

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS STRUKTUR TEKS BIOGRAFI KELAS X SMK NEGERI 1 LOTU

Arman Suka Damai Zega¹, Riana², Lestari Waruwu³

^{1, 2, 3}Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolota Ulu, Gunungsitoli. Sumatera Utara, Indonesia
Email: armansukadamai3@gmail.com

Article History

Received: 11-09-2023

Revision: 02-10-2023

Accepted: 03-10-2023

Published: 08-10-2023

Abstract. The purpose of this research is to develop comic learning media on the material of analyzing the structure of biography text in class X SMK Negeri 1 Lotu which is valid/worthy, practical, and effective. This type of research is research and development (Research and Development). The development model used is the 4D model which consists of four stages, namely the Define stage, Design stage, develop stage, and Disseminate stage. Comic learning media developed through the validity test stage by three validators (material and content experts, linguists, and design experts), small group tests and field tests conducted in class X DPIB SMK Negeri 1 Lotu. Based on the results of research conducted by three validators/experts, comic learning media has been tested valid and feasible by 100% material and content expert validators, 100% language expert validators, and 96% design expert validators. The practicality of comic learning media in the small group test was 93%, and the field test was 94% with very practical criteria. The effectiveness of comic learning media has also been tested very effective with the percentage of classical completeness in the small group test of 100%, and the field test of 87.5%.

Keywords: Learning Media, Comic, 4D

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran media pemebelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi kelas X SMK Negeri 1 Lotu yang valid/layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap Define (pendefinisian), tahap *Design* (perancangan), tahap *Develop* (pengembangan), dan tahap *Disseminate* (penyebaran). Media pembelajaran komik yang dikembangkan melalui tahap uji validitas oleh tiga validator (ahli materi dan isi, ahli bahasa, dan ahli desain), uji kelompok kecil dan uji lapangan yang dilakukan di kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh tiga validator/ahli, media pembelajaran komik telah teruji valid dan layak oleh validator ahli materi dan isi 100%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 96%. Kepraktisan media pembelajaran komik pada uji kelompok kecil sebesar 93%, dan uji lapangan sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran komik juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal pada uji kelompok kecil sebesar 100%, dan uji lapangan sebesar 87,5%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik, 4D

How to Cite: Zega, A. S. D., Riana., & Waruwu, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Menganalisis Struktur Teks Biografi Kelas X SMK Negeri 1 Lotu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 932-943. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.256>.

PENDAHULUAN

Salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam mempersiapkan serta membantu generasi muda dalam menghadapi era *society 5.0* yang berkembang pada saat ini adalah pendidikan. Jika kita menerapkan suatu pendidikan yang baik, maka akan terciptalah Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki nilai dan kualitas. Hidayat & Abdilah (2019) mengatakan bahwa pendidikan sebagai mekanisme yang dibentuk masyarakat demi membawa generasi-generasi penerus kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan untuk mencapai fase kemajuan yang paling tinggi. Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Pendidikan erat hubungannya dengan sosok seorang pendidik yaitu seorang guru. Peran seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang dan pengelolah kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Guru saat ini dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan produktif dalam memanfaatkan media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di dalam kelas guna untuk menghasilkan siswa yang aktif. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran guru diharuskan mampu menciptakan sesuatu hal yang bisa membuat pembelajaran dalam kelas menjadi menyenangkan dan berjalan dengan efektif, salah satu hal yang bisa dilakukan oleh guru adalah mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Menurut Hasan, et al. (2021) media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa dimanfaatkan menjadi jembatan penyalur informasi dari seorang guru kepada siswa untuk merangsang minat siswa supaya termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan utuh dan bermakna. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar agar materi yang disampaikan guru dalam kelas dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Namun, dalam implementasinya guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

Kondisi yang sama juga ditemukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Lotu, berdasarkan hasil pengamatan saat magang 1 ditemukan bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi pada saat mengajar dalam kelas sehingga siswa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut di atas disebabkan karena kurangnya kreativitas dari guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat mengajar. Kedua, kurangnya fasilitas yang tersedia di sekolah membuat guru sulit untuk menggunakan media.

Salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah media grafis yaitu komik. Komik dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal membaca. Komik pembelajaran yang cukup menarik untuk di baca oleh siswa dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Kristanto (2016) mengatakan bahwa komik adalah suatu bentuk grafis yang memanifestasikan berbagai karakter dan menyajikan satu cerita yang bersambung dengan gambar berfungsi untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik pembelajaran dapat dipergunakan dengan efektif dan efisien oleh guru dalam hal meningkatkan minat dan motivasi, pembendaharaan kata dan keterampilan membaca seorang siswa. Komik memiliki kelebihan yaitu cerita yang disajikan begitu ringkas sehingga bisa mengurangi kebosanan, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi yang menarik, dibuat lebih hidup dengan pemakaian berbagai gambar dan warna, mengandung unsur edukatif (edukasi) yang mampu menginspirasi sekaligus memotivasi siswa dalam mempelajarinya. Komik pembelajaran juga memiliki peran yang sangat baik dalam pertumbuhan imajinasi dan kreativitas siswa. Selain itu media pembelajaran komik tidak hanya bisa dipelajari di sekolah saja namun juga bisa dipelajari di rumah.

Media pembelajaran komik dapat digunakan di dalam proses pembelajaran apabila media komik dikatakan layak, praktis dan efektif. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Harefa (2022) didapatkan hasil bahwa media pembelajaran komik sangat layak, praktis dan efektif digunakan pada proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menjadi pendukung bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang memiliki kelayakan, kepraktisan dan efektifitas yang baik. Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang guru melakukan pengembangan komik. Pengembangan media pembelajaran komik ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop dan Dessiminate*). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang layak/valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Khaeroni (2021) metode *R & D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian maupun produk sampingan sebagai penunjang efektivitas sesuai dengan maksud dibuatnya produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D. Menurut Khaeroni (2021) model pengembangan 4D ini terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop*, dan

desseminate yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Peneliti menggunakan 4D karena prosedur model 4D ini sangat sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran komik.

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu yang berjumlah 21. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Dalam mengembangkan sebuah komik, tentunya diperlukan instrumen pengumpulan data untuk mengumpulkan data atau informasi tentang apa saja yang harus dilakukan, sehingga dapat menghasilkan produk yang menarik, berkualitas serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, keefektifan dari produk yang dihasilkan. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, instrumen pengumpulan data yang akan digunakan tersebut yaitu lembar validasi komik, angket respon siswa dan tes hasil belajar. Teknik analisis data diperlukan untuk mengolah data dari hasil evaluasi ahli dan uji coba media pembelajaran komik yang telah dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis kelayakan komik oleh validator ahli, analisis data angket peserta didik terhadap komik dan analisis keefektifan komik.

HASIL

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik ini dilakukan di SMK Negeri 1 lotu, Kecamatan Lotu, Kabupaten Nias Utara. Di sekolah tersebut Peneliti mengambil data uji coba produk pada siswa kelas X DPIB pada semester genap. Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini meliputi 4 tahap yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop* dan tahap *disseminate*. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi dengan menggunakan menggunakan model pengembangan 4-D, mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Tahap Pendefenisian (Define)

Tahap pendefenisian (*define*) merupakan tahap awal, ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran komik. Tahap *difine* ini mencakup lima langkah analisis siswa mulai dari anlisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan (Design)

Merancang media pembelajaran komik dengan format komik berbentuk buku yang berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) yang disusun berdasarkan komponen yang ada dalam komik mulai dari ilustrasi (gambar), panel atau tempat gambar, teks dan balon kata tempat untuk percakapan dalam komik tersebut. Rancangan isi pembelajaran dalam komik disesuaikan dengan mencantumkan judul, petunjuk penggunaan komik, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran materi, dan evaluasi. kemudian peneliti menunjukan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap produk yang telah dibuat. Perlunya hal ini supaya produk yang telah kita buat bisa kita perbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari dosen pembimbing sebelum melakukan validasi kepada validator.

Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan uji coba produk. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan isi, ahli bahasa dan ahli desain untuk mendapatkan kelayakan dari produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan. Kemudian peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu untuk mendapatkan penilaian kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran komik. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan.

- Validasi Ahli Materi

Penilaian hasil kelayakan media komik yang dilakukan oleh ahli materi dan isi secara keseluruhan pada revisi I dengan jumlah skor seluruh aspek empat puluh lima mencapai presentase lima puluh tiga persen dengan kriteria cukup layak dari kelima aspek. Pada aspek relevansi mencapai lima puluh persen, aspek keakuratan mencapai lima puluh persen, aspek kelengkapan sajian mencapai enam puluh dua koma lima persen, aspek sistematika sajian mencapai lima puluh persen dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai lima puluh lima persen. Penilaian hasil kelayakan materi dan isi pada media pembelajran komik oleh ahli materi dan isi pada revisi II secara keseluruhan mendapat skor empat puluh delapan dengan presentase pencapaian lima puluh tujuh persen dengan kriteria cukup layak dari kelima aspek, aspek relevansi mencapai lima puluh persen, aspek keakuratan mencapai lima puluh persen, aspek kelengkapan sajian mencapai tujuh puluh lima persen, aspek sistematika sajian mencapai lima puluh persen dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai enam puluh persen. Sedangkan pada

revisi III penilaian hasil kelayakan materi dan isi oleh ahli materi dan isi secara keseluruhan mencapai skor delapan puluh empat mencapai presentase seratus persen dengan kriteria sangat layak dari kelima aspek, aspek relevansi mencapai seratus persen, aspek keakuratan mencapai seratus persen, aspek kelengkapan sajian mencapai seratus persen, aspek sistematika sajian mencapai seratus persen dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai seratus persen.

- **Validasi Ahli Bahasa**

Penilaian validasi ahli bahasa diperoleh hasil validasi pada revisi I dengan jumlah skor kesekuruhan aspek dua puluh mencapai presentase tujuh puluh satu persen dengan kriteria layak dari kedua aspek, aspek kesesuaian bahasa mencapai presentase enam puluh tujuh persen, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai presentase tujuh puluh lima persen. Sedangkan penilaian kelayakan media pembelajaran komik pada revisi II secara keseluruhan mendapat skor dua puluh delapan dengan presentase seratus persen dengan kriteria sangat layak dari kedua aspek, aspek kesesuaian bahasa mencapai seratus persen dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai seratus persen.

- **Validasi Ahli Desain/media**

Hasil penilaian ahli desain terhadap media pembelajaran komik dari revisi I sampai revisi II. Hasil validasi ahli desain pada revisi I memperoleh skor keseluruhan mencapai dua puluh empat mencapai presentase empat puluh persen dengan kriteria kurang layak jadi perlu beberapa perbaikan desain yang ada dalam media pembelajaran komik. Sedangkan revisi II memperoleh skor keseluruhan lima puluh delapan mencapai presentase sembilan puluh enam dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian desain pada revisi I sampai revisi II mengalami peningkatan presentase sehingga media pembelajaran komik dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan

Tahap Penyebaran (Dessiminate)

Langkah akhir dari pengembangan produk ini yaitu tahap penyebaran. Di tahap ini peneliti melakukan penyebaran produk berupa media komik kepada siswa di SMK Negeri 1 Lotu khususnya pada sampel yang telah tentukan peneliti yaitu di kelas X DPIB.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan di kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu sebanyak dua kali. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan atau respon siswa dan

keefektifan media pembelajaran komik yang dikembangkan setelah divalidasi oleh ahli materi, bahasa dan desain.

Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

- Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil, hasil kepraktisan media pembelajaran komik diperoleh dari pengisian angket respon siswa yang dilaksanakan di kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu dengan mengambil sampel sebanyak lima orang siswa. Respon peserta didik mencakup pada aspek materi/isi, bahasa/komunikasi, penyajian, teks, visual, penokohan dan tampilan keseluruhan. Hasil rata-rata presentase respon siswa mencapai sembilan puluh tiga persen dengan kriteria “sangat praktis”.

- Uji Coba Lapangan

Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan di kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu melibatkan enam belas orang siswa. Hasil respon siswa pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sudah praktis digunakan dalam pembelajaran dengan pemerolehan rata-rata presentase mencapai sembilan puluh empat persen dengan kriteria “sangat praktis”.

Keefektifan Media Pembelajaran Komik

Efektivitas media pembelajaran komik ditandai dengan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik .pembelajaran siswa dikatakan meningkat apabila ketuntasan klasikal dalam setiap uji coba lebih besar dari delapan puluh persen dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada materi menganalisis struktur teks biografi pada uji coba kelompok kecil sebanyak lima orang siswa memperoleh nilai di atas KKM sehingga presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai seratus persen dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan yang melibatkan enam belas orang siswa, siswa mengalami ketuntasan dalam tes hasil belajar sebanyak empat belas orang siswa dan dua orang siswa yang tidak tuntas sehingga presentase ketuntasan belajar mencapai delapan puluh tujuh koma lima persen dengan kriteria sangat efektif.

DISKUSI

Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Pengembangan media pembelajaran komik dilakukan sesuai dengan prosedur model 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pada tahap *Define*, dilakukan beberapa analisis yaitu Analisis ujung depan dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, sehingga nantinya diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Pada saat observasi di kelas X DPIB, peneliti menemukan bahwa masih terdapat siswa yang kurang termotivasi dalam proses pembelajaran karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam kelas, guru belum mengembangkan media pembelajaran komik. Untuk itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran komik supaya siswa bisa termotivasi dan tidak merasa bosan terhadap pembelajaran. Analisis siswa dilakukan untuk mendapat gambaran tentang karakteristik siswa, peneliti memberikan tes kepada siswa di kelas X DPIB untuk mengetahui tingkat kemampuan dan intelektual siswa dalam memahami materi pembelajaran, ternyata setelah peneliti memberikan tes kepada siswa peneliti menemukan bahwa ada siswa yang cepat memahami materi dan ada yang tidak. Analisis konsep dilakukan untuk mengetahui konsep pokok yang akan diajarkan seperti analisis kompetensi dasar dan sumber belajar yang digunakan. Analisis Tugas, pada tahap ini peneliti menganalisis tugas siswa sesuai dengan materi pembelajaran. Peneliti melakukan analisis ini untuk membantu pembuatan tugas dan materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran komik. Pada media pembelajaran komik yang dikembangkan, peneliti membuat tugas dalam bentuk evaluasi yang terdapat dalam komik yaitu tentang menentukan struktur teks biografi yang terdiri dari orientasi, peristiwa/permasalahan dan reorientasi. Perumusan tujuan pembelajaran, pada tahap ini peneliti merancang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dalam pelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di kelas X SMK yaitu KD 3.15 dengan materi menganalisis makna dan kebahasaan teks biografi. Peneliti mencantumkan materi pembelajaran tentang pengertian biografi dan struktur teks biografi pada media pembelajaran komik untuk dipelajari siswa sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Selanjutnya pada tahap *Design*, peneliti merancang media pembelajaran komik dengan format komik berbentuk buku yang berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) yang disusun berdasarkan komponen yang ada dalam komik mulai dari ilustrasi (gambar), panel atau tempat gambar, teks dan balon kata tempat untuk percakapan dalam komik tersebut. Rancangan isi pembelajaran dalam komik disesuaikan dengan mencantumkan judul, petunjuk penggunaan komik, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran materi, dan evaluasi. Kemudian peneliti

menunjukkan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap produk yang telah dibuat. Perlunya hal ini supaya produk yang telah kita buat bisa kita perbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari dosen pembimbing sebelum melakukan validasi kepada validator.

Tahap *Develop*, pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan uji coba produk. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan isi, ahli bahasa dan ahli desain untuk mendapatkan kelayakan dari produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan. Kemudian peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu untuk mendapatkan penilaian kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran komik. Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan. Pada tahap terakhir yaitu *Desseminate*, di tahap ini peneliti melakukan penyebaran produk berupa media komik kepada siswa di SMK Negeri 1 Lotu khususnya pada sampel yang telah tentukan peneliti yaitu di kelas X DPIB.

Kelayakan Media Pembelajaran Komik

Kelayakan media pembelajaran komik diperoleh dari penilaian validator ahli materi dan isi, ahli bahasa dan ahli desain. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu angket dengan penilaian skala likert dengan ketentuan skor 1-4 yaitu skor 1 untuk tidak layak, skor 2 untuk kurang layak, skor 3 untuk layak dan skor 4 untuk sangat layak (Darmayanti & Subrata 2021). Media pembelajaran komik dinyatakan bisa di uji cobakan apabila sudah memperoleh penilaian minimal layak dari ahli. Validasi media pembelajaran komik dilakukan untuk memperoleh saran dan masukan dari ahli demi perbaikan produk yang dikembangkan. Penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan dilakukan dengan pengisian angket kelayakan media pembelajaran komik disetiap revisi.

Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

Kepraktisan media pembelajaran komik diukur menggunakan angket respon siswa yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba ini dilakukan di kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu. Penskoran angket respon siswa menggunakan skala Guttman dengan penskoran 0-1, ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0. Kriteria kelayakan media pembelajaran komik menurut Darmayanti & Subrata (2021) minimal mendapat kriteria praktis dengan presentase 61%-80% dan 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. Uji coba kelompok kecil melibatkan lima orang siswa memperoleh rata-rata presentase 93% dengan kriteria sangat praktis. Setelah uji coba kelompok kecil selesai, seterusnya dilakukan uji coba

lapangan dengan melibatkan 16 orang siswa memperoleh rata-rata presentase 94% dengan kriteri sangat praktis

Keefektifan Media Pembelajaran Komik

Pembelajaran siswa dikatakan meningkat apabila ketuntasan klasikal dalam setiap uji coba lebih besar dari 80% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa pada materi menganalisis struktur teks biografi pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa memperoleh nilai di atas KKM sehingga presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan yang melibatkan 16 orang siswa, siswa mengalami ketuntasan dalam tes hasil belajar sebanyak 14 orang siswa dan 2 orang siswa yang tidak tuntas sehingga presentase ketuntasan belajar mencapai 87,5% kriteria sangat efektif. Dari hasil efektifitas di atas maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik sudah memenuhi teori Ramli (2012) tentang salah satu fungsi media pembelajaran yaitu memperbaiki proses belajar mengajar dan sekaligus meningkatkan hasil pembelajara. Dengan demikian, media pembelajaran komik yang sudah dikembangkan sudah efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harefa (2022), maka media pembelajaran komik yang dilakukan oleh peneliti sekarang sudah memenuhi kriteria pencapaian dari kelayakan, kepraktisan dan keefektifan sehingga media pembelajran komik yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu telah dikembangkan dengan model pengembangan 4-D dengan 4 tahap yaitu tahap *define* (pendefenisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebaran). Sehingga dikatakan valid/layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan validasi kepada 3 ahli (ahli materi dan isi, ahli bahasa dan ahli desain), media pembelajaran komik yang dikembangkan sudah teruji “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran dengan pemerolehan skor rata-rata skor validasi materi dan isi mencapai 100% kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa mencapai 100% dengan kriteria sangat layak dan validasi ahli desain mencapai 96% dengan kriteria sangat layak.

Media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu dikategorikan “sangat praktis” dari hasil uji coba yang dilakukan dengan angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 siswa mencapai 93% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba lapangan dengan melibatkan 16 siswa mencapai 94% dengan kriteria sangat praktis. Media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lotu telah dilakukan tes hasil belajar siswa dan memperoleh presentase ketuntasan siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai 100% dengan kriteria sangat efektif dan pada uji coba lapangan mencapai 87,5% dengan kriteria sangat efektif sehingga dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan, pembahasan, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis struktur teks biografi kelas X SMK Negeri 1 Lotu yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka peneliti berharap supaya penelitian media pembelajaran komik selanjutnya dapat dilakukan lebih efektif dengan menyarankan beberapa hal yaitu mendorong pendidik agar dapat menggunakan media pembelajaran komik dalam kegiatan pembelajaran karena telah diuji dan mendapat hasil yang sangat memuaskan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan atau sumber referensi dalam melaksanakan penelitian pengembangan media komik.

REFERENSI

- Akbar, Sadun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmayanti, R. Y., & Heru Subrata. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama pada Siswa Kelas IV, *JPGSD*. 9(10), 3399z -3409.
- Fitria, Y. F., Dwi & Lilik Mawartiningsih (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter *Character-Based Comic Development. Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 409-413.
- Harefa, Noveri A. J., & Eti Hayati. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Harefa, Sri Augustita. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 2 Gunungsitoli*. Gunungsitoli: Universitas Nias
- Hasan, Muhammad, et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Haudin. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.

- Haqiqi, Nur & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema Di Mi *The Noor*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164-172.
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA/MA/SMK/MAK*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. Balitbang. Kemdikbud
- Kemendikbud. (2016). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X SMA/MA/SMK/MAK*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Balitbang, Kemdikbud.
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian & Pengembangan*. Banten: Media Madani.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustandi, Cecep, Daddy Darmawan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Megantari, K. A., et al. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press. Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Iain Antasari Press.
- Riwanto, M. A & Mey P., Wulandari. (2018). Efektifitas Media Komik Digital (*Carton Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 15-18.
- Susanti, Elvi. (2022). *Keterampilan Membaca*. Bogor: Penerbit In Media.
- Telaumbanua, Aslina & Noveri A. J., Harefa (2023). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *TE'EHAO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1) 142-152. <https://doi.org/10.56207/taehao.v1i1.xx>
- Telaumbanua, Aslina. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Sitolu Ori*. Gunungsitoli : Universitas Nias.
- Yustinah. (2016). *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga