a. Kemudahan memahami materi | 1 | 5 |
| | | b. Daya dukung terhadap pembelajaran | 1 | 6 |
| | | c. Menumbuhkan minat mahasiswa untuk membaca | 1 | 7 |
| | | d. Kemudahan akses/penggunaan | 1 | 8 |
| Jumlah | | | 8 | |

Tabel 3 kisi-kisi Instrumen untuk ahli media

| NO | Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Item |
|---------------|------------------------|---|---------------------|-------------------|
| 1. | Komuikasi | a. Kejelasan uraian materi | 1 | 1 |
| | | b. Kejelasan informasi | 1 | 2 |
| | | c. Penggunaan bahasa | 1 | 3 |
| | | d. Konsistensi kata, istilah, dan kalimat | 1 | 4 |
| 2. | Daya Tarik | a. Penggunaan warna | 1 | 5 |
| | | b. Kejelasan gambar | 1 | 6 |
| | | c. Kesesuaian gambar | 1 | 7 |
| | | d. Keterbacaan teks | 1 | 8 |
| 3. | Format Tampilan | a. Pemilihan jenis huruf | 1 | 9 |
| | | b. Ukuran huruf | 1 | 10 |
| | | c. Ketepatan format | 1 | 11 |
| | | d. Daya Tarik | 1 | 12 |
| Jumlah | | | 12 | |

4. Teknik Analisis Data

Data dari angket validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik merupakan data kuantitatif yang dihitung menggunakan skala *Lima* kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase.

a. Analisis Data Kelayakan dan Kepraktisan Comic

Analisis data keterlaksanaan comic diperoleh dari lembar angket tanggapan guru dan siswa yang bersangkutan. Data keterlaksanaan comic akan dianalisis dengan menggunakan rumus pada tabel 4. Pengembangan modul pembelajaran berhasil untuk digunakan jika mendapatkan minimal kriteria “Cukup”.

b. Analisis Data Keefektifan Comic

Analisis data keefektifan pengembangan comic pembelajaran diperoleh melalui analisis hasil belajar siswa dalam mengerjakan *pretest* dan *posttest* pada kegiatan penelitian.

Dan untuk analisis data keefektifan pengembangan media *e-comic* diperoleh melalui hasil belajar siswa dalam mengerjakan *pretest* dan *posttest* pada kegiatan penelitian. Untuk menentukan hasil persentase keefektifan media *e-comic* , maka data keefektifan media akan dianalisis dengan cara sebagai berikut:

Bentuk soal = Pilihan Ganda

Jumlah Soal = 20 butir

Bobot soal = 5

Nilai Akhir = Jumlah jawaban benar x bobot soal

Siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai skor ≥ 75 dari 100. Hasil akhir belajar siswa secara klasikal dinyatakan tuntas apabila banyaknya siswa tuntas lebih besar atau sama dengan 85% dari jumlah siswa yang mencapai skor ≥ 75 dari 100.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa mengikuti tes}} \times 100\%$$

Setelah data dikumpulkan dan presentasikan, selanjutnya hasil analisis akan dicocokkan dengan skala *lima* yang akan digunakan untuk mengukur keefektifan media. Berikut ini Tabel 3.2 yang

merupakan adaptasi penilaian sebagai acuan konversi nilai skala lima yang dimaksudkan untuk menilai kualitas atau kelayakan produk yang dihasilkan.

Tabel 4 Tabel Skala Lima Penilaian Acuan Patokan Eko Putro Widoyoko

| | Skala | | |
|---|--|-------|---------------|
| | Rumus | Nilai | Kriteria |
| 5 | $X > X_i + 1,8 S_{bi}$ | A | Sangat Baik |
| 4 | $X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq + 1,8 S_{bi}$ | B | Baik |
| 3 | $X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$ | C | Cukup |
| 2 | $X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$ | D | Kurang |
| 1 | $X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$ | E | Sangat Kurang |

Keterangan:

X_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Skor maksimal ideal = Σ butir soal x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Σ butir soal x skor terendah

Tabel 5 Konversi Nilai

| Persentase (%) | Tingkat Kelayakan |
|----------------|---------------------|
| 81-100% | Sangat Layak |
| 61-80% | Layak |
| 41-60% | Cukup Layak |
| 21-40% | Tidak Layak |
| 0-20% | Sangat Kurang Layak |