

Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel

Aslina Telaumbanua¹, Noveri Amal Jaya Harefa²

Program Studi Bahasadan Sastra Indonesia, Universitas Nias

aslinatel98@gmail.com, noveriharefa@gmail.com

Received: Februari 15, 2023

Revised: Februari 17, 2023

Accepted: Februari 19, 2023

Publishonline: Februari 21, 2023

Keywords

Development of Media in the Form of Comics

Contact

Aslina Telaumbanua

Aslinatel98@gmail.com

2023

Abstract

The problem with the learning process at SMP Negeri 1 Sitolu Ori is the lack of variety of learning media used so that many students are unable to learn independently without the presence of a teacher. This study aims to develop appropriate, practical and effective Indonesian language comic media. This type of research is development research using a 4-D model consisting of define, design, develop, disseminate. The instruments used to determine the feasibility of comic media were validation questionnaires for material, language, and design experts, as well as student responses and effectiveness questionnaires. The results of this study are in the form of comic media on the material of examining the structure and language of fables. The assessment of material experts reached 91.25%, linguists reached 92.84%, design experts reached 92.18% with very practical criteria. The results of the assessment on the response questionnaire of individual trial students were carried out in class VII SMP Negeri 1 Sitolu Ori with a total of 3 people obtaining 88.09% in the very practical category. Then it was continued with a small group trial of 5 people obtaining 91.42% in the very practical category. After the small group trials continued with field trials, which were attended by 20 students, the results of the questionnaire obtained a score of 91.07% in the very practical category. Assessment of student learning outcomes tests obtained a percentage of classical completeness in individual trials achieving an effectiveness score of 88%, small group trials achieving a score of 82% with effective criteria, and field trials achieving an effectiveness score of 80.75% with effective criteria. It can be concluded that: comic media is feasible, practical, and effective to use so that it meets the expectations or objectives of the researcher.

Abstrak

Permasalahan proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Sitolu Ori yaitu, kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga banyak peserta didik tidak mampu belajar mandiri tanpa kehadiran guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik bahasa Indonesia yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*). Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakkan media komik berupa angket validasi untuk ahli materi, bahasa, dan desain, serta angket respon peserta didik dan efektifitas. Hasil penelitian ini berupa media komik pada materi menelaah struktur dan kebahasaan fabel. Penilaian ahli materi mencapai 91,25%, ahli bahasa mencapai 92,84%, ahli desain mencapai 92,18% dengan kriteria sangat praktis. Hasil penilaian pada angket respon peserta didik uji coba perorangan dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Sitolu Ori berjumlah 3 orang memperoleh 88,09% kategori sangat praktis. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil berjumlah 5 orang memperoleh 91,42% kategori sangat praktis. Setelah uji coba kelompok kecil dilanjutkan pada uji coba lapangan, yang diikuti oleh 20 peserta didik, hasil dari angke

tersebut memperoleh skor 91,07% kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan mencapai skor keefektifan 88%, uji coba kelompok kecil mencapai skor 82% dengan kriteria efektif, dan uji coba lapangan mencapai skor keefektifan 80,75% dengan kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa: media komik layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan peneliti..

Kata Kunci : **Pengembangan Media dalam Bentuk Komik**

Pendahuluan

Pembelajaran adalah segala kegiatan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Keterampilan, pembentukan sikap. Pembelajaran itu merupakan proses untuk membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Dalam konsep pendidikan guru melakukan kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai materi hingga mencapai sesuatu yang objektif yang ditentukan, juga mempengaruhi perubahan sikap serta keterampilan seorang peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah seorang guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sitolu Ori Kabupaten Nias Utara, bahwa peserta didik merasa bosan dengan penggunaan media yang kurang bervariasi. Pembelajaran hanya berpusat pada guru saja sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran, kurangnya respon peserta didik rendah. Penggunaan media yang kurang bervariasi, sehingga mempelajari materi Bahasa Indonesia karena dianggap sulit, kurangnya respon peserta didik pada kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar peserta didik sangatlah rendah. Selain itu, di dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mampu mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, peserta didik hanya bisa menerima pelajaran dari guru tetapi tidak mampu mempelajarinya dengan baik, sehingga motivasi peserta didik dalam belajar sangatlah rendah dan tidak mampu

untuk berfikir kritis, kreatif serta guru tidak pernah mengembangkan media dalam bentuk komik.

Oleh karena itu peneliti mengatasi masalah di atas dengan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa media. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas (Harefa & Hayati, 2021). Ini mendorong peneliti untuk melihat lebih dalam lagi proses pembelajaran serta berfikir untuk melakukan pengembangan terhadap media berupa komik, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Kelebihan dari media komik yaitu salah satu usaha untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan mampu merangsang keinginan peserta didik. Melalui komik, materi dapat dituangkan secara lebih menarik dan ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur yang jelas, sehingga segala materi yang dipelajari dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Arsyad (2007:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang harafiah berarti 'tengah', perantara' atau 'pengantar'. Istilah perantara atau pengantar ini digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan.

Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas peserta didik, guru, petugas, perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran seperti modul,

majalah, video atau audio dan berbagai sumber belajar lainnya.

Menurut Hamdani (2011:72) mengatakan “pembelajaran (belajar dan mengajar) merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik” komunikasi pada proses pembelajaran adalah peserta didik, sedangkan komunikatornya adalah guru dan peserta didik. Jika peserta didik sebagai komunikator kepada peserta didik yang lain maka guru sebagai fasilitator, sehingga akan terjadi proses pembelajaran yang tinggi.

1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007:12) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang sangat luas dalam pembelajaran. Fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dengan isi pengajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi efektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa dari belajar (atau membaca) teks yang bergambar
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2010:27), media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu

kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar gambar. Banyak jenis media grafis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagan adalah kombinasi dari berbagai media grafis dan media gambar yang di rancang untuk memvisualisasikan hubungan antara fakta pokok atau gagasan pokok dengan cara teratur dan logis.
- b. Diagram merupakan penggambaran yang disederhanakan untuk menunjukkan hubungan timbal balik terutama dalam arti garis-garis dan lambing
- c. Grafik merupakan penyajian visual dari data berangka, memperlihatkan hubungan kuantitatif yang lebih efektif
- d. Poster adalah ilustrasi gambar yang di sederhanakan di dalam ukuran besar di rancang untuk menarik perhatian pada gagasan pokok fakta atau peristiwa.
- e. Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat di hubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

A. Komik

Menurut Sudjana (2010:64) “komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat di hubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca” berdasarkan bentuknya komik sifatnya humor dan menarik, sedangkan sumbangan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang masalah politik dan masalah sosial. Ceritanya ringkas dan menarik perhatian, di lengkapi dengan aksi bahkan dalam lebaran surat kabar dan buku buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna utama secara bebas.

1. Jenis-jenis Komik

Menurut Wibowo (2019:55-57). Mengatakan bahwa jenis komik dapat

dikelompokkan menjadi delapan, diantaranya sebagai berikut:

- a. (comic book) buku komik, serangkaian artikel, cerita dan artikel (termasuk sampul dan isi) yang disusun dalam bentuk buku.
- b. (graphic novel) komik novel grafis, Isi naratif seringkali kompleks dan panjang serta memerlukan pemikiran yang maju dari pihak pembaca.
- c. (comi strip) komik potongan, artinya cerita pendek serupa menjadi sebuah alur cerita pendek.
- d. (comic annual) komik tahunan, penerbit menerbitkan cerita pendek dan komik secara teratur, seperti setiap beberapa bulan
- e. (comic album) album komik, bagi pecinta kartun, Anda juga bisa mengumpulkan komik dan komik (dipotong dari berbagai sumber bacaan) yang cepat untuk dikumpulkan dan dirangkai.
- f. (webcomic) komik online, selain sarana cetak seperti majalah, tabloid, korandan brosur, sarana online juga mampu digunakan untuk mencetak gambar.
- g. (instructional comics) format komik dalam buku instruksi, baik itu dalam kartun alat musik, poster kartun dan bentuk lainnya.
- h. Rangkaian ilustrasi (storyboard), rangkaian gambar ini dibentuk dalam gambar dan tentunya merupakan rangkaian ilustrasi yang dapat disebut komik.

2. Langkah- langkah Pembuatan Komik

Gumelar (Nurkhalisyah dan Marlini, 2018:10), mengemukakan beberapa tahapan dalam membuat komik, sebagai berikut:

- a. Ide, ide atau gagasan kreatifkan segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- b. Tema, berasal dari ide contohnya horror, fiksi ilmiah, cerita khayalan atau fantasi, cerita aksi, kekuatan makhluk, misteri, kisah nyata cerita rakyat, komedi, drama dan lainnya.
- c. Plot, kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai

akhir. dan plot muncul dari pertanyaan apa, kapan, dimana, kenapa, siapa, bagaimana, dan solusinya.

- d. Naskah, naskah komik dibuat dalam bentuk teks dengan keterangan waktu, tempat, dan pelaku-pelankunya yang terlibat dalam pembicaraan, aksi atau semua hal yang ada dalam adegan.
- e. Sketsa komik secara kasar, merupakan coretan mentah.
- f. Akhir cerita, merupakan menutup dari kisah komik. Biasanya terdiri dari happy ending, sad ending, dan open ending.
- g. Karakter, sifat tokoh yang telah digambarkan.
- h. Frame, seperti pembatas pada kotak-kotak yang ada pada plot.
- i. Teks, bentuk teks yang dipakai untuk menerapkan ciri khas komik.
- j. Efek, memberi efek gambar seperti bintang-bintang atau efek apapun.
- k. Keahlian dalam membuat gambar, keahlian harus dibentuk dengan banyak latihan membuat komik.
- l. Semangat tinggi, bermental baja dalam membuat komik dan pantang menyerah pada keadaan.
- m. Pemikiran yang luas. Alat dan bahan, bila membuat komik memerlukan pensil, penghapus, penggaris, cutter, pena, ball point, spidol, tinta, dan pewarna. Sementara untuk teknik hybrid komik memerlukan scanner, computer, graphics, dan page lay outsoftwares dan keahlian mengoperasikan komputer.

3. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Menurut Danaswari (2013:5) kelebihan komik yaitu :

- a. Penggunaan bahasa sehari-hari, sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami isi dari komik
- b. Menggunakan gambar gambar yang dapat memperjelas kata kata dari cerita pada komik
- c. Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk membaca komik
- d. Cerita pada komik sangat erat dengan

kejadian yang dialami peserta didik sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Danaswari menyatakan kekurangan komik yaitu komik sebagai media visual atau grafis tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karna pasti setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing dalam belajar. Disisi lain komik yang berkembang saat ini kebanyakan komik yang mengedepankan aspek hiburan, dimana isi dari komik tersebut tidaklah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Jadi dengan menggunakan media komik pada proses pembelajaran, peserta didik mampu mengembangkan cara belajarnya dengan membaca dan memahami materi yang terdapat di dalam komik sebab peserta didik lebih tertarik membaca bacaan yang disertai dengan gambar gambar yang menarik, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif.

4. Fabel

Fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti, (Kemenbud 2016:209). Cerita fabel adalah cerita mengenai kehidupan binatang yang berperilaku layaknya seperti manusia (perilakunya menyerupai tingkah manusia). Cerita fabel tergolong kedalam jenis cerita fiksi (cerita fiksi adalah suatu cerita yang bukan berasal dari kehidupan yang nyata atau disebut juga dengan cerita fiktif). Cerita fable disebut juga dengan cerita moral, hal tersebut dikarenakan pesan yang terdapat didalam cerita fabel sangat erat kaitannya dengan moral kehidupan. Hasanuddin (2002:141) mengungkapkan bahwa, fabel adalah suatu bentuk pengucapan yang dapat dikategorikan kepada bentuk bahasa bermajas metafora juga, yaitu metafora berbentuk cerita mengenai dunia binatang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fabel merupakan cerita fiksi mengenai dunia binatang yang menggambarkan watak/budi manusia yang

mengandung pesan dan nilai moral bagi kehidupan manusia melalui karakter-karakter yang diperankannya.

Adapun tokoh yang berperan didalam cerita fabel biasanya adalah binatang. Akan tetapi pada cerita fabel, bukan hanya mengisahkan tentang kehidupan binatang saja, melainkan juga mengisahkan tentang bagaimana kehidupan manusia dengan seluruh karakter yang dimilikinya. Jadi, peran binatang yang terdapat didalam cerita fabel mempunyai karakter layaknya manusia, antara lain: (1) baik dan jahat; (2) jujur dan pembohong; (3) sopan dan tidak sopan; (4) pintar dan bodoh; (5) menyukai persahabatan dan tidak senang bersahabat; (6) licik dan culas; (7) melakukan perbuatan dan tingkah yang terpuji; (8) sombong, angkuh, keras kepala, suka menipu; (9) egois (ingin menang sendiri); (10) pendiam, periang dan lain sebagainya.

Struktur Teks Cerita Fabel

Struktur adalah sesuatu rangkaian yang terdapat pada sebuah teks yang sifatnya membangun. Adapun struktur teks cerita fabel adalah antara lain seperti orientasi, komplikasi, resolusi serta koda. Berikut penjelasan lebih lengkapnya. Orientasi adalah bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan dengan pengenalan cerita fabel tersebut yang diantaranya seperti pengenalan tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, pengenalan *background* atau tema dan lain sebagainya. Komplikasi adalah klimaks pada sebuahcerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan dirasakan oleh tokoh. Resolusi adalah bagian dari teks yang berisikan dengan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh. Koda adalah bagian terakhir dari teks cerita yang berisikan pesan-pesan dan atau amanat yang terdapat didalam cerita fabel itu sendiri.

Metode Pengembangan

The development of technology and information has led to the development of the world of education in Indonesia today (Telaumbanua et al., 2022). Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Research and Development*). Gay (dalam

Hamzah, 2019:1), mengemukakan “Penelitian pengembangan ialah usaha untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori”.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu masalah atau produk yang akan diteliti bukan hanya produk yang benar-benar baru, akan tetapi boleh meneliti produk yang sudah ada kemudian dikembangkan dan dikaji ulang untuk menghasilkan tingkat keefektifan dan kebermanfaatannya yang lebih tinggi dari pada tahap sebelumnya.

Sedangkan menurut Harefa, dkk (Hamzah 2021:3), mengatakan, “model pengembangan Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari pada tiga fase yaitu fase analisa keperluan, fase desain, fase pengembangan dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini lebih berorientasi produk, melalui tiga fase.”

Hannaafin dan Peck terdiri dari tiga proses utama. Tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan validitas.

1. Tahapan Model Pengembangan 4-D

Tahap *define* mencakup empat langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir, analisis materi, analisis tugas (*task analysis*), dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap *design* terdapat tiga langkah, yaitu penyusunan pemilihan media, pemilihan format dan membuat rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan dengan dua langkah, yaitu validasi ahli dan uji keterbacaan. Dan tahap terakhir *disseminate* yaitu Tujuan dari tahap ini adalah untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diuji cobakan dan direvisi, kemudian disebarkan ke lapangan.

A. Teknis Analisis Data

1. Analisis Kevalidan

Instrumen ini adalah lembar persetujuan, Lembar persetujuan digunakan untuk melihat apakah materi instruksi yang telah direncanakan sah atau tidak. Berikut cara yang dilakukan:

KRITERIA KELAYAKAN		
Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81%-100%	angat Layak	Tidak Revisi/Valid
61%-80%	Layak	Tidak Revisi/Valid
41%-60%	ukup Layak	revisi/Tidak Valid
21%-40%	urang Layak	revisi/Tidak Valid
00%-20%	idak Layak	revisi/Tidak Valid

Sumber :Zunaidah dan Amin (2016:22)

2. Analisis Data angket Kepraktisan

Media komik yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut:

Kriteria Kepraktisan	
Presentase %	Kriteria
00-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat praktis

Sumber : Mukti, dkk.(2018:59)

3. Analisis Efektifitas

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media komik yang dikembangkan peneliti, maka dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Peserta didik dikatakan berhasil apa bila memperoleh nilai lebih besar atau

sama dengan nilai KKM (nilai \geq KKM). Sesuai dengan KKM dalam struktur dan kebahasaan fabel di lokasi peneliti, maka ketuntasan setiap individu yaitu 70. Untuk menghitung hasil belajar setiap peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah skor total

Kriteria Efektivitas	
Interval Skor	Kriteria
$P > 80$	Sangat Efektif/Sangat Baik
$70 < P \leq 80$	Efektif/Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup Efektif
$50 < P \leq 60$	Kurang Efektif
$P \leq 50$	Tidak Efektif

Sumber : Gitriani, dkk., (2018:45)

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Prosedur pengembangan media komik ini dilakukan menggunakan model 4-D yang meliputi empat tahap, yakni *Define-Design-Develop-Disseminate*. Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis awal-akhir

Peneliti melakukan analisis awal-akhir dengan mencari informasi mengenai karakteristik mahasiswa yang meliputi perkembangan kognitif, latar belakang akademik, latar belakang kehidupan sosial dan ekonomi di SMP Negeri 1 Sitolu Ori. Analisis ini berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang harus dicapai siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk komik saat proses belajar mengajar.

b. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan komik ini adalah materi yang sesuai dengan silabus kelas VII SMP pada KD

c. Analisis Tugas

Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi menelaah struktur dan kebahasaan fabel. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media komik. Kompetensi Dasar dalam materi Bahasa Indonesia yaitu: 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, maka selanjutnya dilakukan tahap pemilihan struktur atau kerangka sederhana yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada pada media komik, kerangka komik tersusun diantaranya cover, pendahuluan, aktifitas belajar, kegiatan pembelajaran, evaluasi, daftar pustaka dan yang terakhir lampiran. Tahap pemilihan struktur atau kerangka media komik ini meliputi:

a. Pemilihan Media (*media selection*)

Alasan ahli melaksanakan pemilihan media, karena di SMP Negeri 1 Sitolu Ori terkhusus mata pembelajaran bahasan Indonesia masih tergantung pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan google classroom peserta didik lebih cenderung bosan maka, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berupa media komik yang dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik.

b. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format produk berupa media komik dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahapan komik. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran yang sistematis dan terstruktur dan menarik untuk peserta didik yang akan mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini rancangan media komik yang telah dibuat oleh analisis diberikan kontribusi oleh manajer, kemudian pada saat itu, koreksi dilakukan, selanjutnya untuk mendapatkan ide untuk pengembangan dari rencana komik dan persetujuan selesai.

d. Uji Keterbacaan

Tujuan uji keterbacaan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan kalimat pada media komik yang digunakan dalam setiap item sehingga meminimalisasi kesalahan yang kurang dan mendapat hasil yang baik sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi syarat untuk disebarluaskan sebagai alat media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa komik dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan model pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan komik misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, animasi. Gambar-gambar dan animasi dikembangkan melalui aplikasi *canva*. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan menggunakan salah satu fitur yang terdapat dalam aplikasi *canva*.

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf final perangkat pembelajaran yang baik. Pada tahap ini peneliti mendapatkan kritik, saran dan masukan untuk merevisi media komik yang telah dibuat yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk dengan melakukan revisi pertama hingga diperoleh *draft* II sebelum diuji cobakan di lapangan. Kegiatan pada tahap ini adalah:

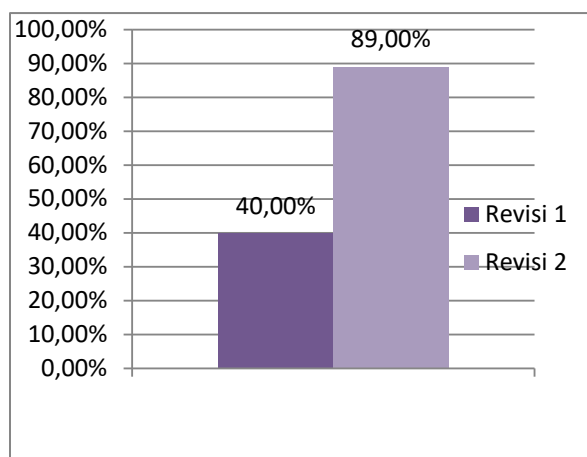
a. Data Validasi Ahli Isi/Materi

Validator materi melakukan revisi produk sebanyak dua kali. Setelah dirata-ratakan hasil validasi pada revisi I mencapai persentasi 40,47% dari lima indikator yaitu: Relevansi 41%, Keakuratan 43%, Kelengkapan Sajian 56,25%, Sistematika Sajian 25%, Kesesuaian sajian dengan tuntunan pembelajaran yang terpusat pada siswa 37,5%,

Kemudian peneliti memperbaiki produk sehingga pada revisi II dengan tingkat pencapaian dari indikator Relevansi 95%, Keakuratan 87%, Kelengkapan Sajian 95,8%, Sistematika Sajian 75%, Kesesuaian sajian dengan tuntunan pembelajaran yang terpusat pada siswa 93,75%. dengan kriteria “sangat layak” sehingga produk layak untuk digunakan.

Setelah dirata-ratakan nilai validasi ahli materi pada produk media komik mulai dari revisi I dengan pencapaian 40,47% dan revisi II dengan pencapaian 89,28% dapat dilihat pada grafik berikut:

PreseHasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi

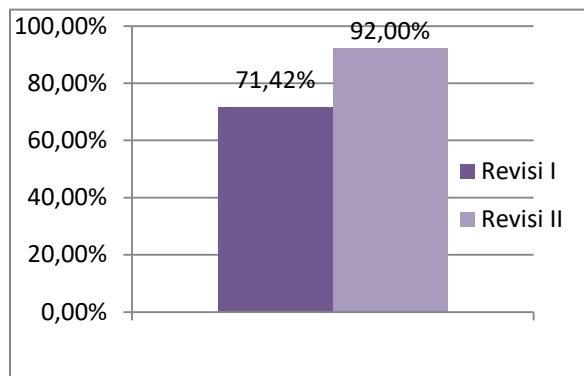


b. Validasi ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa terhadap produk berupa media komik untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat persentase 71,42% dari dua aspek, yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia 66,6% dari tiga indikator, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan 75% dari empat indikator. Sedangkan revisi ke II setelah dirata-ratakan 92,85% dari dua aspek yaitu 91,6% untuk indikator keseragaman maksud dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar dari tiga indikator dan 93,75% untuk aspek keterbacaan dan kekomunikatifan dari empat indikator.

Hasil validasi ahli bahasa pada produk media komik mulai dari revisi I dengan pencapaian 71,42% dan revisi II dengan pencapaian 92,85% dapat dilihat pada grafik berikut:

Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

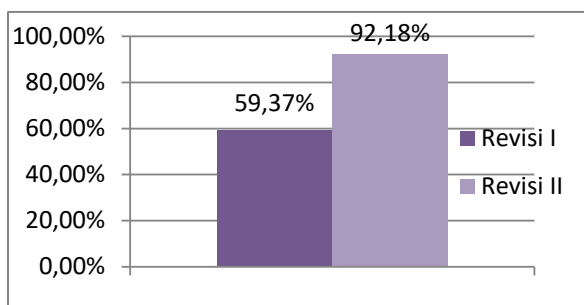


c. Validasi ahli Desain

Hasil validasi ahli desain terhadap produk berupa media komik untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat 59,37% sedangkan revisi II setelah dirata-ratakan mendapatkan persentase 92,18% dapat dilihat pada grafik berikut:

Hasil validasi ahli bahasa pada produk media komik mulai dari revisi I dengan pencapaian 59,37% dan revisi II dengan pencapaian 92,18% dapat dilihat pada grafik berikut:

Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Desain

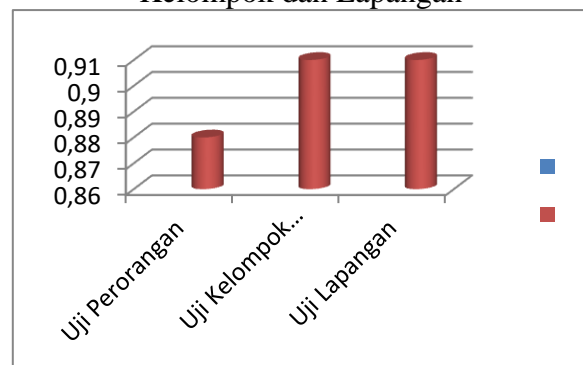


d. Ujicoba

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah mengaplikasikan media komik secara langsung kepada peserta didik dikelas. Setelah media komik dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli maka peneliti melakukan tahap-tahap penerapan media komik atau uji coba dalam belajar. Uji coba pengembangan penelitian dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Sitolu Ori. Penilaian media terdiri dari 3 tahapan yaitu : (1) Uji coba produk

perorangan, terdiri dari 3 peserta didik dengan pencapaian uji coba perorangan 88,09% penskoran sangat praktis; (2) uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 5 orang peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sitolu Ori dengan pencapaian uji kelompok kecil 91,42% dengan criteria sangat praktis; (3) uji lapangan dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik dengan pencapaian 91,07% dengan kriteria sangat praktis.

Presentase Kepraktisan Uji Coba Perorangan, Kelompok dan Lapangan



Grafik Presentase Keefektifan Uji Coba Perorangan, Kelompok, dan Uji Coba Lapangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik pada Materi menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel”, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Komik Bahasa Indonesia pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Sitolu Ori dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap utama yaitu pendefinisian (*define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*disseminate*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif serta layak digunakan.
2. Media Komik bahasa Indonesia berbasis pada materi menelaah struktur dan kebahasaan fabel kelas VII SMP Negeri

1 Situlu Ori telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 91,25%, validitas bahasa sebesar 92,85% dan validitas media (desain) sebesar 92,18%.

3. Media Komik bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak sebesar uji coba perorangan mencapai 88,09% , uji kelompok kecil mencapai 91,42%, dan uji coba lapangan mencapai 91,07.
4. Media Komik bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% dengan kategori sangat praktis digunakan dengan hasil angket respon siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Chaeruman, 2015. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Danaswari, Resti Wahyu, dkk. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 2.
- Harefa, dkk 2021. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik*. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5 (2), 981-992.
- Darius, 2015. *Pengembangan pembuatan Media Komik Berbasis Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Bahan Bakar*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Volume 2, Nomor 2, November 2015.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain (2010) *strategi belajar mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Gumelar, M S (2011). *Comik Making- Cara Membuat Komik*. Jakarta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamzah, 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reserch and Development)*. Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hafiz, 2013. *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Diambil dari <http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800>
- Telaumbanua, L. G., Harefa, N. A. J., & Zega, I. (2022). Development of Indonesian Language Learning Videos Based on a Scientific Approach to Poetry Materials. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 2121–2128. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4521>
- Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Gunungsitoli. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Gunungsitoli: institut keguruan dan Ilmu Pendidikan Gunungsitoli.
- Kurniawan dan Dewi. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. *Jurnal Siliwangi* Vol.3.No.1, 2017. ISSN 2476-9312.
- Martina, Kadek. dkk. 2018. *Pengembangan Media Strip Comic Dengan model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*

- Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sari Mekar.* Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. (2) pp. 245-255.
- Nurkhalisyah dan Marlin. 2018. *Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan Di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang.* Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipian. Vol.7, No.1 September 2018, Seri A.
- Purwono, Urip. 2008. *Aspek Kelayakan Isi BNSP.* <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses tanggal 13 Mei 2016 pukul 03.08 WIB.
- Rina, 2017. *Metode Penelitian Pengembangan.* (Research and Development). Malang CV. Literasi Nusantara Abadi