

Lestariani Hulu

by 1 1

Submission date: 07-Jul-2023 06:23AM (UTC-0400)

Submission ID: 2127658979

File name: Lestariani_Hulu.docx (24.93M)

Word count: 13893

Character count: 86199

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS KOMIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)**

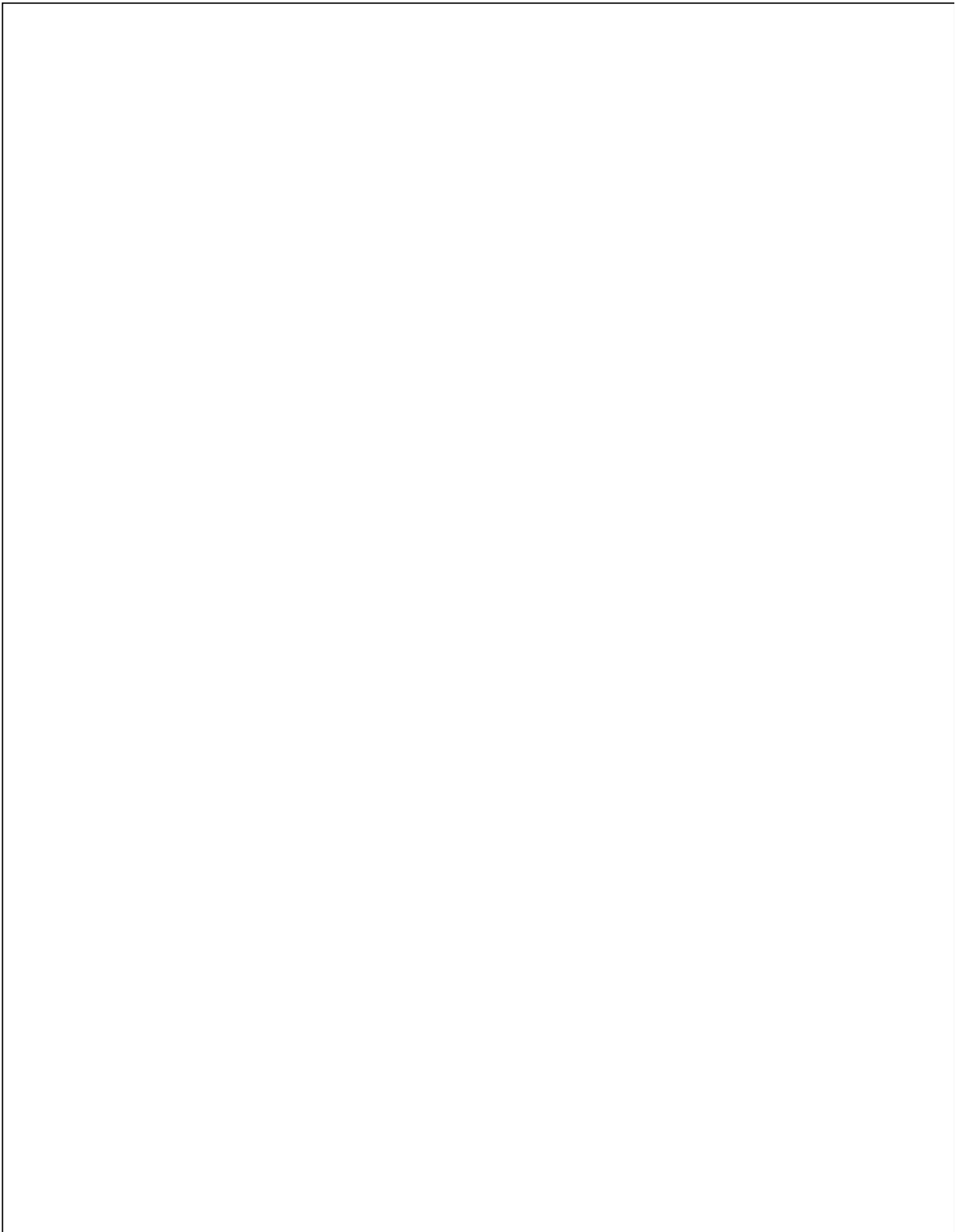
SKRIPSI



Oleh

**LESTARIANI HULU
NIM. 192124040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2023**



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan ialah fondasi hidup yang wajib dibangun dengan sebaik mungkin dalam proses kehidupan setiap manusia. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran merupakan suatu usaha terencana untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran serta proses pendidikan yang efisien supaya peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang diperlukan dirinya, warga, bangsa serta negeri. Sistem pendidikan nasional berfungsi untuk memberdayakan seluruh penduduk negeri Indonesia untuk tumbuh sebagai manusia yang bermutu sehingga mampu menghadapi tantangan era yang dinamis.

Tingkat pendidikan di Indonesia sudah mulai membaik jika dilihat dari program-program pendidikan yang dilaksanakan oleh pemerintah pusat, namun implemmentasi program tersebut belum menjangkau keseluruhan penduduk Indonesia (Handoyo & Zulkarnaen, 2019:20). Pemerataan pendidikan yang dilaksanakan di berbagai daerah Indonesia mempunyai bermacam-macam kendala dalam melaksanakannya, salah satunya akses layanan pendidikan yang masih belum terdistribusi secara merata karena daerah yang tidak bisa dijangkau dengan cepat. Ada beberapa faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia yaitu, sarana dan prasarana yang tidak memadai, rendahnya kualitas guru, rendahnya kesejahteraan guru, dan rendahnya prestasi siswa.

Berdasarkan faktor-faktor kesenjangan pendidikan di atas, tentu ada upaya yang dilakukan Pemerintah dan tenaga pendidik dalam mengatasi masalah tersebut Al-tabany (2017:1) menyatakan bahwa Potensi perkembangan pendidikan harus sejalan dengan perubahan zaman yang artinya perbaikan pada setiap proses pendidikan harus terus menerus dilakukan untuk antisipasi kepentingan mendatang. Salah satunya penggunaan sarana fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti

penggunaan media belajar yang monoton dan tradisional ke media yang lebih kreatif dan media digital. Media pembelajaran yang bervariasi sangat mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga akan memberikan kesan menarik kepada peserta didik.

Indriana (Harefa & Hayati, 2020:1) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik.” Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran, peserta didik mampu lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena melalui media pembelajaran pendidik mengkomunikasikan materi dengan cara yang lebih kreatif, dan peserta didik cenderung lebih tertarik untuk memahami materi pembelajaran. Namun, realitanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif belum sepenuhnya di realisasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah, dikarenakan kurangnya ketersediaan media yang bervariasi di sekolah tersebut.

Kegiatan observasi peneliti selama magang di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara melalui proses refleksi menemukan beberapa permasalahan pada kegiatan pembelajaran yaitu, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari segi media yang digunakan, pembelajaran lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan aktivitas pembelajaran lebih didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Seharusnya pada proses pembelajaran peserta didik diharapkan untuk lebih aktif, kreatif serta mampu memahami materi yang disampaikan guru. Pendidik memberikan informasi bahwa di Sekolah sudah menyediakan dan menggunakan media seperti proyektor, akan tetapi penggunaan media proyektor tidak sepenuhnya dipergunakan setiap pertemuan pembelajaran. Dengan belum diterapkannya media yang bervariasi, peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, terlihat dari reaksi ketika menjawab pertanyaan, peserta didik kurang respon.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya perubahan, perbaikan dan inovasi terbaru untuk mencapai tujuan pendidikan dan khususnya pada tujuan

pembelajaran tersebut. Untuk mengatasi dan mengurangi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berupa media komik. Kustandi & Darmawan (2020:142) menyatakan komik adalah suatu alat/media berupa ilustrasi cerita yang diceritakan dalam bentuk gambar yang didesain sedemikian rupa yang terdiri dari beberapa panel balon kata dan ilustrasi gambar yang terurut sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat mendidik dan hiburan bagi pembaca. Melalui media komik, materi pembelajaran dapat dituangkan dalam sebuah ilustrasi gambar yang terurut sehingga menarik perhatian peserta didik dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Karakteristik dan kepribadian peserta didik kelas VII cenderung menyukai hal-hal yang bergambar dan berwarna karena melalui gambar, peserta didik dapat membantu mengekspresikan pikiran serta perasaannya dalam proses pemahaman materi pembelajaran. Sudjana & Rivai (Nugraheni, 2017:115) menyatakan bahwa komik pembelajaran memiliki kelemahan dalam pelaksanaannya yaitu, bahwa penggunaan komik akan memberikan dampak penolakan pada buku yang tidak bergambar lainnya. Melalui penelitian ini media komik yang dikembangkan tidak pada semua materi kelas VII, akan tetapi media komik ini dijadikan sebagai media tambahan pada pembelajaran salah satu materi di kelas VII, sehingga penggunaan komik pembelajaran tidak akan menimbulkan penolakan pada buku lain.

Pengembangan media pembelajaran berupa komik ini sangat mendukung dan efektif dalam proses pembelajaran karena menarik perhatian siswa untuk belajar, hal ini didukung oleh pernyataan Ntobuo dkk, (Rahmatin dkk., 2021:12) yang mengemukakan bahwa, komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik secara komunikasi yang nyata. Proses pengembangan media pembelajaran berupa komik ini menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Menurut Thiagarajan (Al-tabany, 2017:232) model 4-D dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*disseminate*).

Pengembangan media pembelajaran komik ini mengulas materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara yaitu tentang Literasi buku fiksi dan nonfiksi. Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada materi pembelajaran literasi buku fiksi dan nonfiksi dengan memilih salah satu kompetensi dasar (KD) yang dipelajari di kelas VII yaitu membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca. Dalam sebuah literasi, peserta didik mampu membedakan bacaan buku fiksi dan nonfiksi.

Berdasarkan studi lapangan dan hasil observasi di atas, maka diperlukan dikembangkan media pembelajaran berupa komik yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar pada materi menemukan unsur-unsur buku fiksi dan nonfiksi. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik di SMP**

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP?
- b. Bagaimana kelayakan komik sebagai media pembelajaran pada materi materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk komik pada materi materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP?
- d. Bagaimana keefektifan media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk komik pada materi materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Dapat menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VIII SMP.
- b. Mengetahui kelayakkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VIII SMP.
- c. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VIII SMP.
- d. Mengetahui keefektifan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VIII SMP.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk komik yang memiliki spesifikasi antara lain:

- a. Media pembelajaran komik yang dihasilkan memuat materi literasi buku fiksi dan nonfiksi sesuai kurikulum 2013 “membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP.” Untuk peserta didik kelas VII SMP.
- b. Produk komik dalam bentuk buku yang berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm)
- c. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, tugas/latihan, ilmu pengetahuan yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
- d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Hakikat Media

Menurut Pribadi (2019:14) ia mengemukakan kata media berdasarkan asal katanya berasal dari bahasa Latin, media dalam bahasa Latin adalah *medium* yang berarti perantara yang memosisikan media berada di tengah. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber (*resources*) dan penerima informasi (*receiver*) artinya media ini sebagai alat yang menjembatani antara sumber atau pemberi informasi kepada penerima informasi.

Suryani dkk. (2019:3) mengatakan media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang di sampaikan.

Media sebagai alat perantara antara guru dan siswa sehingga media ini sangat penting dalam merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran agar siswa mampu mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dari informasi yang ia dapatkan melalui media.

Ashyar (2012:5) mengemukakan “media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.” Media sangat berperan penting untuk menghubungkan antara pihak yang bertindak sebagai pengirim pesan kepada pihak yang bertindak sebagai penerima pesan dalam suatu proses komunikasi.

Menurut Kustandi & Darmawan (2020:4) “Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar”. Media sebagai wadah atau sarana untuk menyampaikan informasi yang bersifat pengajaran kepada penerima pesan agar tujuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah wadah atau sarana yang bersifat sebagai perantara pihak pemberi informasi untuk merangsang pikiran dan semangat kepada pihak penerima informasi agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sutirman (2013:15) media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang mendukung rangkaian proses penyampaian informasi kepada pihak lain dengan menggunakan media grafis, fotografis, atau elektronis, yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal

Kustandi & Darmawan (2020:6) menyatakan “media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.” Dengan adanya media pembelajaran semangat peserta didik untuk belajar akan meningkat karena penggunaan media di dalam kegiatan pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi kepada siswa.

Menurut Suryani dkk. (2019:5) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga, motivasi siswa untuk belajar serta pelaksanaan proses pembelajaran dapat terkendali.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana/alat yang berupa grafis, fotografis ataupun elektronis yang berfungsi menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam meningkatkan dorongan dan motivasi siswa untuk belajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses interkasi media pembelajaran, kita dapat mengetahui fungsi media pembelajaran berdasarkan kelebihan dan kekurangan media tersebut. Media pembelajaran dapat memperluas cara pikir siswa dalam memahami suatu informasi/materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sadiman (Tafonao, 2018:107) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti misalnya:
 - a) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan oleh realita, gambar, film atau model.
 - b) Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *hagh speed photograpjy*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, bingkai, foto ataupun secara verbal.
 - e) Obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan belajar interkasi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifatnya yang unik pada setiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Adapun Sanaky (Suryani dkk., 2019:10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya;
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya;
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;
- 4) Menyamakan persepsi;
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten;
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media memiliki banyak fungsi terkait dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran akan tercapai dengan baik bila menggunakan media yang bervariasi karena media pembelajaran yang bervariasi sangat mendukung untuk mendorong semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk, memperjelas penyajian yang di paparkan oleh guru, memperlihatkan tiruan nyata serta memberikan sudut pandang yang sama tentang materi yang dipaparkan, dan memberikan suasana yang menyenangkan dan menarik kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pribadi (2019:18) menyatakan deskripsi singkat tentang ragam media sesuai dengan klasifikasinya sebagai berikut.

- 1) Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar. Media cetak juga dipandang sebagai media yang relatif murah dan memiliki sifat sangat fleksibel bagi penggunaannya. Media cetak yang berisi teks memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi buku, brosur, *leaf-let*, dan *handout*.
- 2) Media grafis dan media pameran atau *display media* digunakan sebagai saran informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunaannya. Sama halnya seperti media cetak, jenis media pembelajaran ini juga bervariasi mulai dari benda sesungguhnya yang disebut dengan istilah *realia*, sampai kepada benda tiruan yang berupa replika dan model.
- 3) Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunaannya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.
- 4) Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media film dan video. Kedua jenis media ini memiliki *features* atau kemampuan yang luar biasa sebagai sebuah medium komunikasi. Media video dan film mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan informasi dan pengetahuan yang mendekati realistik.
- 5) Multimedia merupakan produk kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunaannya. Multimedia dapat menghasilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video dan animasi secara simultan.

Selanjutnya Arsyad (Suryani dkk., 2019:48) berpendapat bahwa media terdiri dari:

- 1) Media berbasis manusia merupakan media pertama (tertua) yang dapat mengomunikasikan informasi kepada pendengar melalui dialog atau percakapan.
- 2) Media berbasis cetakan adalah media yang dibuat dalam bentuk cetakkan seperti buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran kertas.
- 3) Media berbasis visual adalah media yang menyajikan suatu gambar yang dapat merangsang visual (penglihatan) siswa.
- 4) Media berbasis audio visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui gambar dan suara misalnya video dan film.
- 5) Media berbasis komputer merupakan teknologi canggih yang dapat memproduksi dan menyampaikan materi dalam bentuk digital misalnya penyajian PPT dengan menggunakan laptop.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan yang merupakan klasifikasi dari media pembelajaran adalah media berbasis manusia (manusia sebagai sarana untuk menyampaikan materi), Media cetak (media dalam bentuk cetakkan misalnya buku paket), media grafis (benda tiruan atau replika), media audio dan visual (media yang menyajikan suara dan gambar), dan media multimedia (siaran televisi).

2.1.2 Konsep Dasar Komik

a. Pengertian Komik

Menurut Fauzana (Kustandi & Darmawan, 2020:142) komik adalah media yang menyampaikan cerita dalam bentuk ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar berfungsi untuk mendeskripsikan runtutan cerita di dalam komik sehingga dapat memberikan rangsangan stimulus terhadap. Runtutan gambar disertai dengan balon kata yang menyatakan dialog dalam gambar, sehingga setiap gambar mudah dipahami oleh pembaca.

Menurut Ambrayani & Airlanda (Rahmatin dkk., 2021:12) komik adalah suatu media yang bersifat visual yang berfungsi menyampaikan informasi kepada pembaca melalui gambar dan ilustrasi yang menarik, pada gambar dipadukan beberapa teks tulisan sehingga runtutan gambar dan informasi dalam gambar komik dapat diserap oleh pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dirangkumkan bahwa, komik adalah sebuah media yang menyajikan ilustrasi gambar yang berurutan dengan memadukan balon teks disetiap ilustrasi gambar, sehingga informasi yang disampaikan dalam gambar tersebut saling berkesinambungan. Siswa sangat tertarik dengan media yang bersifat visual, karena berdasarkan kepribadian dan karakter anak-anak mereka cenderung menyukai hal-hal yang berwarna dan bergambar.

7 **b. Jenis-jenis Komik**

Menurut Mustajab (Kustandi & Darmawan, 2020:143) bentuk komik sangat beragam, baik dari gaya penggambaran, cara menyampaikan cerita, hingga bentuk komik. Berikut adalah jenis-jenis komik yaitu:

- 1) Kartun yaitu sebuah komik berupa satu tampilan, tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor.
- 2) Komik potongan (*comic strip*) adalah penggalan-penggalan yang dijadikan satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita dibuat bersambung atau dengan kata lain cerbung (cerita bersambung).
- 3) Komik tahunan (*comic annual*), komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali, bahkan bisa juga 1 tahun sekali.
- 4) Komik online (*web comic*), dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Dengan adanya media internet jangkauan pembaca bisa lebih luas dari pada media cetak, dan biaya publikasinya relatif murah.
- 5) Komik ringan (*comic simple*) adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik.
- 6) Buku komik (*comic book*) adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku

Sejalan dengan pendapat di atas, Ignas (Nurkhalisyah & Marlina, 2018:10) menyatakan beberapa jenis komik yang terdiri sebagai berikut:

- 1) Kartun, komik yang isinya hanya satu tampilan. Biasanya mengandung kritikan, sindiran, humor dan tulisannya dapat menampilkan sesuatu yang jelas.

- 2) Komik strip adalah komik potongan yang berisi penggalan gambar yang digabungkan dan menjadi alur cerita.
- 3) Komik tahunan, komik yang terbit tiap 1 tahun sekali dan bentuk cerita yang putus.
- 4) Komik online, dengan adanya situs web setiap pengguna internet dapat membaca komik.
- 5) Buku komik, gambar yang berbentuk cerita dikemas dalam buku.
- 6) Komik ringan, dari hasil karya sendiri yang difotocopy dan dijilid menjadi sebuah buku komik.
- 7) Buku intruksi dalam format komik, biasanya digunakan dalam media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat dirangkum bahwa jenis-jenis komik sebagai berikut:

- 1) Komik berdasarkan isinya yang terdiri atas kartun (humor), buku instruksi dalam format komik (media pembelajaran), dan komik strip (berisi penggalan gambar).
- 2) Komik berdasarkan waktu misalnya komik yang hanya terbit dalam 1 tahun dalam bentuk cerita yang putus.
- 3) Komik berdasarkan media komik diterbitkan apakah dalam bentuk cetak (buku), online (web) dan komik hasil karya sendiri (fotocopy).

c. Karakteristik Komik

Menurut Sudjana & Rivai (Subroto dkk., 2020:135) ¹³ komik memiliki beberapa karakteristik, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Komik biasanya terdiri dari berbagai situasi cerita yang bersambung.
- 2) Bersifat menghibur.
- 3) Apabila komik memiliki perwatakan yang lain, biasanya dikenal agar kekuatan komik dapat dihayati.
- 4) Komik memusatkan perhatian di lingkungan sekitar rakyat.
- 5) Pembaca dapat dengan mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utama karena cerita pada komik mengenai diri pribadi.
- 6) Cerita dalam komik ringkas dan menarik perhatian.
- 7) Komik biasanya dilengkapi aksi.
- 8) Pembuatannya lebih hidup dengan pemakaian warna utama secara bebas.

³ Menurut Darmawan (Hidayah & Ulva, 2017:37) mengemukakan secara lebih sederhana komik mengandung:

- 1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
- 2) Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, ataupun) dan biasa di sebut panil (panel).

- 3) Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau *narrative*). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- 4) Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
- 5) Susunan imaji dan susunan panel adalah tuturan khas-komik.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam memahami dan mengenali komik kita perlu mengetahui ciri-ciri yang ada pada komik. Komik memiliki karakteristik yang berbeda dengan buku teks lainnya karena di dalam komik terdapat ilustrasi gambar yang terdiri dari situasi cerita yang bersambung serta menghimbau pembaca, cerita dalam komik diringkas semenarik mungkin yang dilengkapi aksi dalam ilustrasi gambar dalam komik. Pemilihan warna yang bervariasi, susunan imaji, dan panel teks merupakan ciri khas dalam komik.

d. Langkah-langkah Membuat Komik.

Menurut Nurkhalisyah & Marlina (2018:12) tahapan pembuatan buku komik sebagai berikut:

- 1) **Alat dan Bahan**
 Alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan komik ini hanya berupa PC tablet atau android, serta software Sketchbook Express. Selain beberapa alat tersebut, untuk hasil akhir dari komik atau pencetakan dari komik mmebutuhkan kertas HVS serta printer. Beberapa alat dan bahan yang penulis gunakan untuk membuat buku panduan dalam bentuk komik sebagai berikut.
 - a) **PC Tablet**
 Untuk PC tablet yang digunakan untuk membuat komik adalah PC tablet yang dilengkapi dengan digital pen, digital pen sendiri merupakan sebuah pena yang digunakan khusus untuk digital yang dapat mempermudah penulis dalam menggambar setiap detail yang ada pada komik.
 - b) **Software Skecthbook express**
 Software Skecthbook express merupakan sebuah perangkat lunak yang diperuntukkan untuk membuat sketsa dan dapat digunakan oleh siapa saja yang menggunakan perangkat android.
- 2) **Ide atau gagasan kreatif**

- Ide atau gagasan kreatif yang diusung dalam pembuatan komik sesuai dengan judul makalah, adalah sebuah komik.
- 3) Tema atau genre
Untuk tema ataupun genre yang diusung dalam komik merupakan salah satu unsur yang sangat penting untuk menentukan jalan cerita dari komik tersebut.
 - 4) Plot cerita
Plot yang merupakan kerangka dari sebuah cerita pada komik dibuat berdasarkan apa, kapan, mengapa, siapa dan bagaimana.
 - 5) Naskah Cerita
Naskah pada komik sangat menentukan menarik atau tidaknya komik tersebut karena dari naskah yang dibuat, pembaca akan tau bagaimana jalan cerita yang dibuat oleh penulis komik tersebut.
 - 6) Sketsa komik
Pembuatan sketsa komik dilakukan setelah beberapa tahap sebelumnya dilakukan dengan membuat sketsa kosong mulai dari penggambaran hingga dengan pewarnaan komik yang sesuai dengan cara penggunaan perangkat lunak seperti yang dijelaskan sebelumnya.
 - 7) Karakter komik
Setelah pembuatan sketsa pada komik sesuai dengan yang diinginkan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan karakter atau nyawa yang akan ditampilkan pada komik.
 - 8) Bahasa tubuh dan ekspresi wajah
Untuk pemberian bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang terdapat disetiap karakter pada komik memang sangat penting, hal tersebut disesuaikan dengan percakapan atau naskah yang telah dibuat.
 - 9) Balon percakapan dan teks pada komik
Balon percakapan dan teks merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk pembuatan cerita pada komik, lalu balon percakapan yang sudah dibuat juga harus diberi naskah yang sudah dibuat sebelumnya, untuk memasukkan teks naskah pada balon percakapan yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya.
 - 10) Akhir cerita
Akhir cerita yang dibuat pada komik berupa kesimpulan atau penutupan cerita pada komik.
 - 11) Sampul komik
Setelah selesai dengan cerita yang dibuat untuk komik, maka sampul dari buku komik juga sangat dibutuhkan.
 - 12) Penyimpanan hasil komik
Setelah selesai dengan beberapa tahap sebelumnya, maka komik dapat disimpan dalam format gambar atau jpeg. Dengan begitu komik dapat dibaca dan dimanfaatkan oleh kalangan siswa ataupun dari kalangan lainnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Muharsi (Kustandi & Darmawan, 2020:150) berpendapat dalam pengembangan komik ada 11 langkah, yaitu:

- 1) Membuat sinopsis cerita, pada tahap ini yang ditentukan adalah Garis Besar Isi Media (GBIM) yang terdiri atas mata pelajaran, standar kompetensi dasar,

- sasaran komik pembelajaran, pengkaji ahli materi, sumber bahan, beserta uraian materi yang akan dibahas pada komik pembelajaran.
- 2) Ilustrasi Sinopsis merupakan gambaran garis besar yang diceritakan dalam komik.
 - 3) Langkah selanjutnya adalah membuat *storyline* dengan membuat rancangan atau penataan adegan dalam panel-panel namun masih dalam bentuk tulisan
 - 4) Selanjutnya, membuat karakter tokoh verbal dengan cara menjelaskan sifat fisik maupun non fisik tokoh-tokoh dalam bentuk tulisan yang ada di dalam cerita.
 - 5) Setelah membuat karakter tokoh verbal selanjutnya pada tahap membuat karakter tokoh visual yang didasarkan dengan deskripsi verbalnya.
 - 6) Tahap sketsa layout panel (menata tata letak panel), membuat sketsa ilustrasi gambar, dan membuat sketsa balon teks (*storyboard*) berdasarkan *storyline* yang dibuat. Tahap sketsa ini dibuat dengan pensil hitam putih.
 - 7) Tahap penintaan adalah tahap pemberian tinta dengan menggunakan *drawing pen* dengan ukuran 0,1 ke dalam sketsa berdasarkan *storyline* yang dibuat. Setelah penintaan selesai bekas pensil warna hitam putih di hapus dengan bersih.
 - 8) Tahap pewarnaan dilakukan dengan komputer, dengan demikian gambar yang sudah di tinta di-*scan* ke dalam komputer lalu diberi warna dengan menggunakan program pengolah gambar.
 - 9) Setelah tahap yang diatas selesai, langkah selanjutnya adalah membuat cover dengan mendesain ilustrasi gambar yang mewakili isi cerita yang ada didalam komik. ⁶
 - 10) *Layout* buku komik adalah format yang dipakai dalam pembuatan komik termasuk dalam tahap komposisi penempatan unsur-unsur yang ada dalam *cover*, setelah proses pengeditan teks selesai maka tahap selanjutnya mengatur tata letak komik agar siap dicetak.
 - 11) Tahap *finishing* yaitu proses pemeriksaan seluruh isi teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus *cover* dan bentuk kemasan komik yang akan dibuat. Setelah itu dilakukan proses pencetakan yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah menyatakan langkah-langkah pembuatan komik, kita dapat mengetahui proses pembuatan dan penggunaan alat dan bahan dalam pembuatan komik cukup beragam. Di zaman teknologi ini, banyak aplikasi yang menyediakan fitur-fitur aplikasi yang mendukung pembuatan komik seperti *Software Skecthbook express*, *Canva* dan *Picart*. Jadi peneliti dapat menarik kesimpulan ada 11 langkah-langkah yang ditempuh dalam pembuatan komik yaitu: 1)menyediakan alat dan bahan; 2)menentukan tema dan garis besar isi media; 3)menentukan plot cerita (*storyline*); 4) mendeskripsikan tokoh dalam bentuk teks, serta membuat karakter tokoh visual berdasarkan deskripsi tersebut; 5)membuat sketsa ilustrasi gambar, letak panel dan balon teks; 6) tahap pembuatan balon teks beserta isinya 7) mencocokkan bahasa tubuh, ekspresi wajah berdasarkan

balon teks; 8) tahap pewarnaan; 9) pembuatan cover; 10) menentukan tata letak komik dan mengedit teks; dan 11) proses pemeriksaan seluruh isi teks, setelah itu dilakukan proses pencetakan komik.

e. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Sudjana & Rivai (Nugraheni, 2017:115) mengemukakan komik memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

1) Kelebihan Media Komik

- a) Peranan pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- b) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.
- c) Komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- d) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- e) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- f) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.

2) Kelemahan Komik

- a) Guru harus menggunakan motivasi potensi buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya disitu saja, apabila minat baca telah dibangkitkan cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar foto, percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.
- b) Kemudahan membaca komik menyebabkan penolakan-penolakan atas buku yang tidak bergambar.

Hidayah & Ulva (2017:35) mengemukakan pendapatnya bahwa komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, komik sebagai media yang memiliki ciri khas tersendiri dan jauh berbeda dengan media pembelajaran yang lainnya. Harus diakui efektivitas media komik dalam

pembelajaran sangat baik sekali, karena penerapan media pembelajaran dalam bentuk media komik sangat membantu peran pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik memiliki kelebihan yang begitu istimewa dalam pembelajaran, hal itu dikarenakan melalui media komik pendidik terbantu dalam pengajaran dan peserta didik tertarik dengan media yang menyajikan gambar, sehingga menumbuhkan minat baca bagi peserta didik. Sedangkan kelemahan media komik yaitu dapat menimbulkan penolakan media tak bergambar lainnya, karena sudah terbiasa menyukai media-media yang bergambar.

2.1.3 Konsep Dasar Menulis

a. Pengertian Menulis

Menurut Siddik (2016:3) menulis adalah suatu proses pengungkapan pikiran/perasaan melalui suatu lambang/ tulisan. Jika seorang melakukan kegiatan menulis, maka tentu apa yang sedang ia pikirkan akan dituangkan dalam bentuk tulisan, artinya menulis itu merupakan melakukan hubungan dengan tulisan.

Sejalan dengan pendapat di atas Widodo dkk. (2020:78) menulis merupakan salah satu literasi dasar dalam menghadapi tantangan abad-21. Menulis merupakan fundamental yang sangat mendasar bagi setiap individu dikarenakan melalui tulisan kita dapat menunangkan ide-ide atau gagasan yang bersifat ilmiah ataupun nonilmiah.

Sukirman, (2020:72) juga menyatakan Menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam

Bentuk lambang kebahasaan. Kegiatan ini melibatkan beberapa aspek penggunaan tanda baca dan ejaan. Mendeskripsikan menulis merupakan proses penemuan dan penggalian ide-ide untuk dikespresikan, dan proses ini sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar yang dimiliki oleh seorang penulis

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan aktivitas pengepresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam suatu lambang/tulisan dengan memperhatikan tanda baca ataupun ejaan bahasa.

b. Manfaat Menulis

Menurut Pratiwi (2018:4) menulis bermanfaat untuk mengetahui kemampuan diri dengan aktif berpikir dalam menungkan ide, gagasan, dan pikiran ke dalam sebuah tulisan artinya, yang dituangkan dalam bentuk tulisan merupakan ide-ide pikiran yang dapat dinilai sebagai kemampuan penulis. Selain itu, manfaat menulis juga dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat menumbuhkan kreativitas.

Dewi, (2018:9) mengemukakan bahwa dengan menulis siswa memiliki dapat menuangkan ide kreativitas yang dimiliki dalam bentuk tulisan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan dengan menulis siswa akan menjadi lebih peka dengan lingkungan artinya, melalui tulisan siswa dapat mengajak pembaca untuk menjaga lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis itu memiliki banyak manfaat bagi setiap individu. Menulis dapat menambah wawasan pengetahuan seseorang, dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan lebih peka terhadap lingkungan sekitar.

c. Tujuan Menulis

Menurut (Pratiwi, 2018:4) berikut beberapa tujuan dari menulis yaitu :

1. Tujuan penugasan, tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.

2. Tujuan altruistik adalah kunci keterbacaan suatu tulisan. menulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukakaan para pembaca, ingin mendorong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya. Ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya seseorang.
3. Tujuan persuasif tulisan yang bertujuan meyakinkan parapembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan oleh seorang penulis.
4. Tujuan informasional, tujuan penerangan Tulisan yang bertujuan untuk memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.
5. Tujuan pernyataan diri Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri seseorang pengarang kepada pembaca.
6. Tujuan kreatif tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri, tetapi keinginan kreatif di sini melebihi pernyataan diri dan melibatkan dirinnya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal.
7. Tujuan pemecahan masalah, Penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan- gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

18

Sedangkan Siddik (2016:4) mengemukakan bahwa, Secara garis besar, penulis dengan tulisannya berupaya untuk memberikan atau menyampaikan segala bentuk dan macam informasi kepada pembaca. Tentu saja penulis dengan karyanya itu berharap agar pembaca menerima semua yang diungkapkannya sebagai masukan yang berharga. Bila tujuan penulis tercapai, maka dengan sendirinya pembaca telah merasa mendapatkan sesuatu dari penulis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dirangkum bahwa ada beberapa tujuan dari menulis yaitu 1) Untuk pengerjaan sebuah tugas; 2) tujuan persuasif untuk megajak pembaca melakukan sesuatu; 3) Memberikan informasi kepada pembaca; 4) Tujuan kreatif seperti membuat puisi; 5) Tujuan pemecahan masalah (karya ilmiah); 6) Tujuan pernyataan diri (biografi) dan 7) Tujuan altruistik (menghibur pembaca)

5

2.1.4 Membuat Peta Pikiran/Rangkuman Tentang Isi Buku Fiksi dan Nonfiksi

a. Pengertian Buku Fiksi dan Nonfiksi

Menurut Mudita dkk. (2022:300) buku fiksi adalah sebuah buku yang berisi tentang cerita karangan atau rekaan yang bersumber dari imajinasi dan

khayalan si penulis buku fiksi tersebut. Buku nonfiksi adalah buku yang berisi tentang ilmu pengetahuan yang bersifat konkret/nyata.

Sejalan dengan pendapat di atas Kemendikbud (2017:276) menyatakan secara garis besar buku yang kita baca dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu buku fiksi dan nonfiksi. Buku nonfiksi memaparkan ide pikiran, gagasan, yang memberikan ilmu pengetahuan kepada pembaca. Buku fiksi juga perlu sekali untuk dibaca, agar menambah daya imajinasi, kreativitas, dan wawasan pembaca.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Buku fiksi adalah buku yang berisi sebuah karangan bebas berupa kisah, yang di susun dalam suatu urutan cerita berbentuk teks yang bersumber dari imajinasi/khayalan penulis. Buku nonfiksi adalah buku yang memaparkan ilmu pengetahuan, ide, gagasan yang konkret yang dapat memberikan informasi pengetahuan penting kepada pembacanya.

b. Langkah-langkah Merangkum tentang Isi Buku Fiksi dan Nonfiksi

Kemendikbud, (2017:277) telah merangkum beberapa panduan praktis untuk merangkum buku berdasarkan gagasan pokok yaitu:

1. Terlebih dahulu, bacalah informasi mengenai identitas buku seperti judul, pengarang dan penerbit yang berada di halaman cover.
2. Ketahui seluruh isi buku secara umum melalui kata pengantar dan daftar isi.
3. Buku yang baik memiliki susunan berpikir terurai dengan baik dalam bab dan subbab. Setiap subbab dijabarkan ke dalam paragraf. Setiap paragraf memiliki satu pemikiran utama.
4. Dari gagasan pokok paragraf tersebut, maka kita dapat merangkum bacaan dari pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam setiap paragraf.
5. Merangkum bacaan dapat dilakukan dengan menyusun pokok pikiran atau gagasan utama setiap paragraf.

6. Gagasan setiap paragraf dapat diungkapkan dalam satu kalimat. Merangkum bacaan dapat dilakukan dengan menyusun setiap kalimat yang menjadi gagasan utama/pokok pikiran setiap paragraf ke dalam satu karangan.

c. Langkah-langkah Membuat Peta Pikiran tentang Isi Buku Fiksi dan Nonfiksi

Kemendikbud (2017:281) mengemukakan beberapa langkah yang dilakukan untuk merangkum dengan pemetaan pikiran diuraikan sebagai berikut.

1. Tulis judul di tengah-tengah kertas dan beri gambar yang sesuai untuk memudahkan mengingat judul tersebut.
2. Buat cabang utama terkait topik, misalkan apa definisi *mind map*, bagaimana otak bekerja, apa itu kesuksesan, latihan apa yang bisa dilakukan dan bagaimana aplikasinya.
3. Teruskan dengan membuat cabang-cabang utama lainnya dan gunakan warna berbeda.
4. Ingat beri label setiap cabang hanya dengan kata kunci saja. Semakin sedikit semakin baik.
5. Selanjutnya setiap cabang buat sub cabang untuk hal-hal yang saling berhubungan.
6. Gunakan garis-garis lengkung dan alur nyaman. Tidak ada aturan khusus dalam membuat peta pikiran.
7. Jika ada hal-hal yang berhubungan pada sub bab yang berbeda, kalian bisa menarik garis sebagai pengingat adanya kaitan antara kedua hal tersebut.

d. Contoh Kutipan Rangkuman Teks Isi Buku Fiksi dan Nonfiksi

Nono Ketakutan. Kenapa di tersesat di dalam sebatang pohon kenari. Padahal di hanya ingin mengambil sepedanya yang terdasandar di sana. Ada anak berkulit hitam misterius yang memancingnya ke sana? Nono ingin keluar. Tapi dalam pohon itu, membentang dunia berbeda. Dia tiba di zaman Belanda!

Setelah itu, Nono bertemu dengan gadis bermat biru cantik yang bisa berubah menjadi burung kenari. Nono harus berperang melawan gerombolan semut hitam. Nono ingin kembali ke rumah kakek buyutnya yang nyaman di wilingi. Tapi sulit dia bisa kembali karena dia harus memimpin sebuah perang mencekam di dunia misteri itu. Berkat kegigihannya Nono bisa mengalahkan semua rintangan di dunia misteri dan kembali ke dunia nyata dan kembali ke rumah nenek buyutnya.

Gambar 2.1 Contoh Kutipan Rangkuman Isi Buku Fiksi

Sumber: Kemendikbud (2017:280)

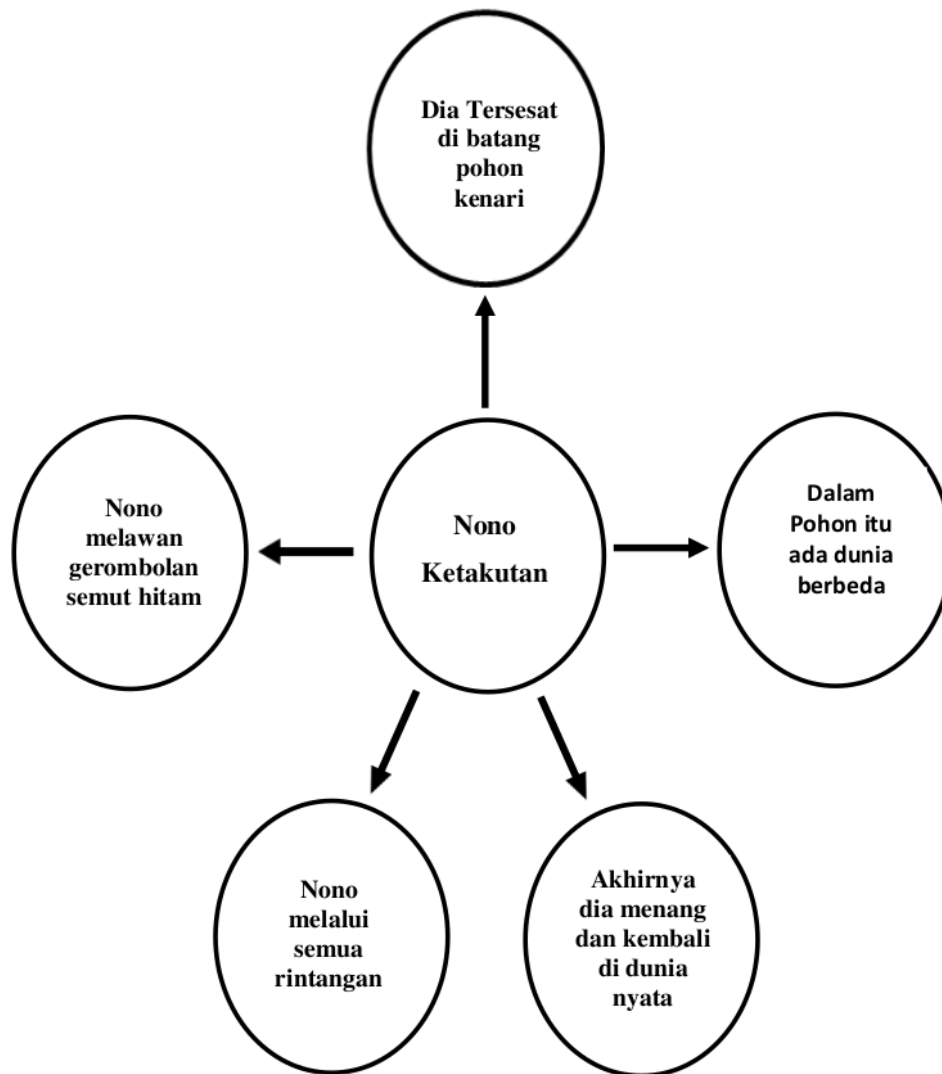
Kita semua mengetahui bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan, luas wilayah lautnya lebih besar daripada luas daratannya, total panjang garis pantainya adalah terpanjang di dunia. Dalam masa depan, kita akan lebih banyak ditentukan pada kemampuan kita memanfaatkan sumber daya laut. Para pemuda, pelajar, mahasiswa dan masyarakat umumnya didorong agar lebih banyak mempelajari, memahami, mencintai dan menggeluti masalah-masalah kelautan.

Buku ini juga menjelaskan mengenai konservasi alam, pertahanan keamanan, hingga usaha-usaha dalam mengupayakan pelesatarian laut Indonesia.

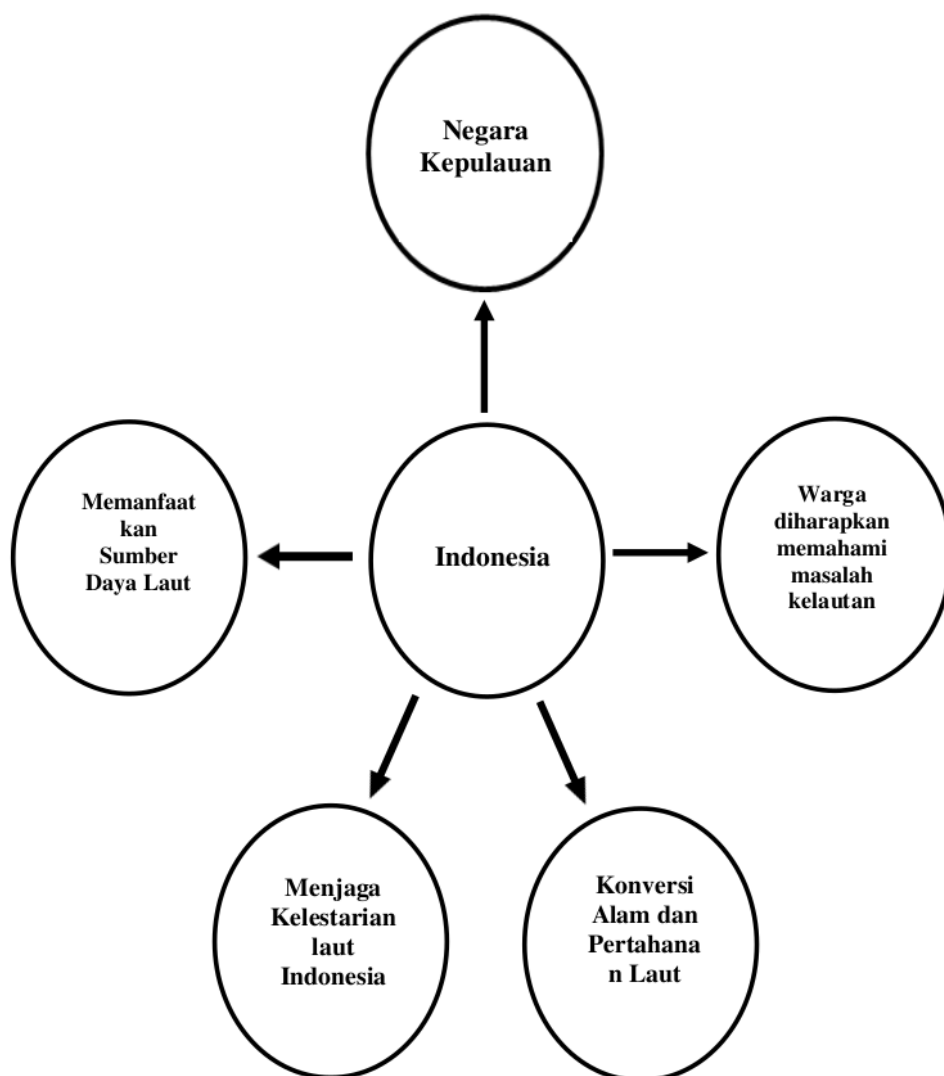
Gambar 2.2 Contoh kutipan rangkuman buku nonfiksi

Sumber: Kusmayadi (2019:83)

e. Contoh Peta Pikiran Teks Isi Buku Fiksi dan Nonfiksi



Gambar 2.3 Peta Pikiran Teks isi Buku Fiksi

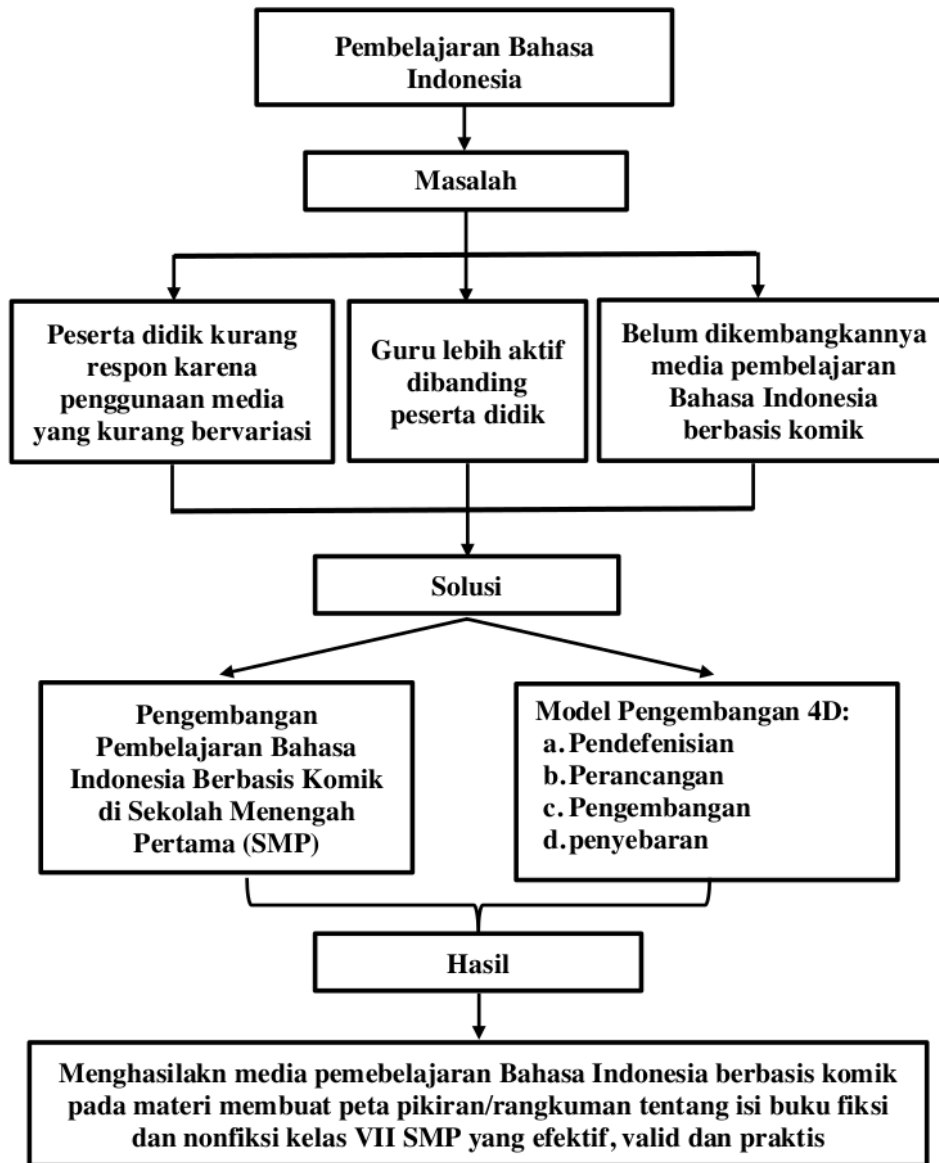


Gambar 2.4 Peta Pikiran Isi Buku Nonfiksi

2.2 Hasil Riset yang Relevan

- a. Rahmatin, dkk. 2021, vol 3, no 1 Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik yang dikembangkan memiliki validitas sangat baik. Hal ini dibuktikan pada hasil dari rata-rata skor uji ahli media 88%, uji ahli materi dengan rata-rata skor 91% dan data hasil dari uji respon pengguna diperoleh hasil rata-rata penilaian peserta didik sebesar 91%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah sama-sama melakukan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sama yaitu komik pembelajaran. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah model pengembangan yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, materi serta mata pelajaran yang berbeda.
- b. Wardana, 2018 meneliti tentang pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata skor uji ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, skor uji ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata nilai pendidik memperoleh nilai sebesar 92,56%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah sama-sama melakukan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sama yaitu komik pembelajaran. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah model pengembangan yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, materi serta mata pelajaran yang berbeda.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

Keterangan :

□ : Objek Penelitian
→ : Penghubung

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research & development*). Gay (Hanafi, 2017:133) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Titik fokus pada penelitian pengembangan ini tertuju pada pengembangan sebuah produk yang berfungsi untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran di sekolah.

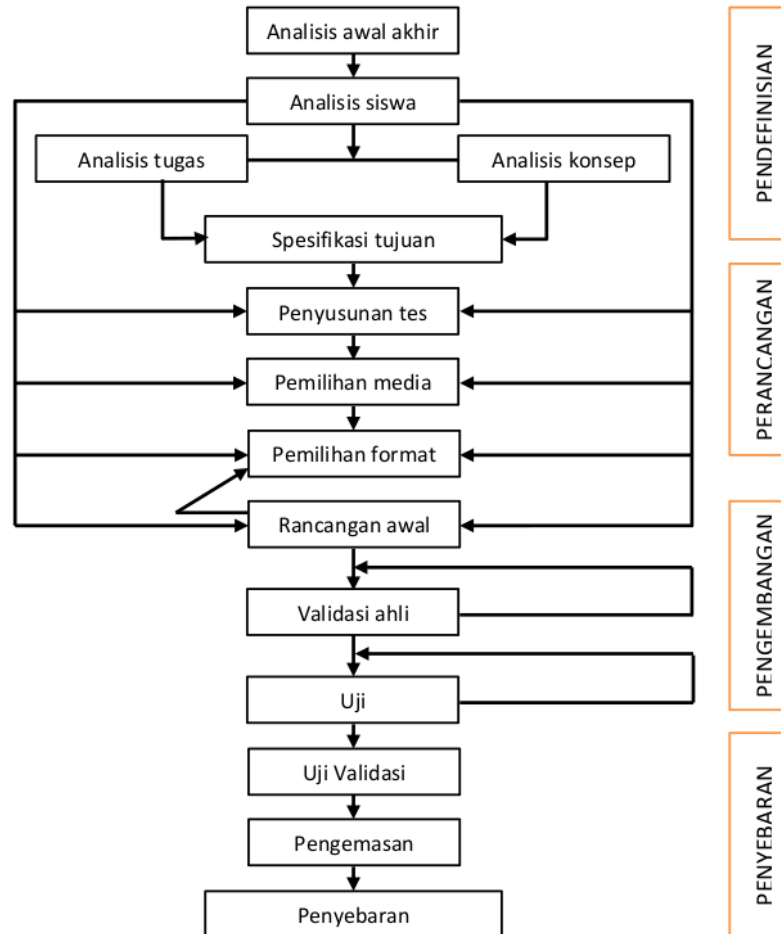
Sedangkan Seals dan Richey mendefenisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan untuk persiapan dalam mengembangkan produk, pengembangan dan evaluasi program serta proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi beberapa kriteria berupa kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Hanafi, 2017:134). Dalam proses pengembangan sebuah produk pada penelitian ini kelayakan sebuah produk wajib diuji sebelum melakukan uji coba lapangan, agar saat penelitian kelayakan produk yang dibuat dapat diterima oleh pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk dengan menguji kelayakan dari hasil produk tersebut dengan beberapa kriteria yang ditentukan.

Penggunaan model pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang utama dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Salah satu model penelitian pengembangan adalah model pengembangan 4-D. Menurut Thiagarajan (Al-tabany, 2017:232) model 4-D dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*disseminate*). Model ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik. Tahapan dalam model 4-D memberikan tahapan yang terarah dalam mengembangkan suatu produk. Produk yang dikembangkan kemudian

diuji kelayakkan dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan respon dan keefektifan belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran penggunaan media komik pembelajaran.

3.2 Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1 Tahapan Model 4-D

Ada beberapa langkah-langkah pengembangan 4D menurut Khaeroni (2021:137) yaitu sebagai berikut :

3.2.1 Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti akan menetapkan syarat-syarat yang di perlukan dalam pembelajaran. Dalam tahap menentukan syarat-syarat/ kebutuhan diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi pada media produk yang dikembangkan artinya, peneliti menentukan kebutuhan kurikulum yang berlaku di sekolah, berdasarkan kebutuhan siswa yang akan di uji coba. Khaeroni (2021:141) menyatakan tahap pada prosedur *define* (Pendefinisian) meliputi enam langkah, yaitu:

a. Persiapan

Pada tahapan ini peneliti menentukan sekolah yang akan dituju sebagai tempat objek penelitian yaitu di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara kelas VII. Pada tahapan persiapan ini peneliti melakukan observasi atau wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

b. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir, bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 2 Gunungstiloι Utara. Penentuan ini dilakukan untuk mengetahui produk yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada analisis ini ada beberapa yang perlu diperhatikan yaitu, beberapa hal alternatif pengembangan media pembelajaran, teori belajar, tantangan, dan tuntutan masa depan. Analisis ini meliputi kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah, pemilihan materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Berikut ini merupakan kompetensi dasar dan kompetensi ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII yang disediakan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Materi Pembelajaran

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4.9 Membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca

c. Analisis Pembelajar

Analisis pembelajar merupakan telaah tentang karakteristik pembelajar (peserta didik). Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran. Berdasarkan observasi di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara, masing-masing peserta didik memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, minat peserta didik dalam proses pembelajaran rendah, sehingga dalam proses pembelajaran pendidik cenderung aktif dibandingkan peserta didik.

d. Analisis Konsep

Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi konsep-konsep penting yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui pembelajaran yang dituangkan dalam peta konsep. Peta konsep yang telah disusun digunakan sebagai dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.



Gambar 3.2 Analisis Konsep

e. Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti menemukan permasalahan terkait aktivitas peserta didik. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Tugas-tugas yang dikerjakan selama ini hanya berpatokan pada satu buku saja, dan tidak mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga berdasarkan analisis tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat soal-soal dalam produk media yang dikembangkan. Pada pengembangan media komik peserta didik akan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan aktivitas mereka sehari-hari yang berhubungan dengan materi.

f. Analisis Tujuan

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah analisis awal-akhir dan analisis pembelajar sudah ditentukan. Analisis ini bertujuan untuk menentukan produk yang akan dibuat dengan menyesuaikan karakter, kebutuhan peserta didik, serta materi yang akan dicantumkan pada produk.

3.2.2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian, yang bertujuan untuk merancang suatu produk media pembelajaran dalam bentuk komik yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII. Pada tahap ini tentu ada beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mendukung penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah komik pembelajaran yang memuat materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca pada kelas VII. Komik sangat sesuai dengan karakter umur (12-13 tahun) peserta didik kelas VII hal ini dikarenakan peserta didik cenderung menyukai hal-hal yang bergambar, maka media komik cocok untuk membantu proses pembelajaran.

b. Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format, peneliti akan mengkaji format-format perangkat yang akan di muat di dalam media pembelajaran komik. Pemilihan format yang digunakan, disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format pada tahap ini meliputi, desain isi pembelajaran, sistematika yang muat dalam media, desain media komik, desain tulisan, dan desain gambar pada media komik.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dibuat dan dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti merumuskan topik cerita yang disajikan dalam komik dengan melakukan peninjauan kembali pada materi

yang sudah ditentukan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas peserta didik yang terstruktur seperti membaca teks dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar. Peneliti memuat petunjuk penggunaan komik pada media komik agar kegiatan pembelajaran lebih terstruktur.

d. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya di susun kisi-kisi tes hasil belajar. Tahap penyusunan tes merupakan acuan utama yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Tes disusun berdasarkan karakter dan kemampuan siswa dengan memperhatikan setiap rumusan dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Pada tahap ini peneliti menyusun tes akhir yang di muat dalam media komik yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan perangkat pembelajaran media komik yang sudah di kembangkan oleh peneliti.

3.2.3 Pengembangan (*Develop*)

Langkah selanjutnya dari prosedur penelitian menggunakan model *R & D* adalah tahap pengembangan. Tujuan dari tahap ini yaitu menghasilkan produk yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi :

a. Validasi Ahli

Sebelum melakukan uji coba produk di lapangan, ada beberapa rangkaian yang harus dilalui peneliti, yaitu merevisi hasil produk dengan meminta masukan dari beberapa pakar atau ahli. Media pembelajaran komik yang telah dikembangkan oleh peneliti akan dinilai oleh para validator, sehingga dapat diketahui apakah hasil produk media pembelajaran komik yang sudah dikembangkan layak untuk diterapkan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari validasi ini digunakan

sebagai dasar untuk perbaikan/revisi produk untuk kesempurnaan yang ingin dicapai, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk uji coba dilapangan.

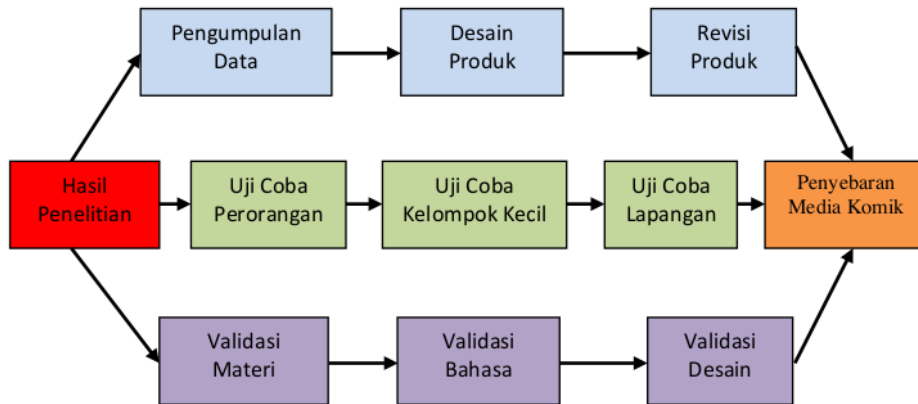
b. Revisi Produk

Setelah tahap validasi, selanjutnya jika tahap validasi tidak mencapai hasil yang diinginkan maka peneliti perlu melakukan revisi sesuai dengan masukan, saran, atau skor yang rendah yang diberikan oleh validator. Selanjutnya, setelah perbaikan/revisi dilakukan, peneliti mengulangi pengujian validitas kepada validator yang sama dengan membawa produk hasil perbaikan sesuai dengan saran validator dan kembali pada tahap validasi sebelumnya. Proses validasi-revisi ini terus menerus dilakukan sampai kriteria kelayakkan produk tercapai.

3.2.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Produk yang dimodifikasi selama pengembangan di implementasikan untuk tujuan yang dimaksudkan.

Berikut, gambaran hasil penelitian yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini berdasarkan prosedur pengembangan 4-D.



Gambar 3.3 Hasil Penelitian yang diharapkan

Keterangan :

-  : Hasil Penelitian
-  : Prosedur Pengembangan
-  : Uji Coba Produk
-  : Uji Coba Kelayakan
-  : Produk Yang di hasilkan
-  : Garis Penghubung

Pada gambar di atas dijelaskan alur penelitian yang akan di laksanakan pada proses penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Komik di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara dengan menggunakan prosedur 4-D. Bila ketiga proses di atas berhasil maka produk yang dihasilkan layak untuk digunakan (disebarkan)

3.3 Uji Coba produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Menurut Khaeroni (2021:195) Pada tahap uji coba produk ini, produk media komik pembelajaran yang sudah dikembangkan peneliti di uji coba melalui 3 tahap yaitu:

- a. Uji coba perorangan terdiri dari 3 orang.
- b. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa.
- c. Uji lapangan yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas VII-A (20 orang) SMP Negeri 2 Gunugsitoli Utara.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Tahap subjek uji coba memerlukan dukungan dan evaluasi dari beberapa validator yang sudah ahli di bidangnya masing-masing. Menurut (Suryani dkk., 2019:144) pada tahapan subjek uci coba merupakan tahapan dimana seorang peneliti meminta bantuan dan dukungan ahli untuk menilai produk awal yang sudah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Validasi ahli suatu media pembelajaran dapat melibatkan ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Aspek penilaian masing-masing ahli dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

a. Ahli Isi dan Materi

Ahli materi dalam hal ini untuk menilai materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi yang telah dimuat dalam media pembelajaran komik, relevan atau tidak. Ahli materi pada penelitian ini, yaitu bapak Viktor Risman Zega, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen bahasa Indonesia di Universitas Nias (FKIP).

b. Ahli bahasa/Penyajian

Ahli bahasa dalam hal ini untuk memvalidasi kesesuaian bahasa terhadap media pembelajaran komik yang telah dikembangkan peneliti. Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini yaitu, Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd, M.Hum sebagai dosen bahasa Indonesia di Universitas Nias (FKIP).

c. Ahli Desain

Ahli desain dalam hal ini, untuk memvalidasi kesesuaian desain media yang di kembangkan peneliti. Ahli desain pada penelitian ini yaitu Bapak, Sabarudin Zendrato, S.Kom. sebagai Pegawai dinas Kominfo kabupaten Nias.

d. Peserta didik

Peserta didik kelas VII-B menjadi sampel uji perorangan berjumlah 3 orang dan uji kelompok kecil berjumlah 6 orang di kelas VII-B, serta kelas VII-A (20 orang) SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara menjadi subjek uji coba lapangan.

3.3.3 Jenis Data

Data yang digunakan peneliti dalam pengembangan media komik pembelajaran yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam hal ini data kuantitatif merupakan data statistik dari tes dan angket kusioner yang diisi oleh responden, sedangkan data kualitatif merupakan komentar dan saran yang diperoleh dari angket dan kusioner yang diisi oleh responden.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengembangan produk media komik pembelajaran peneliti tentunya memerlukan instrumen untuk mendapatkan informasi yang relevan terhadap produk yang dikembangkan peneliti, sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya semata dikembangkan melainkan memiliki kualitas yang baik dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. berikut instrumen data yang diperlukan dalam penelitian ini.

a. Lembar Validasi Kelayakkan Media Komik

Intrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket yang akan diisi oleh validator. Berikut kisi-kisi instrumen lembar validasi dan angket dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Komik Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup				
2.	Keakuratan	7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan				
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir				
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari				
		10. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan				
3.	Kelengkapan sajian	11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
		12. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				
		13. Menyajikan daftar isi				
		14. Menyajikan daftar pustaka				

4.	Sistematika sajian	15. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks				
		16. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global				
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	17. Mendorong rasa keingintahuan siswa				
		18. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				
		19. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri				
		20. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan				

Sumber :Akbar,(2013:39)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Komik Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan				
		2. Ketepatan penggunaan istilah				
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat				
2.	Keterbacaan dan kekomukatifan	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak				
		5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				
		6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa				
		7. Bahasa yang digunakan bahasa setengan formal (bahasa sehari-hari di kelas)				

Sumber :Akbar (2013:40)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Komik Ahli Media/Desain

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
3.	Kesesuain media sebagai sumber belajar				
4.	Kemampuan media dalam motivasi siswa				
5.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				
6.	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa				
7.	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi				

8.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				
9.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar				
10.	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera				
11.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				
12.	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran				
13.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu				
14.	Keamanan media bagi siswa				
15.	Kualitas media				

Sumber :Akbar (2013:121)

b. Angket Respon Peserta Didik

Penggunaan angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam angket respon peserta didik dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket respon peserta didik

No	Aspek	Indikator	Respon	
			Ya	Tidak
1	Ketertarikan	Tampilan komik menarik dan mudah dipahami		
2	Materi	Penyampaian materi dalam komik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		
3	Bahasa	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam komik ini jelas dan mudah dipahami		
4	Penyajian	Keruntutan gambar dan cerita sesuai dalam penyajian		
5	Ilustrasi	Gambar dan ilustrasi ditampilkan secara jelas dan rapi, penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa.		

Sumber :Martin dkk. (2021:76)

c. Efektifitas/Hasil Belajar

Menurut (Khaeroni, 2021:190) pada tahapan efektifitas belajar peneliti akan mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan setelah melalui proses pembelajaran menggunakan media komik. Hal ini dibuktikan

dengan memberikan tes atau latihan soal kepada siswa, jika latihan soal tersebut berhasil maka efektivitas penggunaan media komik pembelajaran berhasil.

3.3.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis Kevalidan

Analisis validitas ini berfungsi untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta menguji kesesuaian terhadap media dengan materi. Setelah validator memeriksa media komik pembelajaran, maka setiap aspek validitas produk yang sudah di kembangkan dinilai dengan menggunakan skala likert dengan model empat pilihan skala (skala empat).

Tabel 3.6 Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Modifikasi Widyoko (2012:105)

Teknik analisis data untuk validitas media komik pembelajaran melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari pendapat masing-masing validator.
- 2) Rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian di rata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- 3) Penentuan nilai validitas menggunakan rumus presentase:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase kelayakkan

n= jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N= jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber: (Mukti dkk., 2018:59)

4) Seperti yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media, Ahli Bahasa,
dan Ahli Desain

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Dimodifikasi dari (Zunaidah & Amin, 2016:22)

Dengan ketentuan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81% - 100%), maka media tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61% - 80%), maka media tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41% - 60%), maka media tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21% - 40%), maka media tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka media tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Komik

Untuk menentukan nilai analisis kepraktisan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Responden diminta untuk menyatakan pendapatnya tentang pernyataan itu (setuju atau tidak setuju). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Guttman, skala tipe ini akan menghasilkan jawaban yang jelas (tegas) dan konsisten.

Tabel 3.8 Skoring Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (Novianti & Susilowibowo, 2015:4)

Dari hasil angket dianalisis dengan cara:

- 1) Menghitung jumlah skor dari setiap indikator.
- 2) Menghitung presentasi masing-masing indikator dengan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase kelayakkan

n= jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N= jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber: (Mukti dkk., 2018:59)

- 3) Menghitung rata-rata persentasi angket respon peserta didik.

$$\text{Total Nilai} = \frac{\sum \text{Nilai Respon}}{\text{Jumlah Maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Wicaksono (Noor dkk., 2019:42)

Setelah presentasi diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan

Interval	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
41%-60%	Kurang Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Sumber : Centaury (Noor dkk., 2019:42)

c. Analisis Keefektifan (Hasil Belajar Peserta Didik)

Media pembelajaran komik dikatakan efektif jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh peserta didik mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum . Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai ≥ 70 dari nilai maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 75 .

Tabel 3.9 Efektifitas Hasil Belajar

% Ketuntasan (P)	Efektifitas
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat efektif
$75\% \leq P < 90\%$	Efektif
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup efektif
$55\% \leq P < 65\%$	Kurang Efektif
$0\% \leq P < 55\%$	Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi (Putri & Suryati, 2019:114)

Hasil belajar dikatakan efektif jika mencapai presentase ketuntasan tinggi. Sedangkan dikatakan sangat efektif jika mencapai presentasi ketuntasan sangat tinggi. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam

menemukan unsur-unsur buku fiksi dan nonfiksi yaitu kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Membuat Peta Pikiran/Rangkuman

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemahaman teks bacaan				
2	Mendata Poin-poin penting dari buku				
3	Penyusunan rangkuman/peta pikiran yang sesuai				
4	Memublikasikan hasil rangkuman dalam bentuk peta pikiran				

$$Nilai = \frac{Jumlah\ Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Keterangan Skor:

- 4= sangat tepat
- 3= tepat
- 2= cukup tepat
- 1= kurang tepat

Sumber: Kusmayadi, (2019:78)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik dilaksanakan di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara di kelas VII-A semester genap pada materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi. Media pembelajaran berbasis komik ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D dan di desain dengan aplikasi *Canva & Picart*. Berikut penjelasan data hasil pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk masing-masing tahapan berdasarkan model pengembangan 4D:

4.1.1 Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini mencakup ketentuan syarat pada kebutuhan proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gunungsitoli utara. Pada tahap pendefinisian (*define*) dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

a. Persiapan

Pada tahapan ini peneliti sudah menentukan sekolah yang akan dituju sebagai tempat objek penelitian yaitu di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara khususnya di kelas VII-A. Peneliti sudah melaksanakan observasi disekolah tersebut selama magang.

b. Analisis Awal-Akhir

Tahap analisis awal-akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. Peneliti memperoleh fakta pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-A SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara, diketahui siswa masih tidak tertarik dan kurang respon

dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang monoton dan kurang bervariasi, pembelajaran dilaksanakan seperti biasa namun pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara belum pernah menggunakan/mengembangkan media pembelajaran berupa komik, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik ini peneliti sudah melakukan pemilihan materi sesuai jadwal penelitian dan kebutuhan siswa kelas VII-A dengan materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi.

c. Analisis Pembelajar

Analisis pembelajar merupakan proses pemahaman karakter peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi ada beberapa siswa yang memiliki karakter yang cepat memahami materi dan ada juga yang memiliki karakter lamban memahami materi. Lamban nya peserta didik memahami materi dikarenakan rasa tidak tertarik pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan media bervariasi. Hal tersebut memberikan dampak buruk pada proses pembelajaran yang membuat pendidik cenderung akan lebih aktif dibandingkan peserta didik. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik, untuk membantu proses pembelajaran karena materi akan dituangkan dalam bentuk gambar yang terurut.

d. Analisis Konsep

Pada kegiatan analisis konsep, peneliti akan mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.

Sehingga dengan menetapkan analisis konsep, peserta didik terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik. Hal utama yang perlu dipahami dalam analisis konsep pada pengembangan ini adalah bagaimana konsep pemahaman materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi, berikut konsep pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik, yang dituangkan dalam bentuk peta konsep.



Gambar 4.1 Analisis Konsep

e. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik yang sudah di analisis pada tahap analisis peserta didik. Pada pengembangan media komik ini, peserta didik akan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan aktivitas/lingkungan mereka sehari-hari yang berhubungan dengan materi. Pada media komik peneliti membuat 1 latihan soal/evaluasi tentang membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi. Peserta didik akan mengerjakan evaluasi membuat peta pikiran dan rangkuman dari isi buku fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan teks bacaan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.

f. Analisis Tujuan

Analisis tujuan sudah bisa ditentukan setelah analisis awal-akhir dan analisis peserta didik. Berdasarkan materi yang sudah ditentukan maka melalui media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik peserta didik diharapkan dapat:

1. Mampu memahami pengertian dari buku fiksi dan nonfiksi.
2. Mampu memahami cara membuat rangkuman atau peta pikiran.
3. Mampu membuat rangkuman dalam bentuk rangkaian gagasan isi pokok atau peta pikiran.

4.1.2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik. Tahap ini meliputi beberapa tahap yaitu:

a. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik yang ditentukan berdasarkan analisis karakter peserta didik.

b. Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format, peneliti akan menentukan sistematika yang dimuat dalam media komik. Pada pengembangan media komik ini, peneliti menentukan sistematika berdasarkan unsur-unsur yang terkandung dalam media komik, yang dijelaskan pada poin-poin berikut:

- 1) Ilustrasi, ilustrasi dalam media komik yang dikembangkan ini mencakup ilustrasi lingkungan sekolah (kelas & ruang guru).

- 2) Panel, runtutan cerita dalam media komik ini tuangkan dalam panel yang berisi gambar. Panel ini disusun secara terurut berdasarkan interaksi tokoh dalam cerita komik yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami keseluruhan cerita dalam gambar.
- 3) Teks, teks merupakan bagian terpenting dalam pengembangan sebuah komik. Teks ini berfungsi untuk memperjelas maksud gambar yang tertera pada panel komik. Teks ini juga bisa berupa dialog atau percakapan para tokoh yang ada di dalam cerita komik. Peneliti memuat teks pada media komik ini dengan menyesuaikan dengan materi dan bahasa sehari-hari yang dapat dimengerti oleh peserta didik.
- 4) Balon kata, peletakkan balon kata disesuaikan dengan gambar yang berada didalam panel komik, balon kata tidak boleh menutup keseluruhan interaksi dalam gambar. Dan teks atau precakapan para tokoh diletakkan di dalam balon kata tersebut.

Rancangan media berbasis komik ini juga didukung oleh beberapa aplikasi yaitu, *picart*, *canva* dan *microsoft Word*. Pada aplikasi *pictart* peneliti mengedit foto/gambar dengan menggunakan filter kartun, sehingga gambar biasa menjadi gambar kartun.

Selanjutnya pada aplikasi *canva* peneliti mendesain keseluruhan komik dimulai dari mengatur ukuran kertas media komik yaitu ukuran A5 kemudian mendesain cover/sampul depan dan belakang serta isi komik. Gambar kartun yang sudah di edit di *pictart* di upload di *canva* serta di edit dalam beberapa panel gambar berurutan beserta dengan balon kata. Kemudian peneliti juga menggunakan aplikasi *microsoftword* untuk mengetik isi atau materi yang akan dipindahkan pada aplikasi *canva*.

Dengan demikian, media yang dikembangkan akan sesuai dengan unsur-unsur yang terkandung dalam komik yang meliputi materi, desain dan tulisan/bahasa. Sehingga peserta didik yang menggunakan media komik tersebut terbantu dalam proses pembelajaran.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal adalah seluruh perangkat pembelajaran yang harus dibuat dan dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti sudah membuat media komik berdasarkan materi membuat peta pikiran/rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi.

d. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Pada tahap ini peneliti memuat latihan soal latihan atau evaluasi pada media komik, yang disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa. Skor tes acuan pada media komik ini ditentukan dengan kriteria penilaian yang sesuai dengan standar nilai mutlak di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

4.1.3 Pengembangan (*Develop*)

Langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dengan melalui 2 tahapan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini media komik pembelajaran yang sudah jadi, akan di validasi dan diuji kelayakannya oleh beberapa ahli. Tujuan dari tahap ini, untuk menghasilkan media komik yang valid serta layak sebelum melakukan uji coba di Sekolah. Berikut hasil tesnya:

1) Data Validasi Ahli Materi

Materi pada media pembelajaran berbasis komik ini, divalidasi oleh bapak Viktor Risman Zega, S.Pd., M.Pd. Berikut tabel data validasi ahli materi :

Tabel 4.1 Hasil Angket Penilaian Kelayakkan Media Pembelajaran Berbasis Komik oleh Validator Materi

No	Aspek	Indikator	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	2	3
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	3
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	3	3
Jumlah skor setiap aspek			17	21
Presentasi setiap aspek			70,8 %	87,5 %
2.	Keakuratan	1. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	4
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	3	3
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3	3
		4. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	4
Jumlah skor setiap aspek			12	14
Presentasi setiap aspek			75 %	87,5 %
3.	Kelengkapan Sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	3
		2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	3	4
		3. Menyajikan daftar isi	2	4
		4. Menyajikan daftar pustaka	2	4
Jumlah Skor Setiap Aspek			10	15
Presentasi Setiap Aspek			62,5 %	93,7
4.	Sistematika Sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3	3
		2. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	3	3
Jumlah skor setiap aspek			6	6
Presentasi setiap aspek			75 %	75 %
5.		1. Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	4

Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswanya	2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	3	4
	3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	3	3
	4. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	3	3
Jumlah skor setiap aspek		12	14
Presentasi setiap aspek		75 %	87,5 %
Jumlah skor seluruh aspek		57	70
		71,25 %	87,5%

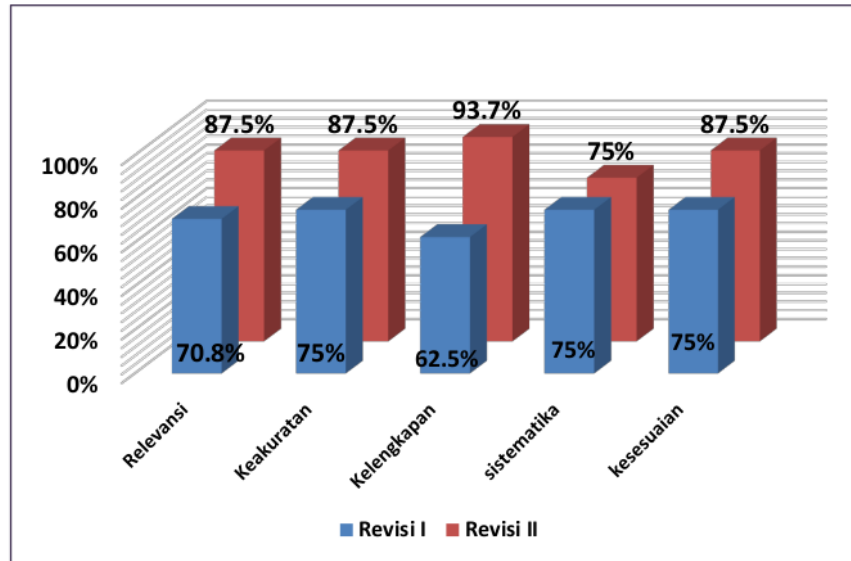
Pada revisi I validasi kelayakan ahli materi pada produk media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik menghasilkan olah data presentasi dengan rata-rata 71,25 % dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut :

- a) Aspek relevansi (enam indikator) dengan hasil 70,8 %
- b) Aspek keakuratan (empat indikator) dengan hasil 75 %
- c) Aspek kelengkapan sajian (empat indikator) dengan hasil 62,5 %
- d) Aspek sistematika sajian (dua indikator) dengan hasil 75 %
- e) Aspek keesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (empat indikator) dengan hasil 75%

Sedangkan revisi II validasi kelayakan ahli materi produk media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik menghasilkan olah data dengan rata-rata 87,5 % dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut:

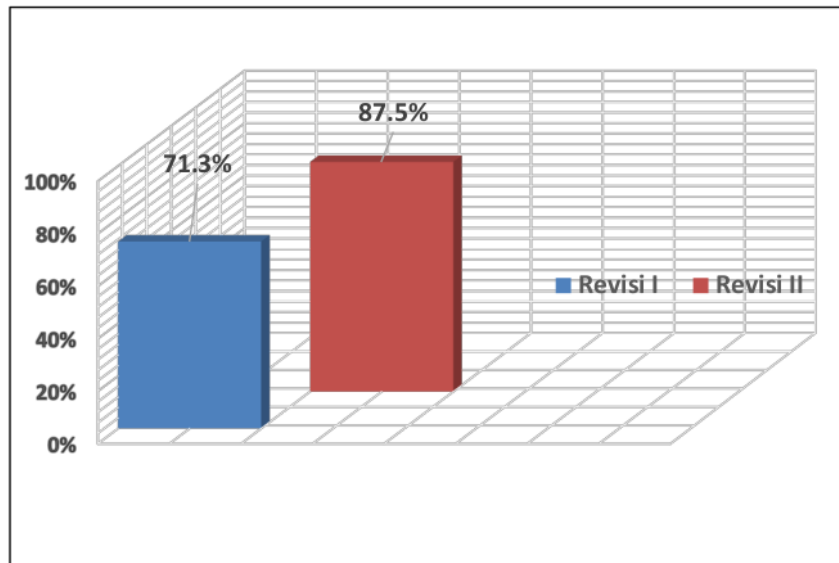
- a) Aspek relevansi (enam indikator) dengan hasil 87,5%
- b) Aspek keakuratan (empat indikator) dengan hasil 87,5 %
- c) Aspek kelengkapan sajian (empat indikator) dengan hasil 93,7%
- d) Aspek sistematika sajian (dua indikator) dengan hasil 75 %
- e) Aspek keesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (empat indikator) dengan hasil 87,5%

Hasil validasi ahli materi dari dua aspek, revisi I sampai revisi II dapat dilihat dari grafik berikut.:



Gambar 4.2 Presentasi Hasil Validasi Produk Tiap Aspek oleh Ahli Materi revisi I dan II

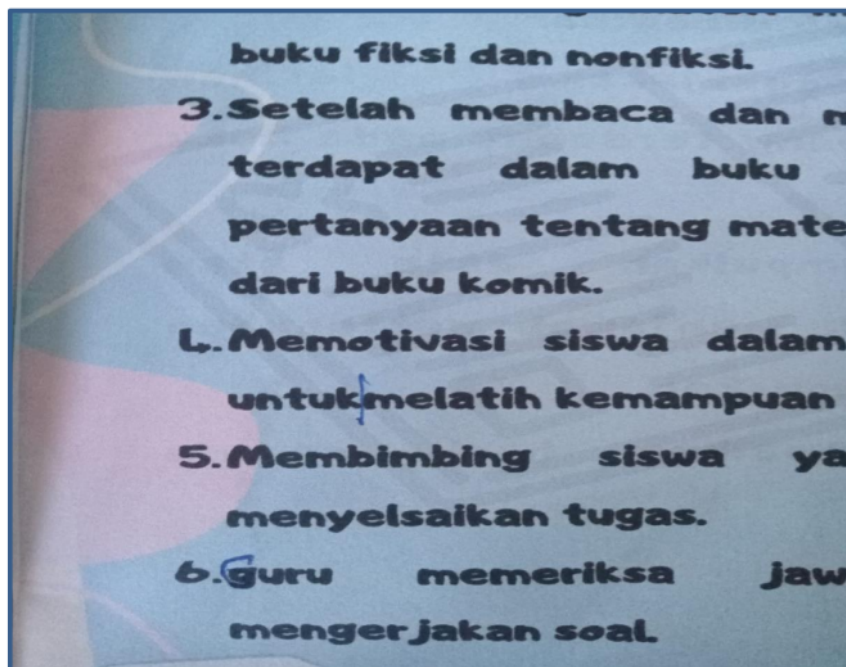
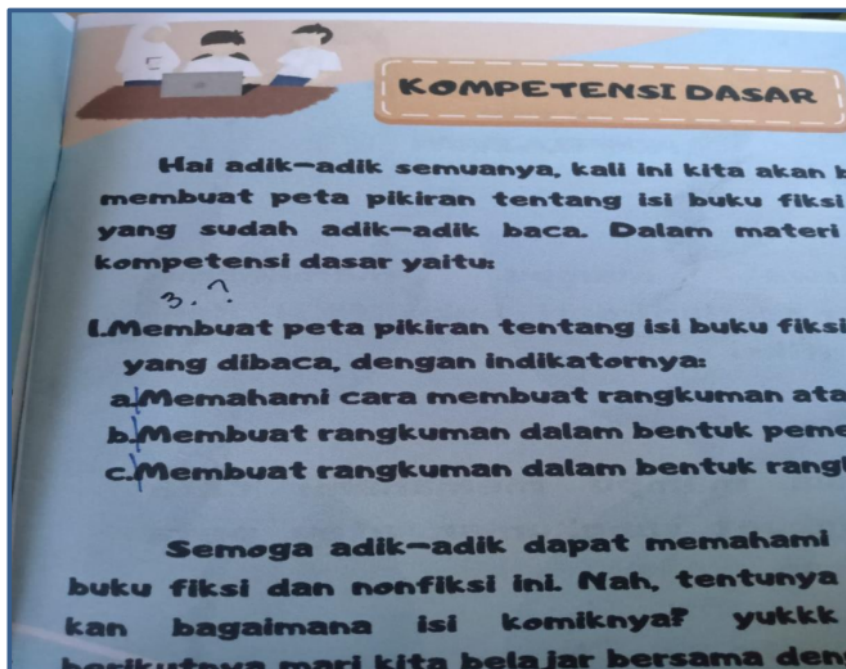
Setelah melalui proses revisi yang disesuaikan dengan saran ahli materi, media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dinyatakan “valid” oleh pakar ahli materi. Bisa dilihat pada lampiran No. Jadi kelima aspek pada validasi ahli materi media pembelajaran berbasis komik mencapai 71,25%. Dan pada revisi II, pencapaian 87,5% yang disajikan pada grafik berikut:



Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

a) Revisi Pertama

- (1)Perbaikan penggunaan huruf kapital dan spasi
- (2)Perbaikan judul pada evaluasi
- (3)Berikan nomor kompetensi dasar
- (4)Mengurangi kalimat yang tidak penting
- (5)Perbaikan daftar pustaka





EVALUASI

1. Bacalah salah satu bagian dari buku nonfiksi berjudul Bumi Kita yang Mempesona!

Mempesona ? Judul Berbea


SEPERTI APA BUMI ITU?

Bumi adalah tempat dimana kita, manusia, dan makhluk hidup lainnya berada. Bumi sering disebut juga sebagai planet biru. Kenapa? Karena bumi kalau dilihat dari luar angkasa terlihat dengan warna dominan biru.

Tahukah kamu warna biru bumi yang terlihat dari angkasa raya itu? Itu adalah lautan. Karena sekitar 70% permukaan bumi merupakan lautan yang sangat luas. Sisanya 30% merupakan daratan yang tersusun atas dataran, gunung, dan lembah. Bumi juga dikelilingi oleh lapisan atmosfer yang merupakan pelindung bumi.

Ternyata meskipun bumi berbentuk bulat seperti bola namun rata di kutub-kutubnya. Jadi, bentuknya tidak bula sempurna. Fakta menunjukkan bumi memiliki jari-jari kutub 6.356 km yang lebih pendek dari jari-jari khatulistiwa = 6.378 km, demikian pula garis lingkaran kutub bumi (40.008 km)

Gambar 4.4 Revisi I Kelayakkan Materi



KOMPETENSI DASAR

Hai adik-adik semuanya, kali ini kita akan membuat peta pikiran tentang isi buku fiksi yang sudah adik-adik baca. Dalam materi kompetensi dasar yaitu:

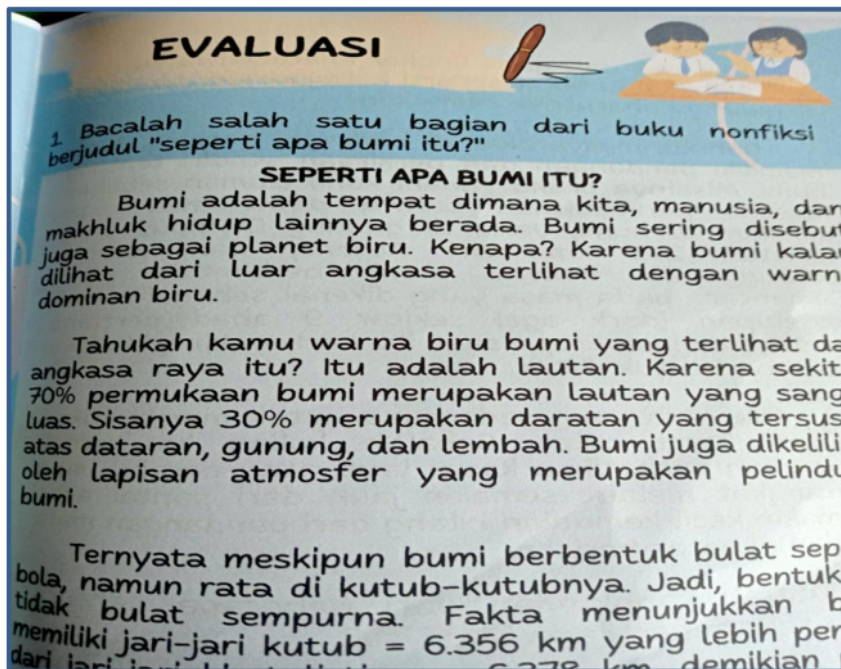
4.9 Membuat peta pikiran tentang isi buku fiksi yang dibaca, dengan indikatornya:

- Memahami cara membuat rangkuman atau peta pikiran
- Membuat rangkuman dalam bentuk peta pikiran
- Membuat rangkuman dalam bentuk rangkuman

Semoga adik-adik dapat memahami isi buku fiksi dan nonfiksi ini. Nah, tentu saja adik-adik juga akan mempelajari bagaimana isi komiknya? yukkk

buku fiksi dan nonfiksi.

- Setelah membaca dan memahami isi buku komik, guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang ada dalam buku komik.
- Memotivasi siswa dalam membaca buku komik untuk melatih kemampuan kognitif.
- Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas.
- Guru memeriksa jawaban siswa dan mengerjakan soal.



Gambar 4.5 Perbaikan Revisi I Kelayakkan Materi


a) Revisi Kedua

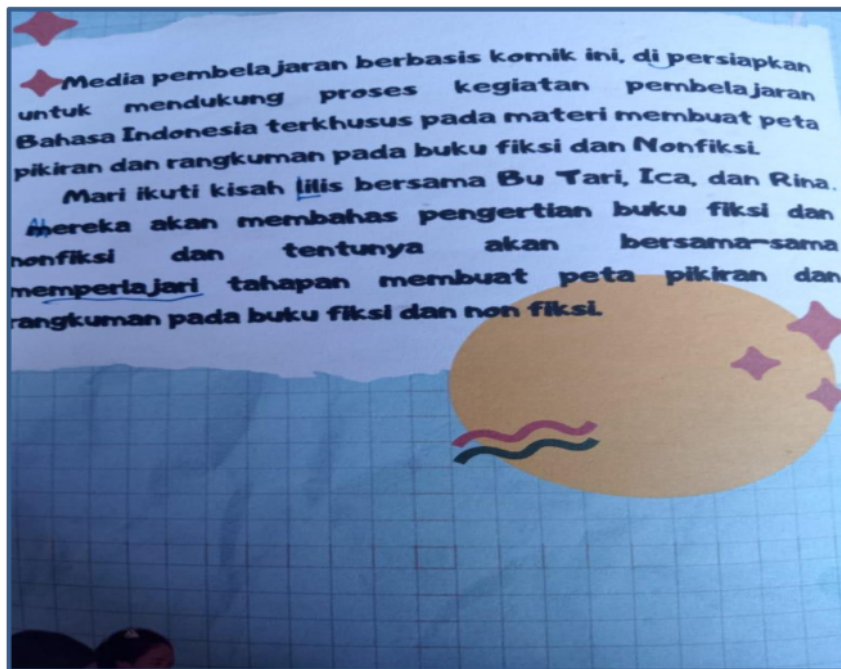
(1)Daftar pustaka dilengkapi

(2)Perbaiki kalimat pada biodata penulis

(3)Perbaiki huruf kapital, typo, dan spasi pada cover belakang komik

DAFTAR ISI	
A. Kata Pengantar.....	i
B. Daftar Isi.....	ii
C. Kompetensi Dasar.....	iii
D. Tujuan Pembelajaran.....	iv
E. Petunjuk Penggunaan Komik.....	v
F. Alur Cerita Komik.....	vi
G. Pengenalan Tokoh.....	Vii
H. Pengertian Buku fiksi dan Nonfiksi.....	7
I. Membuat Rangkuman Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	14
J. Membuat Peta Pikiran Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	17
K. Lagu Literasi Yuk.....	23
Evaluasi.....	26
Daftar Pustaka ?	24






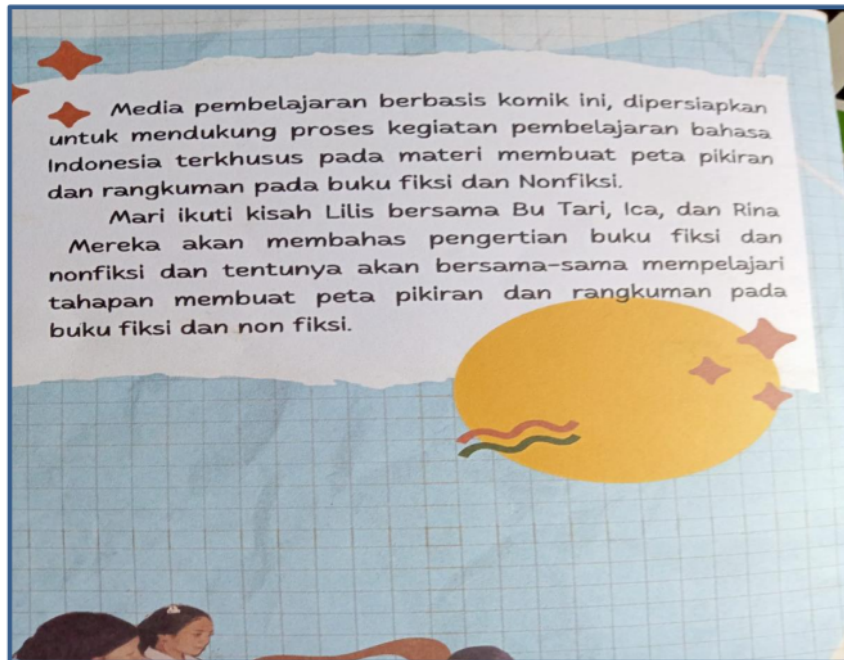
Gambar 4.6 Revisi II Kelayakkan Materi

A. Kata Pengantar.....	i
B. Daftar Isi.....	ii
C. Kompetensi Dasar.....	iii
D. Tujuan Pembelajaran.....	iv
E. Petunjuk Penggunaan Komik.....	v
F. Alur Cerita Komik.....	vi
G. Pengenalan Tokoh.....	Vii
H. Pengertian Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	7
I. Membuat Rangkuman Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	14
J. Membuat Peta Pikiran Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	17
K. Lagu "Yuk Kita Literasi".....	23
L. Evaluasi.....	24
M. Daftar Pustaka.....	27

Biodata Penulis

Lestariani Hulu, Lahir di Hilina'a kota Gunungsitoli, provinsi Sumatera Utara, pada tanggal 28 Oktober 2000. Anak ke 1 dari 6 bersaudara. Dari Toroziduhu Hulu (Ayah) dan Asamani Mendrofa (Ibu). Jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SD Swasta RK Mutiara(2012), Sekolah Menengah Pertama di SMP Swasta Pembda 2 Gunungsitoli (2016), dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Gunungsitoli (2018) Jurusan IPA. Saat ini sedang menempuh proses perkuliahan Strata 1 (S1) di Universitas Nias (UNIAS), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.





Gambar 4.7 Perbaikan Revisi II Kelayakkan Materi

2) Data Validasi Ahli Bahasa

Uji kelayakkan bahasa pada media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini, di validasi oleh Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd., M.Hum. Hasil validasi tersebut didapatkan melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakkan bahasa. Maka penilaian dari Ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

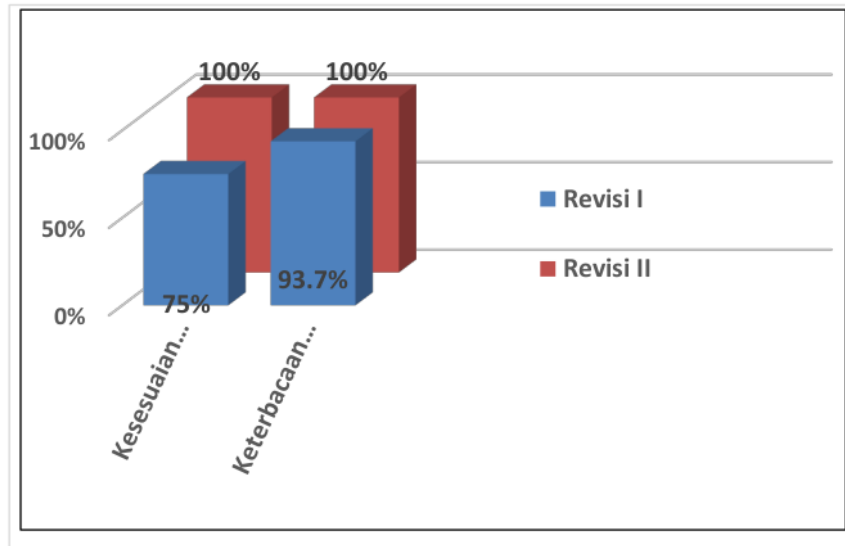
Tabel 4.2 Hasil Angket Penilaian Kelayakkan Media Pembelajaran Berbasis Komik oleh Validator Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan	3	4
		2. Ketepatan penggunaan istilah	3	4
		3. Ketepatan Penyusunan struktur kalimat	3	4

Jumlah skor setiap aspek			9	12
Presentasi setiap aspek			75 %	100 %
2.	Keterbacaan dan kekomunikatifan	1. Panjang kalimat sesuai dengsn tingkat pemahaman peserta didik	4	4
		2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	4
		3. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman peserta didik	3	4
		4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari)	4	4
Jumlah skor setiap aspek			15	16
Presentasi setiap aspek			93,75 %	100 %
Jumlah skor seluruh aspek			24	28
Presentasi Pencapaian			85,7 %	100 %

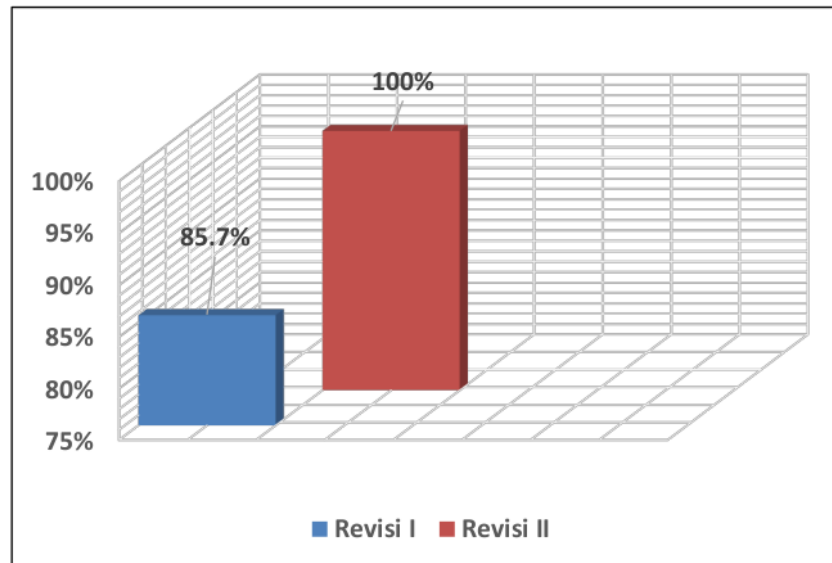
Hasil validasi ahli pada revisi pertama terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik, setelah dirata-ratakan didapatkan presentasi 85,7 % dari dua aspek yaitu pertama, kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 75 % dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 85,7 % dari empat indikator. Sedangkan revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan presentasi 100 % dari dua aspek yaitu, kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 100 % dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 100 % dari empat indikator.

Pemerolehan ahli bahasa dari dua aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4.8 Presentasi Hasil Validasi Produk Tiap Aspek oleh Ahli Bahasa Revisi I dan II

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, maka media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dinyatakan “Valid” oleh validator ahli bahasa yang dapat dilihat pada lampiran No. Hasil validasi media komik dari dua aspek pada revisi I, dengan pencapaian 85,7% dan pada revisi II dengan pencapaian 100 %, yang disajikan pada grafik berikut:



Gambar 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

a) Revisi Pertama

Berikut beberapa poin yang divalidasi oleh ahli bahasa.

- (1) Perbaiki kalimat “Lagu literasi yuk” pada daftar isi menjadi “Yuk kita literasi”.
- (2) Perbaiki kalimat “Membimbing siswa yang merasa kesulitan menyelesaikan tugas” menjadi “Membimbing siswa yang mendapat kesulitan dalam menyelesaikan tugas”
- (3) Perbaiki dialog liris pada halaman 4 “Ada Bu, jadi kami sudah bawa....dst.” menjadi “Ada Bu, kami sudah bawa....dst”
- (4) Perbaiki dialog Ibu Tari “kamu pernah mencatat catatan di mata pelajaran lain kan.....dst” menjadi “kamu pernah mencatat materi di mata pelajaran lain kan...dst”
- (5) Perbaiki kata “jawaban” pada halaman 24 dan 25 menjadi “lembar jawaban”

A. Kata Pengantar.....

B. Daftar Isi.....

C. Kompetensi Dasar.....

D. Tujuan Pembelajaran.....

E. Petunjuk Penggunaan Komik.....

F. Alur Cerita Komik.....

G. Pengenalan Tokoh.....

H. Pengertian Buku Fiksi dan Nonfiksi.....

I. Membuat Rangkuman Buku Fiksi dan Nonfiksi.....

J. Membuat Peta Pikiran Buku Fiksi dan Nonfiksi.....

K. Lagu Literasi Yuk.....

L. Evaluasi.....

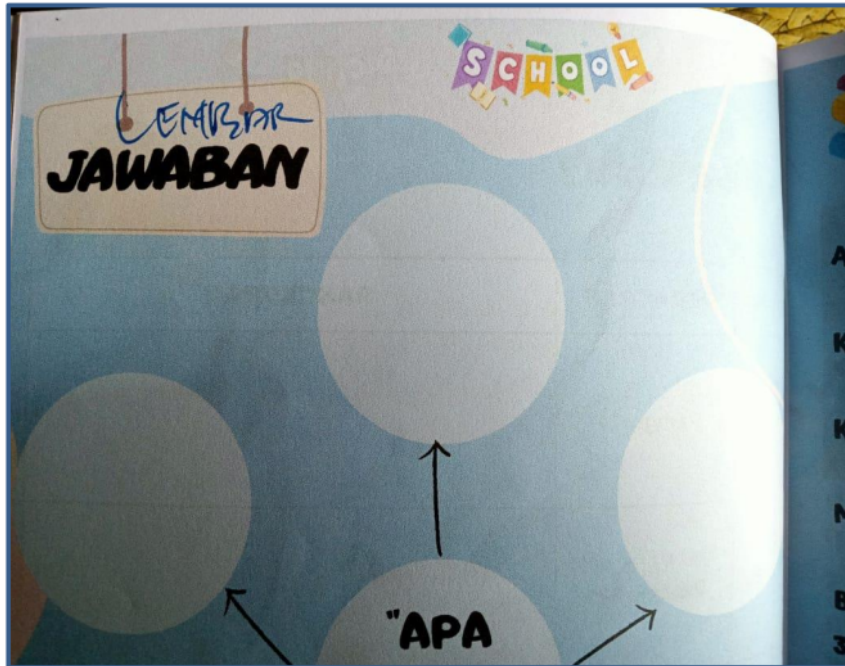
3. Setelah membaca dan memahami materi yang terdapat dalam buku komik, guru memberi pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dari buku komik.

4. Memotivasi siswa dalam mengerjakan evaluasi untuk melatih kemampuan kognitif.

5. Membimbing siswa yang ^{mendapat} merasa kesulitan ^{dalam} menyelesaikan tugas.

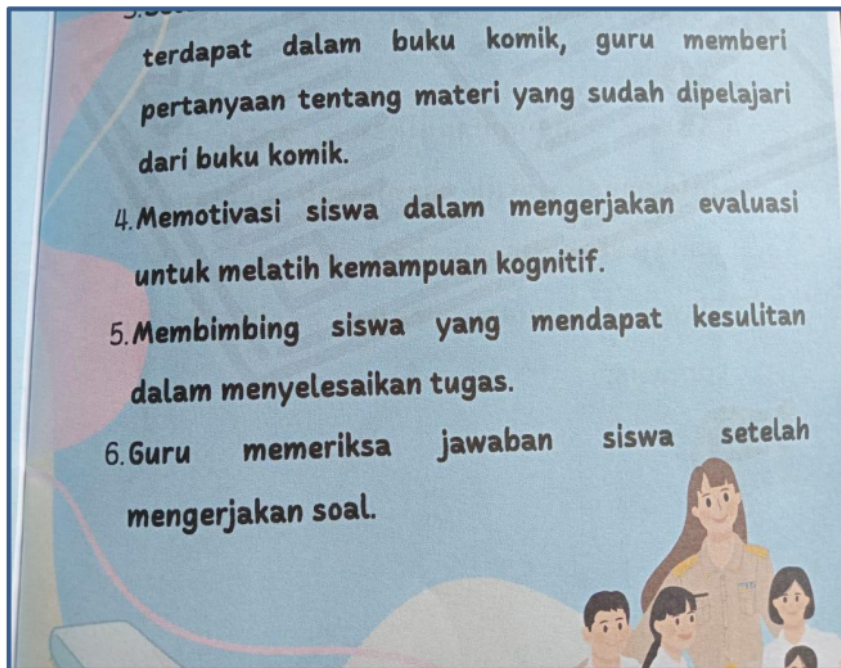
6. guru memeriksa jawaban siswa setelah mengerjakan soal.

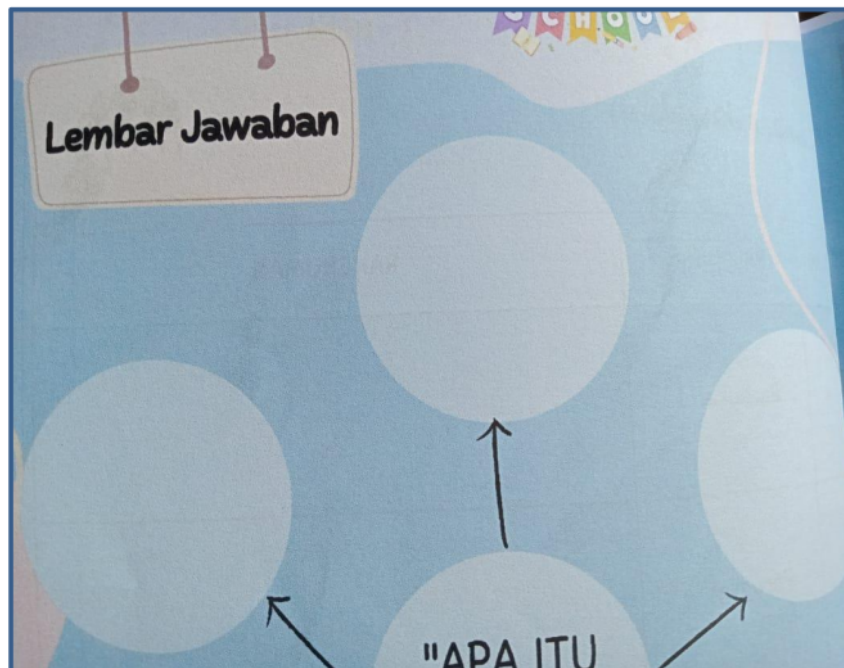




Gambar 4.10 Revisi I Kelayakkan Bahasa

E. Petunjuk Penggunaan Komik.....	v
F. Alur Cerita Komik.....	vi
G. Pengenalan Tokoh.....	vii
H. Pengertian Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	7
I. Membuat Rangkuman Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	14
J. Membuat Peta Pikiran Buku Fiksi dan Nonfiksi.....	17
K. Lagu "Yuk Kita Literasi".....	23
L. Evaluasi.....	24
M. Daftar Pustaka.....	27



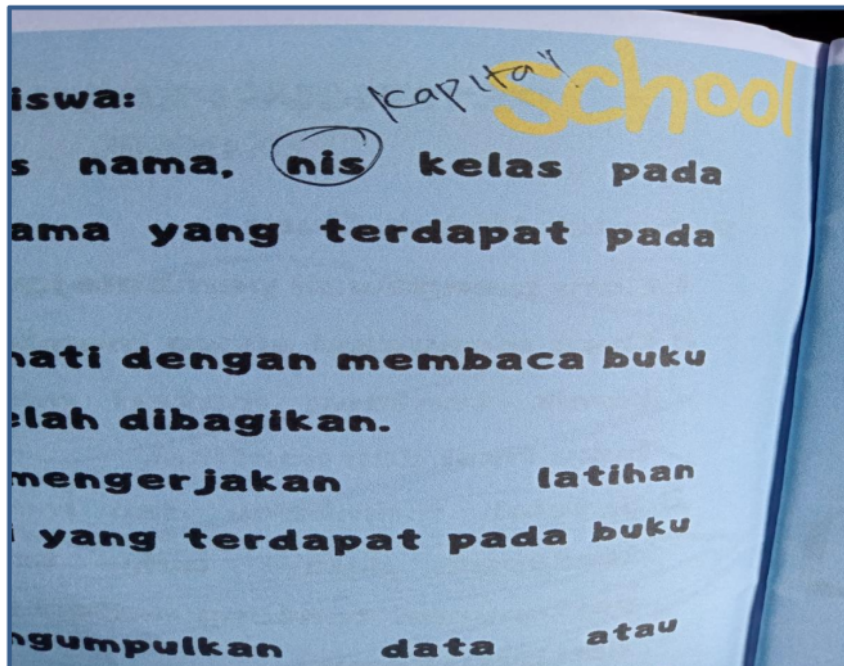


Gambar 4.11 Perbaikan Revisi I Kelayakkan Bahasa

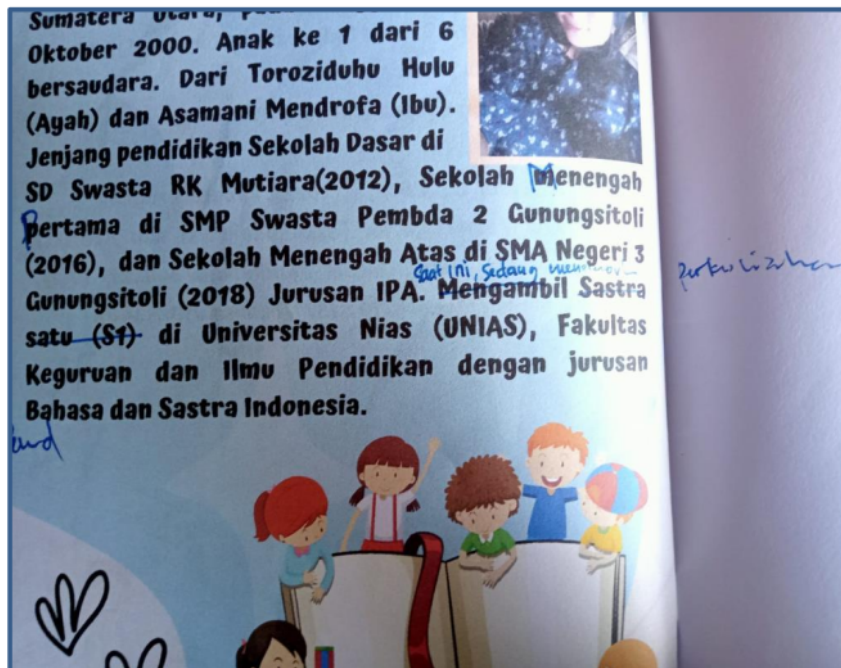
b) Revisi Kedua

Berikut beberapa poin yang di validasi oleh ahli bahasa.

- (1) Perbaiki huruf Kapital.
- (2) Dialog Bu Tari di halaman 6 "...Kalian pasti akan bisa membedakannya" menjadi "..kalian pasti bisa membedakannya".
- (3) Kalimat keterangan gambar pada halamn 9 "Bu Tari masuk ruangan kelas" menjadi "Bu Tari memasuki ruangan kelas"
- (4) Perbaiki dialog Bu Tari "Apa alasan untuk apa kita merangkum sebuah buku?" menjadi "alasan mengapa kita harus merangkum sebuah buku?"
- (5) Perbaiki kalimat pada biodata penulis di halaman 28.







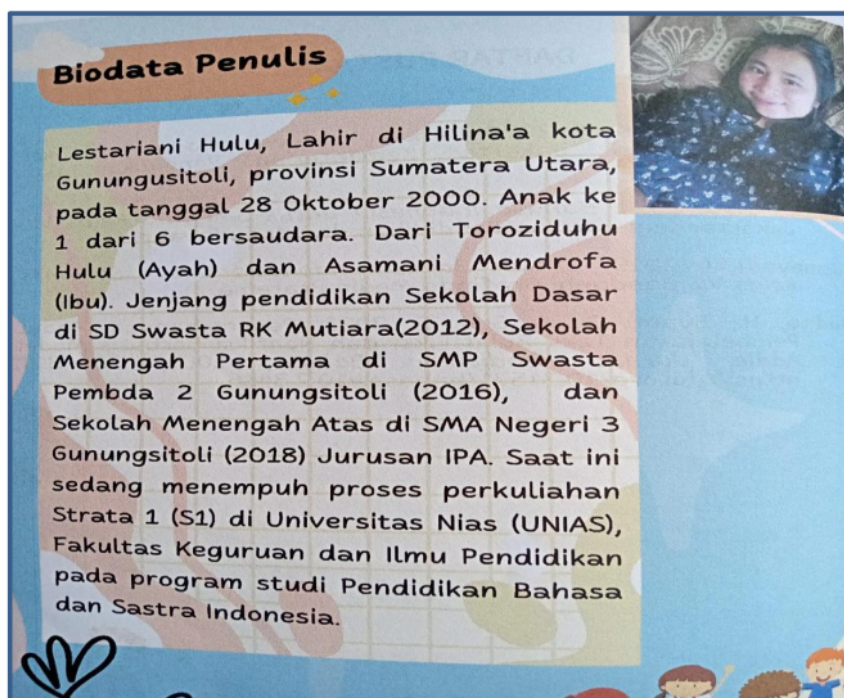
Gambar 4.12 Revisi II Kelayakkan Bahasa

Petunjuk untuk siswa:

1. Siswa menulis nama, NIS kelas pada halaman pertama yang terdapat pada buku komik.
2. Siswa mengamati dengan membaca buku komik yang telah dibagikan.
3. Siswa mengerjakan latihan soal/evaluasi yang terdapat pada buku komik.







Gambar 4.13 Perbaikan Revisi II Kelayakkan Bahasa

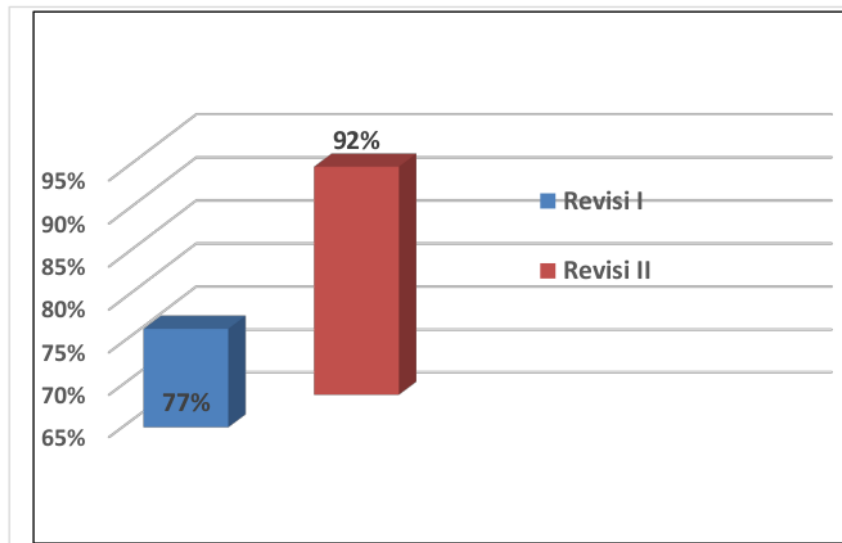
3) Data Validasi Ahli Desain

Uji kelayakkan desain pada media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini, di validasi oleh Ibu Bapak Sabarudin Zendrato, S.Kom Hasil validasi tersebut didapatkan melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakkan desain. Maka penilaian dari Ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Angket Penilaian Kelayakkan Media Pembelajaran Berbasis Komik oleh Validator Ahli Desain

No	Indikator	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaram	4	4
2	Kesesuaian media dengan karakter siswa	3	3
3	Kesesuaian media dalam motivasi siswa	3	3
4	Kemampuan media dalam motivasi siswa	4	4
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	3	4
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	3	4
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	3	4
8	Kemampuan media untuk mengulang yang dipelajari	4	4
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	4	4
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	2	3
11	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	3	3
12	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	3	3
13	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	3	4
14	Keamanan media bagi siswa	4	4
15	Kualitas media	3	4
Jumlah skor setiap Indikator		46	55
Presentasi Pencapaian		76,6 %	91,6 %

Setelah dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran validator, maka media komik pembelajaran bahasa Indoensia berbasis komik dinyatakan “Valid” oleh validator ahli Hasil validasi ahli desain yang dapat dilihat pada lampiran no. Validasi ahli desain menghasilkan pencapaian nilai dengan rata-rata pada revisi I 76,6 % dan revisi 2 91,6%. Hasil keseluruhan 15 indikator pada revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:

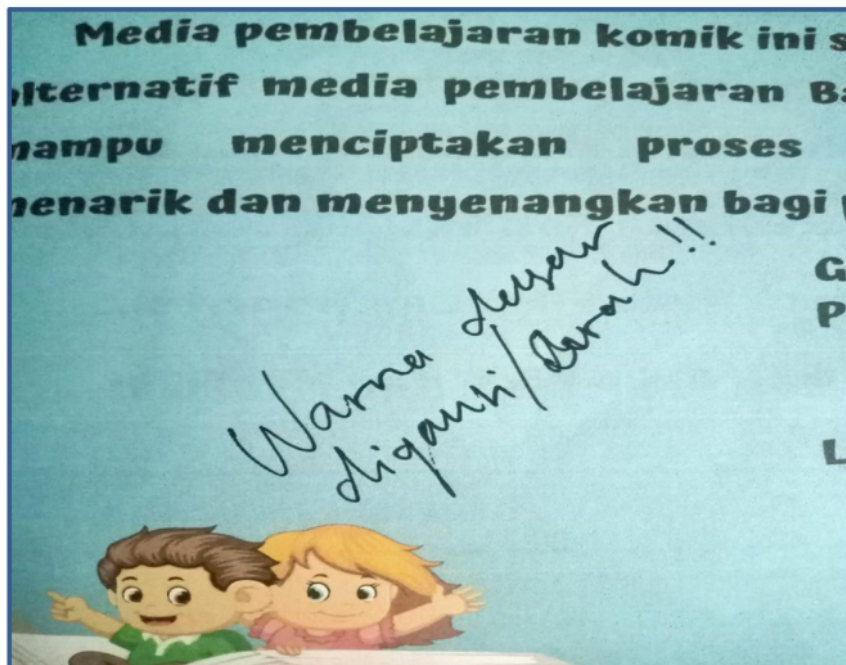
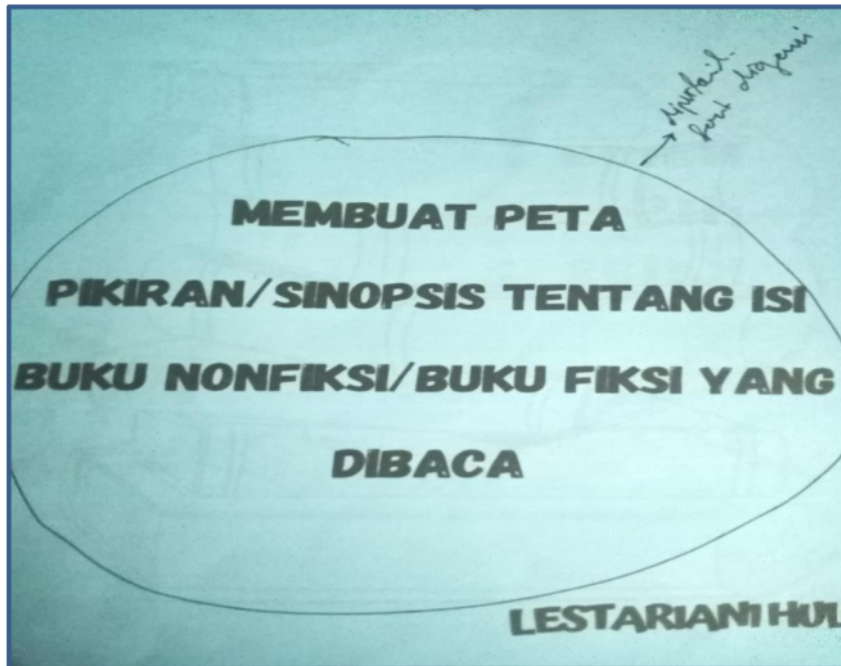


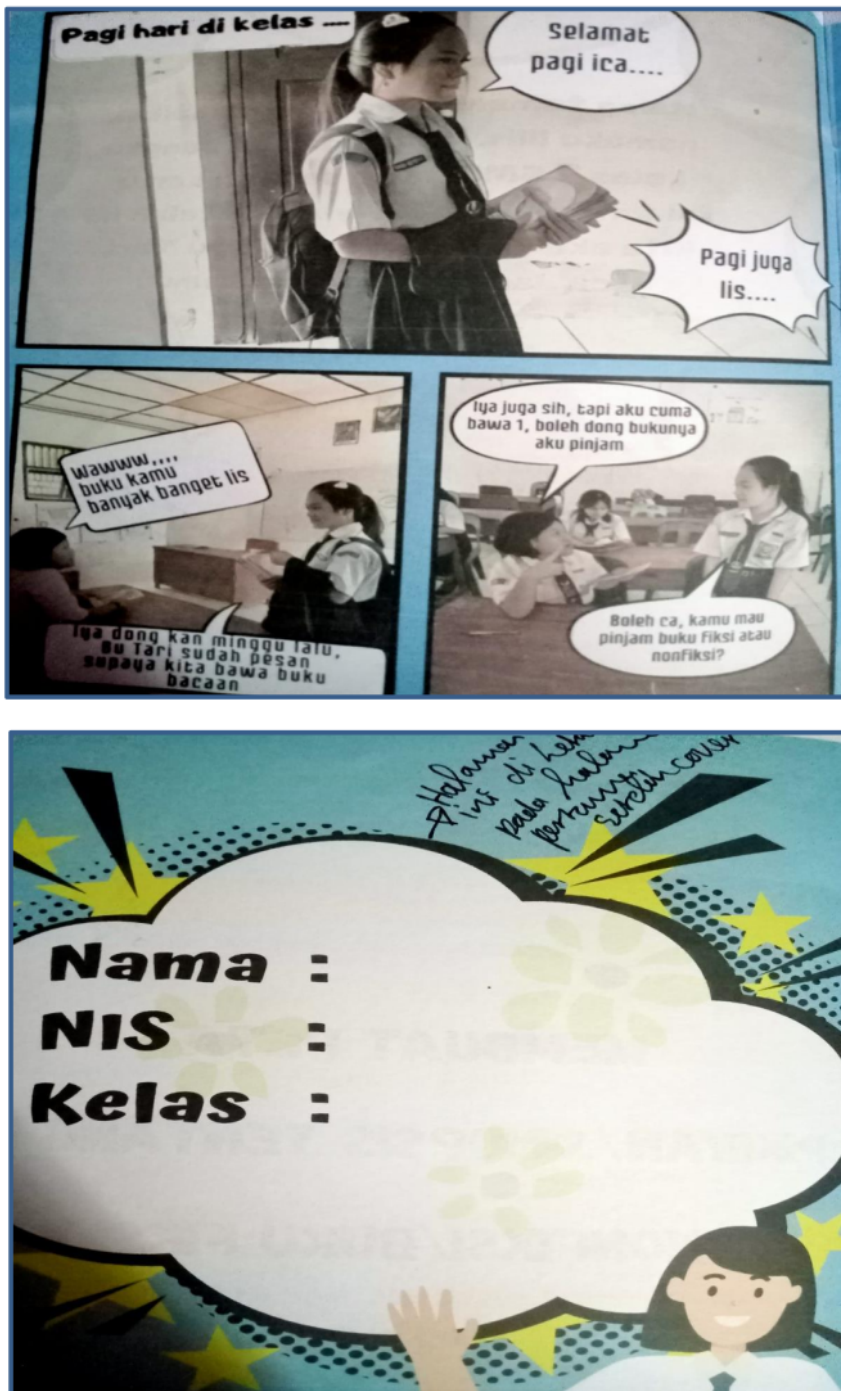
Gambar 4.14 Presentasi Hasil Validasi Produk oleh Ahli Desain Revisi I dan II

a) Revisi Pertama

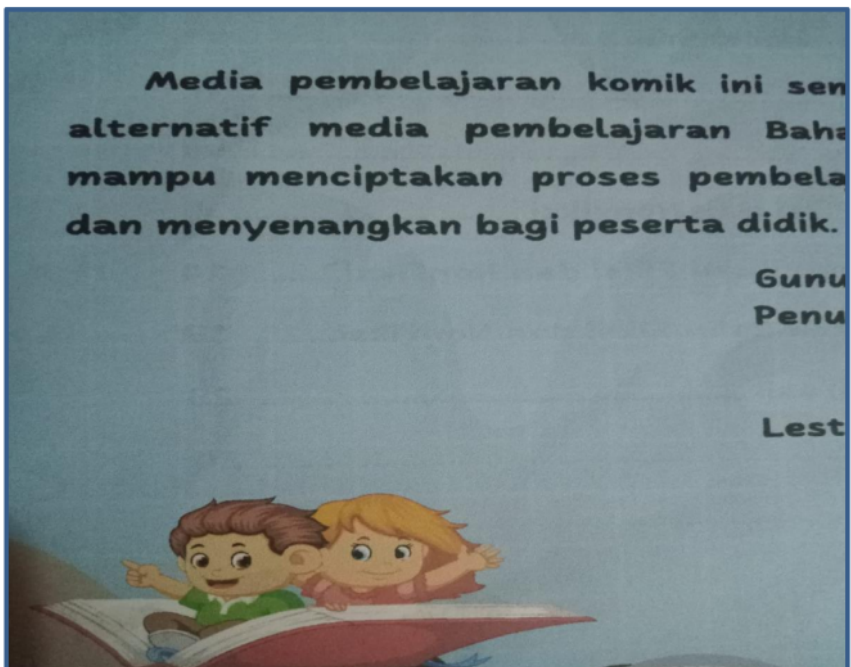
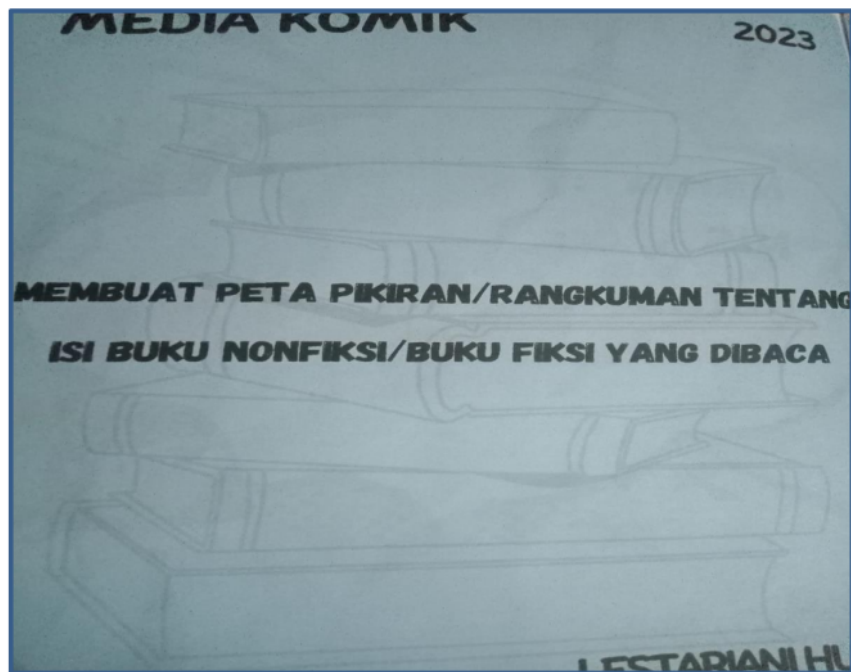
Berikut beberapa poin yang divalidasi oleh ahli desain.

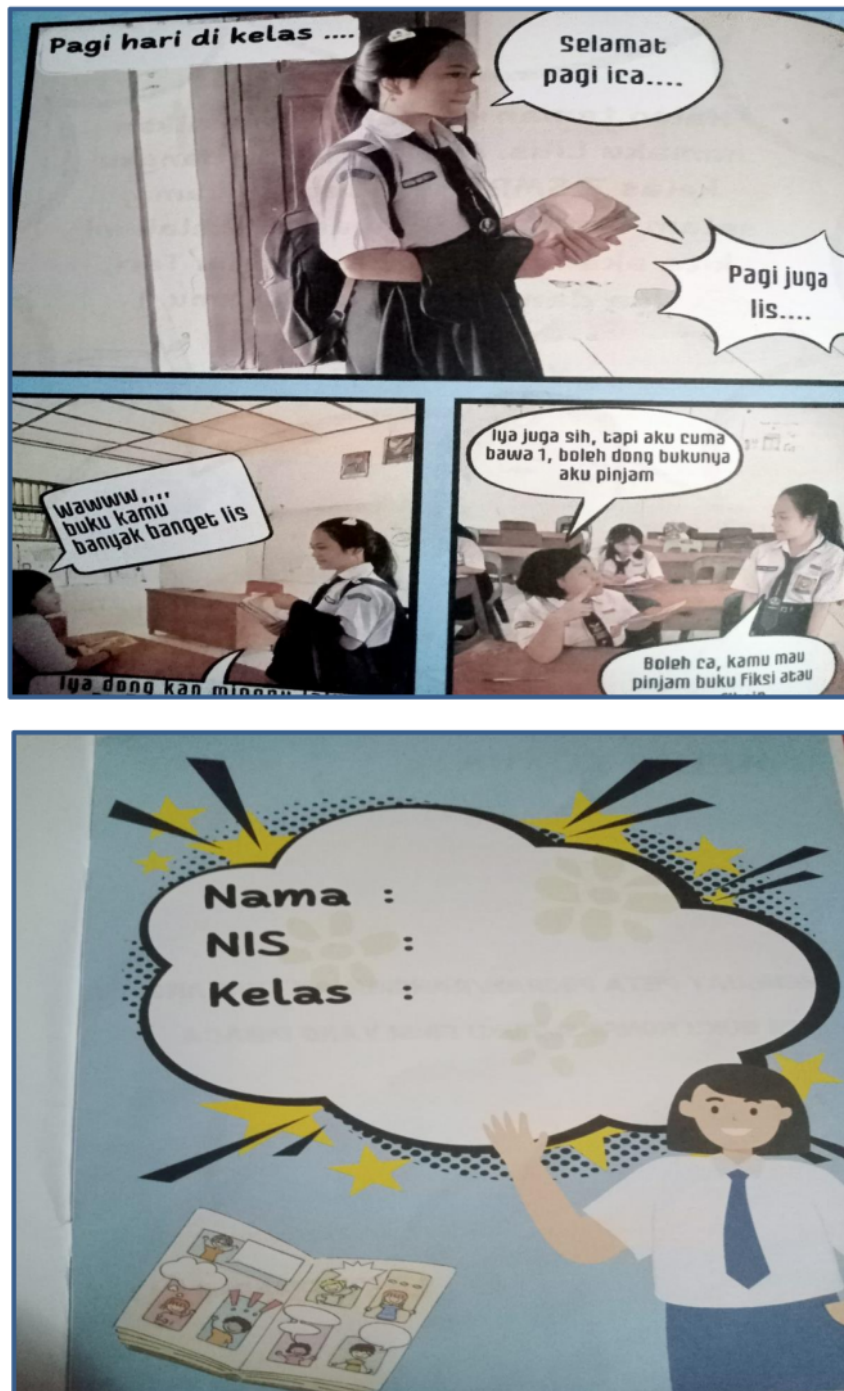
- (1) Perbaikan pada halaman judul. Jenis huruf diganti dan ukuran huruf dikurangi.
- (2) Warna dasar pada komik lebih dikontraskan.
- (3) Kontras warna pada panel komik lebih dicerahkan.
- (4) Halaman nama, Nis, dan kelas dipindahkan pada halaman judul.





Gambar 4.15 Revisi I Kelayakkan Desain





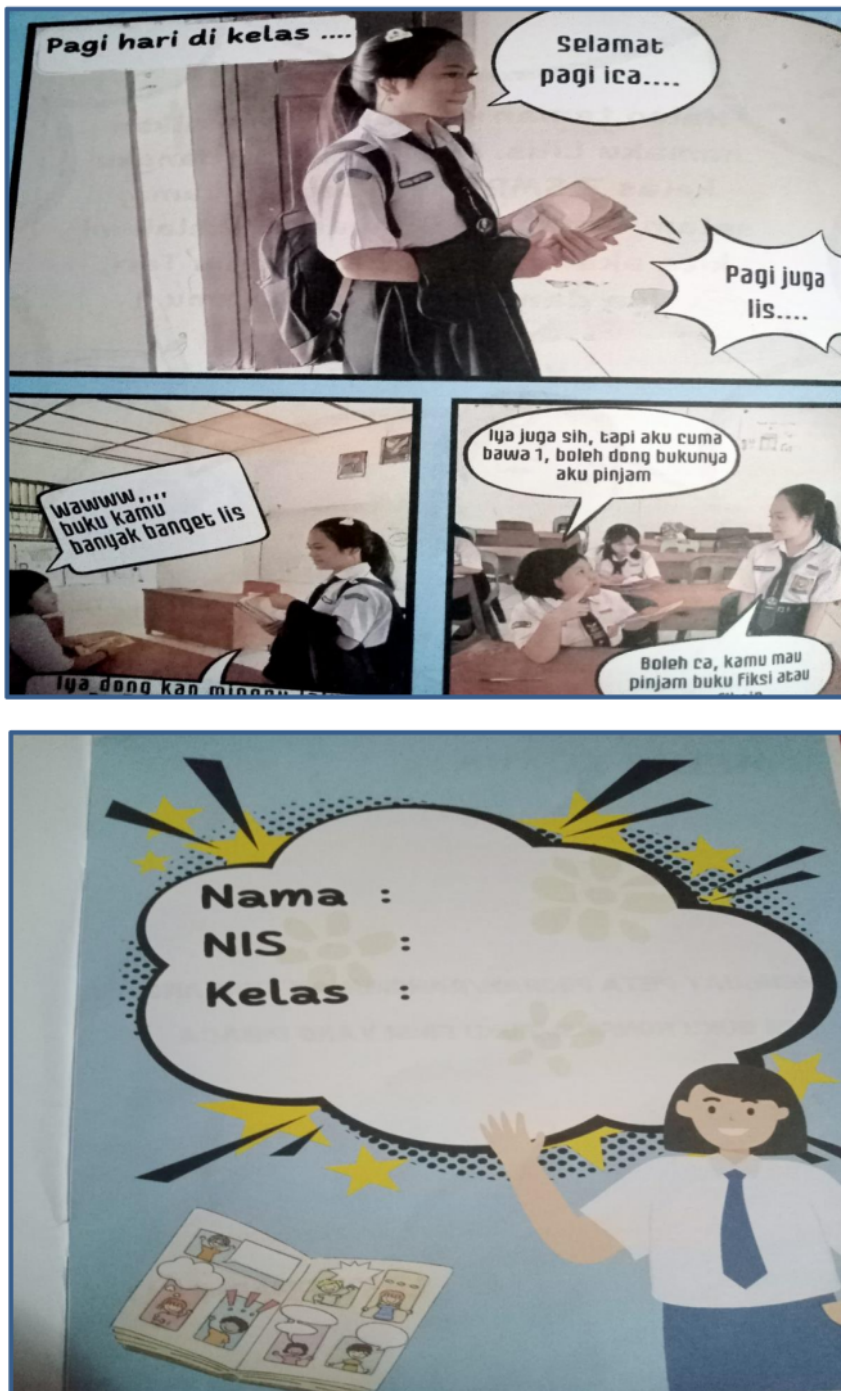
Gambar 4.16 Perbaikan Revisi I Kelayakkan Desain

b) Revisi Kedua

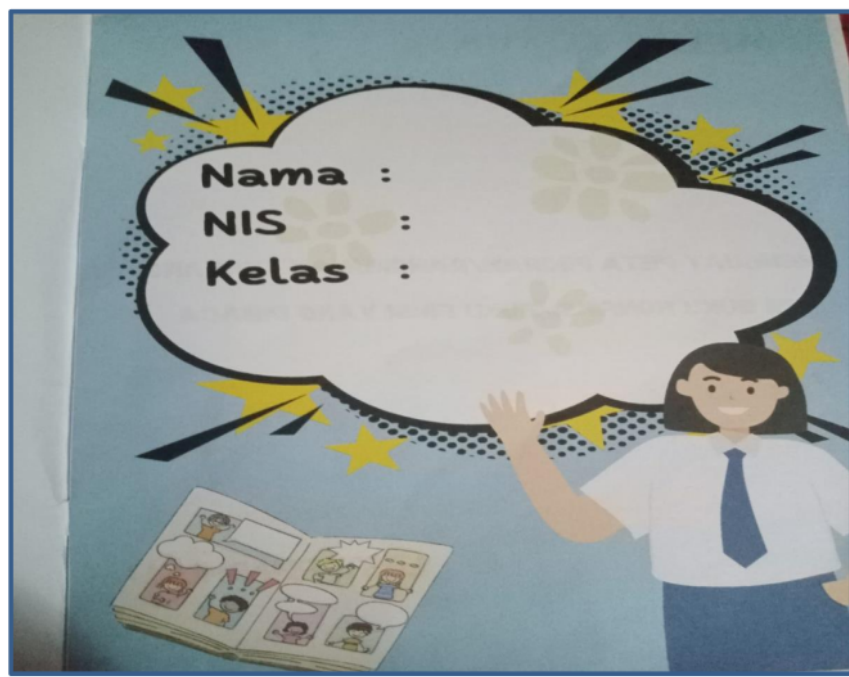
Setelah melakukan perbaikan pada revisi I, ada beberapa poin yang perlu diperbaiki pada desain media komik yang di validasi oleh ahli desain yaitu:

- (1) Perbaiki jenis huruf pada media komik.
- (2) Perkecil beberapa animasi buku pada media komik.
- (3) Perbaiki beberapa gambar yang tidak sempurna/terputus.





Gambar 4.17 Revisi II Kelayakkan Desain





Gambar 4.18 Perbaikan Revisi II Kelayakkan Desain

4.1.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap selanjutnya penyebaran (*Disseminate*), setelah melalui proses validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain kemudian melakukan uji perorangan (3orang) dan uji kelompok kecil (6 orang) maka dilanjutkan pada tahap penyebaran diimplementasikan pada sasarannya yaitu di kelas VII-A SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

Secara umum tujuan dari pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini adalah untuk mengetahui penerapan praktis dan efektivitas media pembelajaran berbasis komik untuk siswa kelas VII dengan cara berikut:

a. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini dilaksanakan di kelas VII-A yang masing-masing uji perorangan (tiga orang), uji kelompok kecil (6 orang), dan uji lapangan (20 orang). Pelaksanaan tes ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik melalui lembar penilaian berupa angket, hasil dari ketiga tes produk tersebut dapat dilihat pada lampiran no. dan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Persentasi Hasil Respon Peserta Didik Uji Perorangan

No	Nama Peserta Didik	skor respon
1	Abadi Zega	4
2	Agustina Mendrofa	4
3	Cindi Zai	5
Total skor uji perorangan		13
Persentasi repon uji perorangan		86,6 %

Tabel 4.5 Persentasi Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	skor respon
1	Aeti Zega	5
2	Juli Kristiani Zega	4
3	Justice Tafaeri Zega	5
4	Tri Arnando Mendrofa	4
5	Yarman Mendrofa	4
6	Yonatan Jun Seven Zega	5
Total skor uji kelompok kecil		27
Persentasi repon uji kelompok kecil		90%

Tabel 4.6 Persentasi Hasil Respon Peserta Didik Uji Lapangan

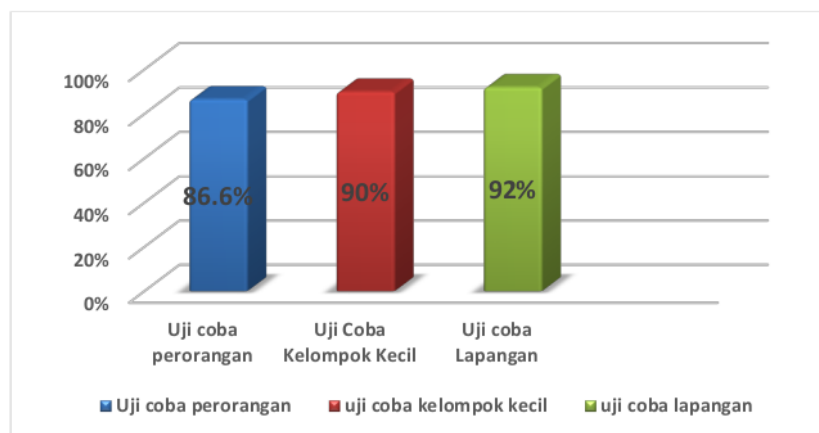
No	Nama Peserta Didik	skor respon
1	Septinus Dawolo	5
2	Niel Resta S P Ziliwu	4
3	Despinta Fransiska Zega	5
4	Kornelius Zega	5
5	Darmawati Zebua	4
6	Yoel Stevano Harefa	3
7	Jefri Mawarni Mendrofa	5
8	Atalisi Zega	5
9	Alvin Cristian Lase	5
10	Stefania Zega	5
11	Wilda Sriwarni Ziliwu	4

12	Erna Tasari Zega	5
13	Wandi Dapril Bate'e	4
14	Martalena Ziliwu	5
15	Desti Tawarni Zega	4
16	Putra Herman Jaya Dawolo	5
17	Kelvin Setiawan Zega	5
18	Irene K M Harefa	5
19	Tomi Anugrah Zega	4
20	Iman Putra Zega	5
Total skor uji kelompok kecil		92
Persentasi repon uji kelompok kecil		92%

Tabel 4.7 Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji coba perorangan	13	15	86,6 %	Sangat Praktis
2	Uji coba kelompok kecil	27	30	90 %	Sangat Praktis
3	Uji coba lapangan	92	100	92 %	Sangat Praktis

Setelah melalui tiga percobaan produk media komik dengan hasil uji perorangan 86,6 % , uji kelompok kecil 90 % dan uji lapangan 92% . Maka hasil pencapaian ketiga percobaan tersebut masing-masing dikategorikan “sangat praktis”. Berikut grafik hasil percobaan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik :



Gambar 4.19 Hasil Uji Coba Produk

b. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Komik

Efektifitas belajar peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar berdasarkan materi yang disajikan dalam media komik. Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik berdasarkan hasil belajar peserta didik. Penilaian terhadap efektivitas belajar hasil pembelajar di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara mampu dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Peserta Didik Uji perorangan

No	Nama Peserta Didik	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Abadi Zega	70	35	87,5	Tuntas
2	Agustina Mendrofa	70	37	92,5	Tuntas
3	Cindi Zai	70	33	82,5	Tuntas

Tabel 4.9 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Kelompok

No	Nama Peserta Didik	KKm	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Aeti Zega	70	37	92,5	Tuntas
2	Juli Kristiani Zega	70	30	75	Tuntas
3	Justice Tafaeri Zega	70	34	85	Tuntas
4	Tri Arnando Mendrofa	70	33	82,5	Tuntas
5	Yarman Mendrofa	70	35	87,5	Tuntas
6	Yonatan Jun Seven Zega	70	30	75	Tuntas

Tabel 4.10 Hasil Belajar Peserta Disik Uji Lapangan

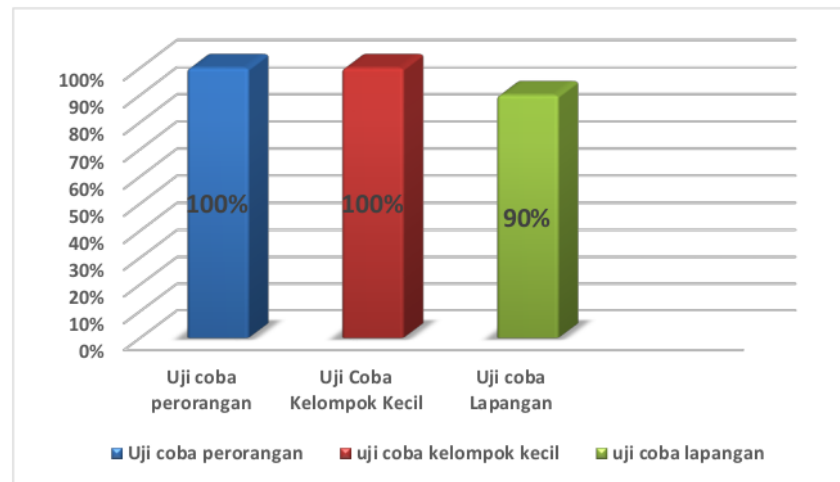
No	Nama Peserta Didik	KKm	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Alvin Cristian Lase	70	38	95	Tuntas
2	Atalisi Zega	70	37	92,5	Tuntas
3	Darmawati Zebua	70	31	77,5	Tuntas
4	Despinta Fransiska Zega	70	27	67,5	Tidak Tuntas
5	Desti Tawarni Zega	70	32	80	Tuntas
6	Erna Tasari Zega	70	36	90	Tuntas
7	Iman Putra Zega	70	34	85	Tuntas
8	Irene K M Harefa	70	35	87,5	Tuntas
9	Jefri Mawarni Mendrofa	70	26	65	Tidak Tuntas

10	Kelvin Setiawan Zega	70	31	77,5	Tuntas
11	Kornelius Zega	70	34	85	Tuntas
12	Martalena Ziliwu	70	31	77,5	Tuntas
13	Niel Resta S P Ziliwu	70	32	80	Tuntas
14	Putra Herman Jaya Dawolo	70	36	90	Tuntas
15	Septinus Dawolo	70	38	95	Tuntas
16	Stefania Zega	70	38	95	Tuntas
17	Tomi Anugrah Zega	70	33	82,5	Tuntas
18	Wandi Dapril Bate'e	70	33	82,5	Tuntas
19	Wilda Sriwarni Ziliwu	70	33	82,5	Tuntas
20	Yoel Stevano Harefa	70	32	80	Tuntas

Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta Didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	
Persentase Ketuntasan Belajar		100 %	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta Didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	
Persentase Ketuntasan Belajar		100 %	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta Didik yang tuntas	18	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	
Persentase Ketuntasan Belajar		90 %	

Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik masing-masing mencapai 100% terkecuali uji lapangan mendapatkan skor rata-rata 90% Maka diperoleh hasil pencapaian tes hasil belajar peserta didik dengan kriteria “sangat efektif”. Berikut grafik hasil tes efektivitas peserta didik.



Gambar 4.20 Persentase Ketuntasan Belajar

4.3 Analisis Data

4.3.1 Kelayakkan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik

Penilaian hasil kelayakkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik di nilai oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik sehingga banyak saran-saran perbaikan yang disampaikan oleh validator kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan produk media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik lalu di validasi oleh para ahli dan dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan masing-masing pencapaian kelayakan materi sebesar 87,5 %, kelayakkan bahasa 100 % dan kelayakkan desain 91,6 %.

4.3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik

Kepraktisan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu uji perorangan (3 orang), uji kelompok kecil (6 orang) dan uji lapangan (20 orang). Pada pengembangan produk media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis

komik ini, masing-masing pencapaian uji coba nya dinyatakan sangat praktis dengan pencapaian uji coba perorangan 86,6 % , uji coba kelompok kecil 90 % dan uji coba lapangan sebesar 92 %/

Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini dinyatakan praktis apabila tingkat pencapaian 81%-100% kategori baik dan hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada kepraktisan uji coba media komik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

4.3.3 Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik

Pencapaian hasil efektivitas media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa latihan soal yang berjumlah 10 butir soal. Uji efektifitas ini dilaksanakan pada proses uji coba produk pada kelas VII-A. Tes belajar siswa ini dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik mencapai ≥ 70 (KKM). Berdasarkan perhingan skor pencapai masing-masing uji coba didapatkan hasil pada uji coba kelompok kecil sebesar 100 %, uji coba kelompok kecil sebesar 100 % dan uji coba lapangan 90% sehingga didapatkan skor rata-rata pencapaian efektivitas media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik sebesar 93,1 % dan dinyatakan sangat efektif diunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi membuat peta pikiran dan rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII-A SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara telah berhasil disusun melalui lembar validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

- a.** Penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian Wardana tahun 2018 meneliti tentang pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata skor uji ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, skor uji ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata nilai pendidik memperoleh nilai sebesar 92,56%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah sama-sama melakukan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sama yaitu komik pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah model pengembangan yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, materi serta mata pelajaran yang berbeda.
- b.** Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara menggunakan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*decelop*), Penyebaran (*disseminate*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis, sangat efektif, sedrta layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

- c. Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan hasil skor rata-rata validitas materi sebesar 87,5 %, validitas bahasa sebesar 100% dan validitas desain sebesar 91,6% .
- d. Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar uji coba perorangan sebesar 86,6 %, uji coba kelompok kecil sebesar 90% dan uji coba lapangan sebesar 92%.
- e. Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase klasikal sebesar 93,1 % dengan kategori sangat praktis.

5.2 Saran

Hasil berdasarkan penelitian dan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi membuat peta pikiran dan rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi yang telah dilaksanakan untuk menghasilkan sarana komik yang efektif dan layak dipergunakan di Kelas, maka peneliti berharap penelitian pengembangan media komik selanjutnya dapat digunakan lebih efektif lagi, serta peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

- a. Pendidik didorong untuk mempergunakan media pembelajaran berbasis komik saat proses pembelajaran berlangsung, karena media komik telah diuji dan mendapatkan penilaian yang layak digunakan.
- b. Disarankan kepada peneliti yang lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada konsep materi yang lain.
- c. Apabila ada peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komik yang lebih menarik lagi dari peneliti sebelumnya.

Dengan harapan penelitian lebih lanjut diperlukan seiring dengan berkembangnya penelitian ini.

Lestariani Hulu

ORIGINALITY REPORT

39%

SIMILARITY INDEX

39%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

24%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.unp.ac.id Internet Source	7%
2	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	4%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
4	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
5	anyflip.com Internet Source	3%
6	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
7	repository.stkippacitan.ac.id Internet Source	3%
8	www.matapendidikan.com Internet Source	2%
9	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%

10	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
11	syifadiatmikacabtg.wordpress.com Internet Source	1 %
12	nofiyatunarifin.blogspot.com Internet Source	1 %
13	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
14	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
15	pdfcoffee.com Internet Source	1 %
16	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1 %
17	Ariyanto Ariyanto, Nurfuadi Nurfuadi. "Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga", Journal on Education, 2023 Publication	1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1 %
19	rumahdesainedukasi.blogspot.com Internet Source	1 %

20

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1 %

21

jurnal.untad.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Lestariani Hulu

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92

PAGE 93

PAGE 94

PAGE 95

PAGE 96

PAGE 97
