

plllagiasi.docx

by AGUS DEVTECH

Submission date: 06-Jun-2024 09:00AM (UTC+0530)

Submission ID: 2387570652

File name: plllagiasi.docx (1.17M)

Word count: 11800

Character count: 79120

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

¹³ Sekolah Dasar adalah salah satu jenjang pendidikan dasar yang ditempuh selama 6 tahun. Sekolah dasar merupakan jenjang paling penting yang harus dilalui oleh setiap orang, sebab dari pendidikan sekolah dasar setiap orang dapat memperoleh kemampuan dasar untuk bisa melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan Sekolah Dasar sangat berpengaruh pada jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, mutu pendidikan Sekolah Dasar harus selalu dibina agar dapat menjadi Sekolah Dasar yang berkualitas (Prayoga, M. Fery, 2018:1). Pada jenjang Sekolah Dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib diajarkan. Salah satu pelajaran yang wajib diajarkan adalah Bahasa Indonesia.

¹² Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki peran yang sangat penting. Dalam konteks mata pelajaran bahasa Indonesia, kurikulum 2013 menekankan pentingnya bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan. Bahasa bukan hanya sebuah alat komunikasi, tetapi juga sarana untuk menyampaikan dan memahami berbagai konsep dan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran lainnya. Kemampuan berbahasa yang baik akan sangat mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran dan meraih keberhasilan dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berbahasa menjadi aspek penting dalam pendidikan.

Peran guru dalam memberikan pembelajaran bahasa sangatlah penting. Guru bukan hanya sebagai seseorang yang menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai teladan bagi siswa dalam berbicara dan berkomunikasi dengan baik sesuai dengan karakter yang diharapkan. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian siswa melalui interaksi dan contoh yang diberikan.

Sebagai figur utama dalam pendidikan, guru memiliki tanggung jawab besar dalam membimbing dan menginspirasi siswa. Melalui pendekatan yang tepat, guru dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa mereka secara optimal. Selain itu, keberadaan guru sebagai unsur manusiawi dalam pendidikan memberikan ruang bagi hubungan yang erat antara guru dan siswa, yang dapat memperkuat proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan pembelajaran bahasa tidak bisa diremehkan, karena mereka memegang kunci keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa dan meraih prestasi dalam pendidikan (Djamarah, 2010:1). Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memberikan penjelasan terkait materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga materi bisa cepat diterima oleh siswa dengan baik. Dengan demikian, tugas guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi belajar yang baik bagi siswa. Selain itu, salah satu tugas penting bagi guru adalah memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar mengajar serta mampu merancang perangkat pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan penuh semangat (Hayati et al., 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran saat proses belajar mengajar siswa akan mudah dalam menangkap dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Gagne dalam Sadiman, dkk., (2014:6) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi ke komunikan. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media akan mampu meningkatkan motivasi

belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang mampu menarik perhatian siswa (Milosevic, 2017). Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. (Arsyad, 2013: 19). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan memilih, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa saat proses belajar mengajar di kelas.

Namun, pada kenyataannya pemilihan media yang digunakan cenderung monoton, guru hanya menggunakan media berupa video dari *youtube* kemudian guru menjelaskan ulang materi dan meminta siswa untuk mencatat materi tersebut sehingga pembelajaran kurang efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi dan adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis dalam proses belajar mengajar. Diungkapkan dalam jurnal penelitian Sutisna, Novita & Iskandar (2020), bahwa masih belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Demikian juga dengan temuan hasil penelitian Novita, Windiyani, & Fauziah (2020) tentang pemanfaatan media berbasis TIK yang masih rendah di lingkungan sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar khususnya kelas V terdapat beberapa materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa yaitu mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif. Materi ini dianggap sulit dipahami oleh siswa karena guru mengalami kesulitan memilih media yang akan digunakan. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran berupa video dari *youtube*. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang dipelajari

47 saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa sulit memahami materi. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Konsep hasil belajar dikemukakan Rusman (2015: 67) bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

14 Proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V cenderung kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar di kelas serta guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas sehingga siswa mudah merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Selain itu terdapat beberapa permasalahan lain, pertama siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Kedua siswa cenderung kurang bersemangat dan mencari kesibukan sendiri jika materi hanya disampaikan dengan dijelaskan seperti mengobrol dengan temannya, mainan sendiri, jail kepada teman yang lainnya. Permasalahan yang ketiga, yaitu kurang aktifnya siswa saat proses belajar mengajar di kelas karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton saat menyampaikan materi. Keempat, kurangnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal yang ada di daerah sekitarnya.

5 Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan mudah untuk memahami materi. Salah satu media yang

jarang dikembangkan oleh guru saat proses belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Media Komik Digital. Alasan pemilihan media komik digital adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi siswa, membiasakan siswa untuk literasi dan dapat menceritakan kembali urutan kejadian peristiwa sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Ahmad, Hafiz (2009:1) Kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Komik yang mampu membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa terkait dengan materi Bahasa Indonesia tentang menganalisis urutan proses kejadian dalam cerita fiksi.

Didalam Komik Digital terdapat rangkaian gambar-gambar berwarna, teks awan berdialog, serta berbentuk panel (kotak gambar) seperti membukan buku pada umumnya hanya saja membukanya melalui berbasis digital, dengan begitu diharapkan dapat dikembangkan menjadi solusi untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di SDN Sukorame Kota Kediri memiliki fasilitas Laboratorium Komputer sehingga Komik Digital memungkinkan untuk diterapkan di sekolah, siswa kelas V juga bisa membawa gadget sendiri untuk membuka Komik Digital ini saat pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menganalisis urutan proses kejadian dalam cerita teks fiksi.

Komik digital bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi beberapa aspek sesuai

dengan pendapat Nieveen (1999). Menurut Nieveen (1999) aspek validitas dapat dilihat dari: (1) apakah kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada state-of-the art pengetahuan; dan (2) apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara yang satu dengan lainnya. Aspek kepraktisan dilihat dari segi pengguna: (1) apakah para ahli dan praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal; dan (2) apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh guru dan siswa. Dalam kerja Nieveen (1999) berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat diartikan bahwa Nieveen mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik." Istilah "baik" ini masih memerlukan diukur dengan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kepraktisan" dari keterlaksanaan model. Dalam kerja Nieveen (1999) berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat diartikan bahwa Nieveen mengukur tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program dan keinginan siswa untuk terus menggunakan program tersebut. Dalam penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model dikatakan efektif misalnya dapat dilihat dari komponen-komponen: (1) hasil belajar siswa; (2) aktivitas siswa; dan (3) kemampuan siswa dalam matematika misalnya berpikir kreatif. Komponen-komponen ini dapat berbeda antara penelitian yang satu dengan lainnya bergantung pada pendefinisian (penegasan istilah) yang disebut efektif dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

Tentang Cerita Rakyat Calon Arang di Daerah Kediri Untuk Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pemilihan media yang digunakan cenderung monoton guru hanya menggunakan media berupa video dari *youtube* kemudian guru menjelaskan ulang materi dan meminta siswa untuk mencatat materi tersebut sehingga pembelajaran kurang efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi dan adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis dalam proses belajar mengajar.
2. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V cenderung kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar di kelas serta guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas sehingga siswa mudah merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak berjalan secara efektif dan efisien.
3. Siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada aktivitas guru dan belum terlihat keaktifan siswa dan kegiatan berdiskusi saat proses belajar mengajar berlangsung.

Terkait dengan beberapa identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Diantaranya penggunaan strategi pembelajaran mulai dari pemilihan metode, model, dan pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan, pengelolaan

kelas yang baik dan inovatif agar pembelajaran tidak berpusat pada guru melainkan ada umpan balik dari siswa sehingga terlihat keaktifan siswa saat di kelas, dan penggunaan media yang menarik dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan sehingga pembelajaran lebih optimal.

Dari beberapa alternatif pemecahan masalah yang telah disampaikan, alternatif yang dipilih adalah penggunaan media pembelajaran. Sebab media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar.

Media yang akan dikembangkan adalah Media Komik Digital. Pemakaian Media Komik Digital pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada cerita fiksi tentang cerita rakyat “Calon Arang” dari daerah Kediri merupakan salah satu upaya yang dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, serta mengenalkan kearifan lokal di daerah Kediri berupa cerita rakyat “Calon Arang” kepada siswa agar tetap dilestarikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorme 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorme 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorme 2 Kota Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui keefektifan kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
3. Mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bagian awal karya tulis ilmiah terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari tiga bab yaitu pendahuluan, kajian teori, metode pengembangan.

Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan karya tulis ilmiah. Bab II kajian teori yang terdiri dari media pembelajaran, komik digital, cerita rakyat, perbandingan media, kajian terdahulu, kerangka berfikir. Bab III metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

F. Definisi Operasional

1. Kevalidan

Untuk mengukur kevalidan pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba kevalidan adalah uji coba yang dilakukan pada tahap awal untuk mendapatkan revisi sebelum media digunakan.

2. Kepraktisan

Uji coba kepraktisan dilakukan dengan menggunakan lembar angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Lembar angket siswa diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta digunakan sebagai alat untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket guru diberikan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada saat dilakukan uji coba.

3. Keefektifan

Keefektifan dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

4. Komik digital

Komik digital merupakan media pembelajaran berupa komik dalam bentuk elektronik. Dapat dikatakan bahwa komik digital adalah cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

5. Berbasis kearifan lokal

Pembelajaran berbasis kearifan local merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya atau kearifan local setempat sebagai sumber dan dasar dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran berbasis kearifan lokal diberikan agar siswa tidak kehilangan nilai dasar kulturalnya, tidak kehilangan akar sejarahnya serta memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

a. Pengertian Media Secara Umum

Media Pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang artinya berarti “tengah”, pengantar, atau perantara. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Arsyad, 2011).

Gerlach dan Ely (2011) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) validitas perangkat pembelajaran adalah dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan valid digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.

Dari pengertian para ahli di atas, dapat diartikan bahwa media merupakan alat bantu mengajar sebagai perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi dari guru untuk siswa dan

memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Menurut Darwyn Syah, dkk. fungsi media, yaitu 1) sebagai alat bantu; 2) sebagai sumber belajar; 3) menarik perhatian siswa; 4) mempercepat proses belajar mengajar; 5) mempertinggi mutu belajar.

Sedangkan menurut Sudarsono dan Evelin, media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu: 1) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar; 2) memotivasi siswa; 3) menyajikan informasi; 4) merangsang diskusi; 5) mengarahkan kegiatan siswa; 6) melaksanakan latihan dan ulangan; 7) menguatkan belajar; 8) memberikan pengalaman simulasi

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu: 1) media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa; 2) media pembelajaran memperjelas penyajian materi pada saat proses belajar mengajar; 3) media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa; 4) media pembelajaran dapat menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit; 5) media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat proses belajar mengajar di kelas.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang

lebih rinci (Kemp dan Dayton (1985)). Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) mengemukakan bahwa kepraktisan suatu media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya.

c. Kedudukan Media Pembelajaran

Pada umumnya media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara guru dan siswa dalam penyampaian materi pada saat proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan stimulus kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan menggambarkan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.

2. Pengertian Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Definisi komik yang dikemukakan oleh Scott McCloud dalam bukunya "Understanding Comics" adalah suatu rangkaian gambar atau ilustrasi yang disusun dalam urutan yang disengaja dengan tujuan menyampaikan informasi atau menciptakan respons estetik dari pembaca. Dalam komik, penggunaan gambar, teks, dan panel-panel yang tersusun secara berurutan memainkan peran penting dalam narasi dan pengalaman membaca. Komik dapat menjadi media yang sangat efektif dalam menyampaikan cerita, ide, atau informasi karena kombinasi antara elemen visual dan verbal yang menyatu dalam satu kesatuan. Daryanto (2011: 127) menyampaikan pendapatnya tentang komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Media pengajaran komik menurut Shadely (1990:54) mengartikan media komik sebagai berikut: Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-

gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (speak balloons) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Komik digital merupakan media pembelajaran berbentuk rangkaian gambar-gambar berbentuk kartun dalam kotak yang merupakan urutan suatu cerita, didalam gambar-gambar tersebut terdapat balon-balon yang berisi percakapan antar tokoh cerita.

b. Kelebihan dan Kelemahan Komik Digital

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan:

- 1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
- 4) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Menurut Sudjana dan Rivai (2002), media komik dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat. Pertama, komik dapat menciptakan minat para peserta didik terhadap materi pelajaran karena penggunaan gambar dan narasi yang menarik. Kedua, penggunaan komik dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan cara menyajikan informasi secara visual dan naratif, sehingga memudahkan pemahaman materi. Ketiga, media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Keempat, komik juga dapat menimbulkan minat apresiasi terhadap seni dan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media komik dalam proses belajar mengajar dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa.

Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1997:21) kelemahan media komik antara lain :

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan;
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan;
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

c. Perbandingan Media Komik Digital

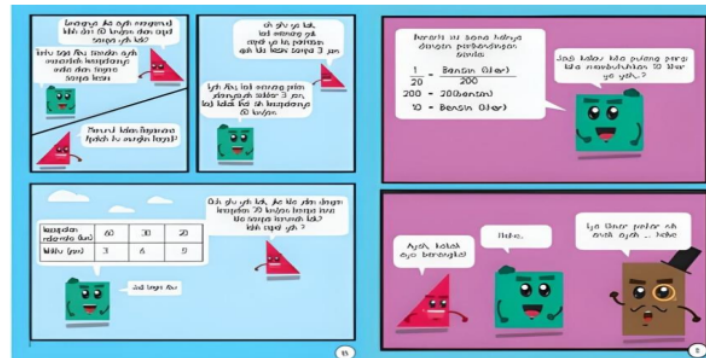
Adapun format desain media komik digital sebagai perbandingan atau sebagai acuan dalam pembuatan komik digital berbasis kearifan local pada cerita rakyat calon arang daerah Kediri yaitu terdiri dari halaman sampul dan isi cerita. (Guntur et al., 2022).



Gambar 2. 1 Sampul komik digital

Sampul komik digital didesain dengan tampilan berwarna dan juga berisi gambar ilustrasi yang sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat. Halaman awal komik digital berisi halaman sampul dengan gambar ilustrasi para karakter atau tokoh yang ada di dalam

komik yaitu Abu, Umar, dan Hitman, di halaman sampul juga diinformasikan mengenai judul bahan ajar, nama penulis, prolog, serta pengenalan tokoh. Pada shalaman sampul komik didominasi warna ungu dengan latar belakang gedung dan rumah.



Gambar 2. 2 Halaman Isi

Gambar 2.2 menunjukkan penyelesaian persoalan perbandingan berbalik nilai. Kakak beradik sedang berdiskusi dan dibantu oleh ayahnya untuk menemukan solusi yang benar. Pada halaman selanjutnya berisi materi yang disajikan dengan menggunakan alur cerita tentang kehidupan sehari-hari dimana ada seorang anak yang kesulitan dalam memahami kaitan antara permasalahan yang sedang mereka hadapi dengan pelajaran matematika. Persoalan ini kemudian dijelaskan oleh ayahnya hingga kedua anaknya memahami dan mengetahui penyelesaian persoalan tersebut.

3. Kearifan Lokal

Secara etimologi, kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (wisdom) dan lokal (local). Menurut Taylor dan de Leo, yang dijelaskan dalam Chaipar (2013), kearifan lokal adalah tatanan hidup yang diwarisi dari satu generasi ke generasi lain dalam bentuk agama, budaya, atau adat istiadat yang umum dalam sistem sosial masyarakat. Ini menggambarkan warisan nilai-nilai, tradisi, dan pengetahuan yang menjadi bagian integral dari kehidupan suatu komunitas atau

kelompok masyarakat tertentu. Kearifan lokal memainkan peran penting dalam membentuk identitas kultural suatu daerah atau bangsa, serta memperkaya keragaman budaya yang ada di seluruh dunia.

Menurut Romadi dan Kurniawan (2017), kearifan lokal dapat dipandang sebagai identitas bangsa yang penting untuk dijaga dan dilestarikan. Ini merupakan filosofi dan pandangan hidup yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk nilai-nilai sosial dan ekonomi, arsitektur, kesehatan, tata lingkungan, dan lain-lain. Melalui kearifan lokal, suatu masyarakat atau bangsa mempertahankan warisan budaya dan tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan memelihara kearifan lokal, sebuah komunitas dapat memperkuat identitasnya sendiri serta menjaga keberlanjutan dan keberagaman budaya di tengah arus globalisasi yang semakin pesat. Menurut Ridwan (2007), kearifan lokal akan tercermin dalam budaya tradisi, yang meliputi nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Kearifan lokal dapat diungkapkan dalam berbagai bentuk, termasuk kata-kata bijak (falsafah) seperti nasehat, pepatah, pantun, syair, folklore (cerita lisan), dan sebagainya. Selain itu, kearifan lokal juga tercermin dalam aturan, prinsip, norma, dan tata aturan sosial dan moral yang menjadi sistem sosial. Hal ini juga dapat terlihat dalam ritus, seremonial, atau upacara tradisi dan ritual, serta dalam kebiasaan yang termanifestasi dalam perilaku sehari-hari dalam pergaulan sosial. Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya menjadi bagian dari identitas kultural suatu masyarakat, tetapi juga membentuk struktur sosial dan moral serta mengatur interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah bentuk ciri khas etika dan nilai budaya dari masyarakat lokal yang harus dijaga dan dilestarikan agar tidak luntur oleh budaya asing.

4. Materi Mengidentifikasi Urutan Proses Kejadian Pada Teks Informatif

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia dalam segala fungsinya. Tujuan pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SD (Depdiknas, 2006:3) terdiri dari enam hal, yaitu: a. berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis; b. menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; c. memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; d. menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial; e. menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD memiliki Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Berikut merupakan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD dalam Kurikulum Merdeka.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio.
Membaca Dan Memirsas	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun,

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Berbicara Dan Mempresentasikan	<p>puisi) dari teks dan/atau audiovisual.</p> <p>Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif.</p>
Menulis	<p>Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.</p>

5. Pengertian Teks Informatif

a. Pengertian Teks Informatif

Teks informatif adalah jenis teks yang bertujuan untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada pembaca mengenai kejadian atau peristiwa tertentu. Teks ini dirancang agar pembaca dapat memahami informasi dengan jelas dan benar.

b. Ciri-ciri Teks Informatif

- 1) Berusaha memengaruhi pembaca untuk percaya terhadap hal yang dibahas.
- 2) Memuat informasi yang didasarkan pada fakta.
- 3) Fokus terhadap kejadian yang dijelaskan secara detail.
- 4) Membahas kejadian yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan.

B. Pengertian Cerita Rakyat

1. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu contoh dari cerita fiksi yang sangat penting dalam budaya suatu masyarakat. Cerita rakyat memiliki beberapa karakteristik yang khas dan berfungsi sebagai sarana pendidikan, hiburan, serta pelestarian nilai-nilai budaya. Cerita rakyat adalah kisah yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut. Cerita ini biasanya tidak ditulis, melainkan diceritakan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sebagai hasil dari tradisi lisan, cerita rakyat memiliki banyak variasi dan versi yang berbeda-beda.

Melestarikan cerita rakyat adalah langkah penting dalam pendidikan tentang kearifan lokal bagi masyarakat. Cerita rakyat tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga sarana pendidikan yang kaya akan nilai-nilai budaya dan moral. Berikut adalah beberapa poin yang menjelaskan bagaimana cerita rakyat dapat berfungsi sebagai media pendidikan kearifan lokal.

2. Ciri-ciri Cerita Rakyat

- a. Asal Usul: Berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang melalui tradisi lisan.
- b. Anonim: Penulis atau pencipta cerita rakyat tidak diketahui.
- c. Bersifat Fiktif: Cerita rakyat termasuk dalam jenis cerita fiksi, sehingga tidak dapat dibuktikan kebenarannya secara ilmiah.
- d. Berkembang Luas: Disebarkan dari mulut ke mulut dan dikenal secara luas oleh berbagai kalangan masyarakat.
- e. Mengandung Nilai-nilai Budaya: Cerita rakyat mengandung nilai-nilai moral, etika, dan budaya yang penting untuk dilestarikan.

3. Fungsi Cerita Rakyat

- a. Pelestarian Budaya: Sebagai warisan budaya, cerita rakyat membantu melestarikan tradisi, adat istiadat, dan nilai-nilai budaya masyarakat.
- b. Pendidikan Moral: Cerita rakyat sering mengandung pesan moral yang dapat dijadikan pedoman hidup.
- c. Hiburan: Sebagai bentuk cerita fiksi, cerita rakyat juga berfungsi sebagai hiburan bagi masyarakat.
- d. Identitas Sosial: Cerita rakyat sering mencerminkan identitas dan karakteristik suatu masyarakat atau daerah tertentu.

4. Jenis-jenis Cerita Rakyat

- a. Mitos (Mite)

Sebuah cerita rakyat yang dapat diyakini kebenarannya setelah empu dari masyarakat tersebut mengakui kesuciannya. Tokoh dalam Mitos adalah Dewa. Mitos diceritakan di dunia lain dan terjadi di masa lampau atau dapat dikatakan bukan dunia kita saat ini.
- b. Legenda
Cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi tetapi cerita legenda tidak dianggap suci. Tokoh cerita legenda merupakan manusia, namun tidak jarang pula dianugerahi kekuatan yang luar biasa dan kerap dibantu oleh makhluk ajaib. Tempat terjadinya legenda yaitu dunia yang kita kenal saat ini dan tidak terjadi dalam waktu yang lama, sehingga terdapat bukti khususnya.
- c. Dongeng
Dongeng merupakan cerita rakyat berbentuk prosa yang dianggap benar-benar terjadi oleh para penyair. Tempat yang terjadi pada dongeng tidak memiliki keterkaitan waktu dan tempat dengan dunia kita saat ini.

5. Contoh cerita Rakyat

Calon Arang Kediri

Pada masa pemerintahan Raja Airlangga di kerajaan Daha Kediri, hidup seorang janda berasal dari Girah atau Gurah bernama Calon Arang yang terkenal memiliki ilmu sihir dan memiliki seorang anak gadis yang bernama Ratna Manggali.

Dikisahkan pada saat itu, Calon arang sangat murka karena Ratna Manggali tak kunjung ada yang melamar. Hal tersebut disebabkan karena para pemuda takut dengan kesaktian yang dimiliki oleh ibu Ratna Manggali yaitu, Calon Arang. Hingga Calon Arang murka dan melakukan ritual dengan menyembah meminta bantuan kepada Dewi Durga untuk menurunkan wabah penyakit kepada masyarakat sekitar kerajaan dan menyebabkan banyak masyarakat yang meninggal akibat wabah penyakit tersebut.

Raja Airlangga yang mengetahui kejadian tersebut mengutus penasehatnya bernama Mpu Bharadah untuk mengatasi masalah tersebut. Mpu Bharadah melakukan strategi dengan mengutus muridnya bernama Mpu Bahula untuk menikahi Ratna Manggali. Hingga pernikahan tersebut dilangsungkan resepsi selama tujuh hari tujuh malam.

Setelah menikah Mpu Bahula tinggal bersama Ratna Manggali dan Calon Arang. Mpu Bahula mendapat banyak informasi tentang Calon Arang melalui Ratna Manggali termasuk buku ilmu sihir yang dimiliki oleh Calon Arang. Suatu hari Mpu Bahula berhasil mendapatkan buku ilmu sihir tersebut dan diserahkan kepada Mpu Bharadah.

Setelah membaca buku tersebut, Mpu Bharadah datang ke Girah atau Gurah untuk menyembuhkan wabah penyakit masyarakat sekitar. Hingga akhirnya Mpu Bharadah bertemu dengan Calon Arang dan terjadilah perkelahian antara keduanya hingga menewaskan Calon Arang dalam keadaan berdiri.

Diakhir cerita Calon Arang dihidupkan kembali dan diberi ajaran kebenaran jalan menuju surge oleh Mpu Bharadah. Setelah diberi ajaran tersebut, Calon Arang dimatikan kembali lalu mayatnya dibakar.

C. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya yang penting dalam proses penelitian, karena membantu dalam mencari perbandingan dan referensi baru yang berguna untuk menambah teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu dapat membantu menghindari kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, memastikan bahwa penelitian yang baru benar-benar memberikan kontribusi yang orisinal dan bermanfaat. Berikut ini adalah kajian terkait dengan Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tentang Cerita Rakyat:

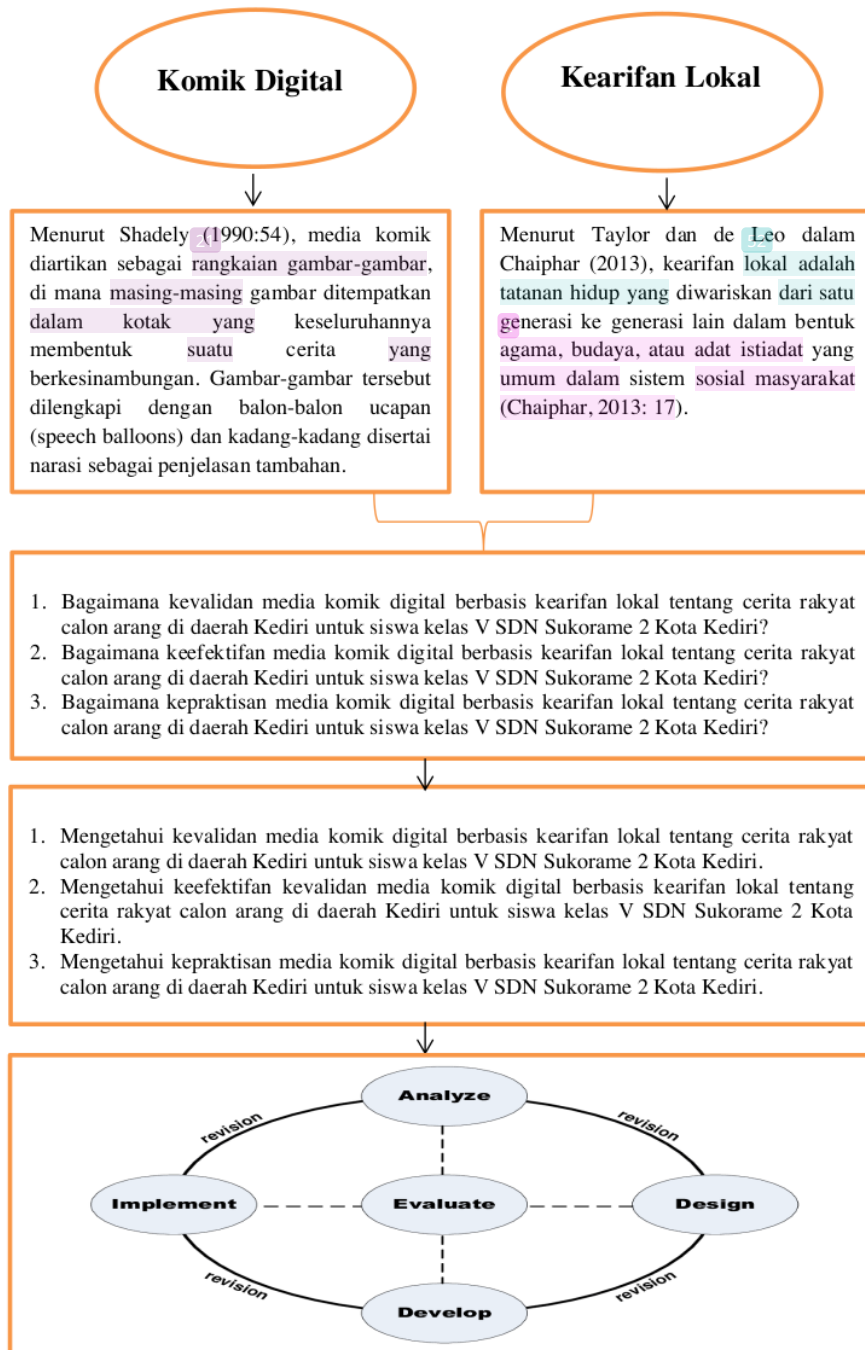
Tabel 2. 2 Kajian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	I Gede Mrgunayasa, dkk	Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD	Disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dinyatakan sangat praktis dan bisa digunakan tanpa direvisi dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2.	Hafidz Al Ashar	Pengembangan Media Pembelajaran	Data yang didapatkan dari penelitian ini

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
		Berbasis Komik Cerita Rakyat Sidoarjo "Asal Mula Candi Pari" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Pada Siswa Kelas IV A SDN Medaeng 1 Sidoarjo	menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat-kan skor kevalidan 90,8% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan test hasil belajar yang dilakukan siswa diketahui bahwa 19 dari 21 siswa mendapatkan nilai lebih dari 70 dengan presentase ketuntasan 90,47% atau kategori sangat efektif. Skor respon yang didapatkan dari angket respon siswa menunjukkan hasil skor 100% yang artinya media mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dengan kategori keefektifan

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			sangat efektif.
3.	Mochamad Guntur, dkk	Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini diperoleh validasi yang sangat baik dengan skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 86,03% dari segi materi, bahasa, dan desain media. Serta, memperoleh skor rata-rata presentase tingkat pencapaian sebesar 96,63% yang diujicobakan oleh pengguna yakni siswa sekolah dasar, artinya respon siswa terhadap comic sangat baik.

D. Kerangka Berfikir



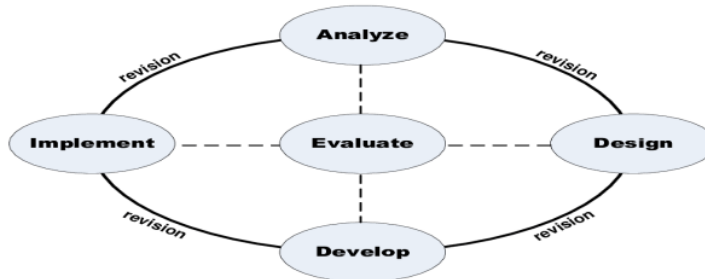
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode ini melibatkan serangkaian tahapan sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan efektif dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian Research and Development ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Amali et al., 2019). Pengembangan media yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) melalui 5 tahap yaitu, Menganalisis; Merancang; Mengembangkan; Menguji cobakan dan Menilai (Rifai & Prihatnani, 2020), menyebutkan “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.”

Model ADDIE, yang mulai ada sejak tahun 1990-an dan dikembangkan oleh Dick dan Carey, digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan dan membangun perangkat serta infrastruktur program pelatihan yang efektif. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dan membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif.



Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran Komik Digital. Media yang dikembangkan akan dinilai kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media model ADDIE memiliki 5 tahap yaitu :

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

2. Design (Desain)

Desain merupakan tahap kedua dalam prosedur pengembangan media. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa Komik Digital. Pada tahap ini, yakni tahap menyusun kerangka atau merealisasikan hal-hal yang telah direncanakan dalam bentuk kerangka. Kerangka media pembelajaran meliputi halaman cover dan isi cerita dengan gambar tokoh karakter tertentu beserta dialog yang menyajikan informasi atau pesan.

3. *Development (Tahap Pengembangan)*

Langkah berikutnya dalam pengembangan media Komik Digital adalah development atau pengembangan. Tahap ini berisikan realisasi tentang rancangan produk. Dalam tahap desain, kerangka pengembangan media pembelajaran disusun secara terkonsep dengan penerapan media pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk.

Setelah produk selesai, tahapan selanjutnya adalah tahap uji validasi produk. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kriteria kelayakan produk yang telah dikembangkan. Validasi produk adalah tahapan penilaian produk hasil pengembangan oleh validator atau para ahli. Adapun validasi ahli dibagi menjadi dua, yaitu ahli media dan ahli materi.

4. *Implementation (Implementasi/Penerapan)*

Tahap implementasi merupakan penerapan produk yang telah dikembangkan. Penerapan produk dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Tahap uji coba produk ini dilakukan di dalam kelas sesuai dengan mata pelajaran pada media yang dibuat.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Apabila terdapat kekurangan pada media pembelajaran, maka media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari para ahli.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI Jl. Himalaya No. 2, Sukorame, Kec. Mojojoto, Kota Kediri. Alasan memilih sekolah tersebut yaitu pembelajaran bahasa Indonesia pada materi

mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks fiksi guru belum menemukan dan menggunakan media yang cocok untuk materi tersebut.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diambil peneliti adalah 28 siswa kelas V SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI untuk uji coba sesungguhnya.

D. Uji Coba Produk

Pada penelitian ini peneliti akan melaksanakan tahap uji coba. Uji coba merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan data tahap kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari media komik digital pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks fiksi. Dalam bagian ini dikemukakan desain uji coba dan subjek uji coba.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan cara untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang akan dihasilkan. Desain uji coba dapat diujikan kepada peserta didik setelah divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Uji produk diuji cobakan kepada siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif dengan Media Komik Digital.

a. Uji coba terbatas

Uji coba digunakan untuk menguji dan memperbaiki produk media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan kelompok terbatas. Uji coba terbatas yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri sebanyak 8 siswa dan bersifat acak.

b. Uji coba luas

Uji coba luas digunakan untuk mengetahui hasil produk yang dikembangkan. Media Komik Digital diharapkan dapat mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Uji coba luas menggunakan seluruh siswa dengan jumlah 20 siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah subjek yang digunakan dalam percobaan penelitian yaitu peserta didik SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Subjek pada uji coba terbatas yaitu 8 siswa secara acak. Sedangkan untuk uji coba luas yaitu siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri yang berjumlah 20 siswa.

E. Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses yang dilakukan untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang akan divalidasi oleh ahli media yakni bapak Dhian Nur Wenda, M.Pd, dan materi yang akan divalidasi oleh ahli materi yakni bapak Rian Damariswara, M.Pd.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen sangat dibutuhkan dan penting dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Sugiyono (2014:102), "Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati." Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk memperoleh data yang diperlukan.

Instrumen pada penelitian ini diberikan kepada semua responden yang terdiri dari angket validasi yang diberikan pada para ahli, angket kepraktisan yang diberikan pada guru dan siswa.

1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam kegiatan penelitian pengembangan perlu adanya pemilihan instrument yang tepat. Instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan media komik digital ini menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, dan dokumentasi. Angket ini dikembangkan menjadi empat macam yaitu angket uji ahli materi, angket uji ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Pembagian angket merupakan teknik pengumpulan data yang

dilakukan dengan memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara. Jika teknik wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang saja, melainkan pada objek-objek yang lain juga (Sugiyono, 2017).

Tabel 3. 1 Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media. a. Media Visual b. Buku c. Video			
2.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi materi yang telah diajarkan			
3.	Siswa dapat berkonsentrasi dan tenang saat			

	guru menjelaskan materi			
4.	Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas			
5.	Siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru			

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Fenny Anindya (2022)

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil (Sugiyono, 2018).

Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapat data-data yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan media komik digital.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Guru kelas V SDN Sukorame 2	1. Apakah dalam setiap pelajaran bapak mengajar menggunakan media?
	2. Jenis media apa yang paling sering digunakan?
	3. Media apa yang sudah pernah digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif?
	4. Apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif?

	5. Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media tersebut?
	6. Apakah dengan adanya media tersebut siswa sudah memahami materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif?
	7. Bagaimana hasil belajar siswa pada saat menggunakan media tersebut?
	8. Kendala apa yang dihadapi guru pada kegiatan belajar mengajar materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif?
	9. Apakah ada kemungkinan siswa tertarik dengan Media Komik Digital yang akan dikembangkan?

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Fenny Anindya (2022)

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumentasi tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2015).

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah gambaran pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital. Studi dokumentasinya berupa foto pada saat penggunaan media.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen bertujuan untuk mengetahui validitas suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Proses validasi instrumen adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai apakah suatu instrumen tersebut dapat diandalkan dan memberikan hasil yang konsisten dan akurat dalam mengukur variabel yang dituju. Setelah instrumen dianggap valid, maka instrumen tersebut siap digunakan dalam proses pengumpulan data atau penelitian. Menurut Sugiyono (2014:121), "Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid." Dengan menggunakan instrumen yang valid dalam pengumpulan data, diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid. Instrumen yang akan

divalidasi antara lain angket materi, angket media, angket respon guru, dan siswa. Lembar atau angket validasi digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Angket Validasi Media Pembelajaran Komik Digital

	Aspek	Indikator	Skor				
1.	Desain Layout/ tata letak	Ketepatan pemilihan tema dengan materi					
		Kerapihan gambar yang disajikan					
		Ketepatan ukuran media					
2.	Gambar	Komposisi warna gambar					
		Ukuran gambar					
		Kualitas					

		gambar					
		Kemungkinan gambar					
		Tampilan gambar yang disajikan					
3.	Pengunaan	Kesesuaian dengan pengguna					
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbinbing)					
		Keengkapan petunjuk pengguna					

		medi a					
24							
TOTAL SKOR							
SKOR MAKSIMAL							
PRESENTASE SKOR							

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Fenny Anindya (2022)

Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
1.	Pembelajaran	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa					
		Media komik digital sesuai dengan kurikulum yang berlaku					
		Media komik digital mudah digunakan oleh guru maupun siswa					
		Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi					
2.	Kurikulum	Gambar pada media komik digital sesuai dengan KI dan KD					
		Gambar pada media komik digital sesuai dengan indikator					
		Gambar pada media komik digital sesuai					

		dengan tujuan pembelajaran						
3.	Isi Materi	Kesesuaian gambar pada media komik digital dengan isi materi						
4.		Gambar pada media komik digital sesuai dengan kehidupan nyata yang diketahui siswa						
5.		Gambar pada media komik digital disusun sesuai konsep yang benar						
TOTAL SKOR								
SKOR MAKSIMAL								
PRESENTASE SKOR								

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Fenny Anindya (2022)

17 Tabel 3.5 Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

No	Aspek	Indikator	Skor				
1.	Materi	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					

		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa							
2.	Desa in	Ketepatan ukuran pembuatan media							
		Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media							
		Kesesuaian pemilihan tema dengan materi							
		Tampilan gambar yang diajikan							
3.	Penggunaan media	Media mudah untuk dibawa dan disimpan							
		Keamanan media ketika digunakan							
		Media dapat digunakan berulang-ulang							
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa							
TOTAL SKOR									
SKOR MAKSIMAL									
PRESENTASE SKOR									

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Fenny Anindya (2022)

Tabel 3.6 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah menurut pendapat and media pembelajaran ini menarik?		
2.	Apakah tampilan media		

	memiliki warn yang menarik?		
3.	Apakah tampilan dan gambar didalam media menarik?		
4.	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?		
5.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?		
6.	Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?		
7.	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?		
8.	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?		
9.	Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar?		
TOTAL SKOR			
SKOR MAKSIMAL			
PRESENTASE SKOR			

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Fenny Anindya (2022)

G. Teknis Analisis Data

1. Tahap-tahap Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengelola data dari angket dan lembar tes dan analisis deskriptif untuk mengelola data berupa respon (saran/tanggapan/kritik). Data deskriptif deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tiga jenis data tersebut diadaptasi

dari kombinasi kriteria media yang baik menurut Ridwan (2018: 41). Adapun rinciannya sebagai berikut :

a. Kevalidan

Dalam proses validasi instrumen menggunakan skala Likert dengan melibatkan dua ahli (ahli materi dan ahli media), setiap responden akan diminta untuk memberikan penilaian terhadap validitas instrumen yang disajikan. Menurut Ridwan (2018:38), "skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang." Skala Likert merupakan alat pengukuran yang sering digunakan dalam penelitian untuk menilai sejauh mana seseorang setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan tertentu atau untuk mengukur tingkat intensitas sikap atau pendapat. Menghitung presentase dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Ridwan (2018: 41) dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{V - ah1 + V - ah2}{2}$$

Keterangan :

V = Validasi (Gabungan)

V-ah1 = Jumlah nilai dari validator ahli 1

V-ah2 = Jumlah nilai dari validator ahli 2

Tabel 3. 7 Kriteria Validasi

Presentasi Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif
80% < x ≤ 100%	Sangat Valid
60% < x ≤ 80 %	Cukup Valid
40% < x ≤ 60 %	Kurang Valid
20% < x ≤ 40 %	Tidak Valid

$0% < x \leq 20 \%$	Sangat Tidak Valid
---------------------	--------------------

Sumber : Diadaptasi dari Jurnal Ayu Rizki Annisa (2020)

b. Kepraktisan

Dalam penilaian kepraktisan sebuah produk, terutama dalam konteks pengembangan produk pembelajaran, data kepraktisan biasanya dibagi menjadi dua bagian: uji coba draf awal produk (dalam kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (di lapangan). Untuk uji coba di lapangan, data kepraktisan diperoleh dari dua pengguna utama, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik ujicoba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam table menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2013:82).

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

Keterangan :

P = nilai aspek kepraktisan

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Peneliti dapat melakukan kepraktisan gabungan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{R - guru + R - siswa}{2}$$

Keterangan :

P = Presentase (Gabungan)

R-guru = Jumlah nilai dari respon guru

V-ah2 = Jumlah nilai dari respon siswa

Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan

Presentasi Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80 \%$	Cukup Praktis
$40\% < x \leq 60 \%$	Kurang Praktis

$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Diadaptasi dari Jurnal Ayu Rizki Annisa (2020)

c. Keefektifan

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media Komik Digital dalam meningkatkan kemampuan materi mengidentifikasi urutan kejadian/peristiwa pada sebuah cerita, post-test dapat dilakukan setelah pembelajaran. Post-test ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui media Komik Digital. Menurut Daryanto (2018: 195), nilai peserta didik yang kurang dari 70 dinyatakan belum tuntas, sedangkan nilai peserta didik pada post-test yang mencapai 70 atau lebih dinyatakan tuntas.

Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan baik nilai post test mendapat nilai sama atau lebih dari KKM, dan sebaliknya hasil belajar peserta didik dinyatakan kurang baik jika nilai data post test yang didapatkan kurang peserta didik dinyatakan kurang baik jika nilai data post test yang didapatkan kurang dari nilai KKM. Menurut Daryanto (2018 : 195) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{Nilai hasil belajar siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu mendapat nilai \geq 70. Mempersentase ketuntasan belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus menurut Daryanto (2018 : 195) sebagai berikut :

$$KBK = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBK = Kriteria Belajar Klasikal. Kelas dikategorikan tuntas secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut mencapai KKM yang telah ditentukan.

Selanjutnya skala penilaian dan interprestasinya digunakan ketuntasan sebagai berikut :

Tabel 3.9 Konversi Nilai Presentase Hasil Belajar

Presentase Skor Kuantitatif	Kategori
$X > 80\%$	Sangat Efektif
$60\% < X \leq 80\%$	Efektif
$40\% < X \leq 60\%$	Cukup Efektif
$20\% < X \leq 40\%$	Kurang Efektif
$X \leq 20\%$	Sangat Kurang Efektif

Sumber : Diadptasi dari jurnal Kholifatus Zakiyah, dkk (2020)

Media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif bila ketuntasan tes hasil belajar dapat mencapai kategori baik.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Lapangan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan adalah langkah awal dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. kegiatan penelitian ini diawali dengan observasi yang dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. langkah awal yang dilakukan peneliti dalam studi lapangan yaitu dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa.

a. Analisis Kinerja

Tahap analisis kerja ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. dari hasil wawancara yang terlampir, ketika proses pembelajaran materi tersebut belum menggunakan media yang menarik untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Pemilihan media yang digunakan cenderung monoton, guru hanya menggunakan media berupa video dari *youtube* kemudian guru menjelaskan ulang materi dan meminta siswa untuk mencatat materi tersebut sehingga pembelajaran kurang efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas serta siswa kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi dan adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis dalam proses belajar mengajar. Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan

dan mudah untuk memahami materi. Salah satu media yang jarang dikembangkan oleh guru saat proses belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Media Komik Digital pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri mengenai permasalahan atau kendala pada saat proses pembelajaran. Diketahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang lebih menarik supaya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dan menarik perhatian siswa untuk membaca serta siswa termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan yaitu Media Komik Digital.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Dari hasil studi lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran dalam materi mengidentifikasi urutan kejadian pada teks informatif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif adalah Media Komik Digital. Dengan menggunakan media ini siswa akan diajak untuk lebih giat membaca dan memahami urutan proses kejadian peristiwa dalam komik digital tersebut.

3. Desain Awal (Draft) Model Komik Digital

Desain awal Media Komik Digital dilakukan dengan beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi yang digunakan membuat Media

1) *MediBang*

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain komik digital adalah MediBang. MediBang adalah software yang digunakan untuk membuat ilustrasi, digital paint, dan komik. MediBang memiliki beberapa font, latar belakang, dan fitur lainnya.


2) *Canva*

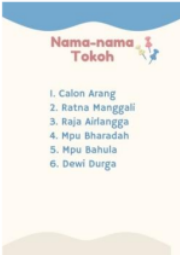
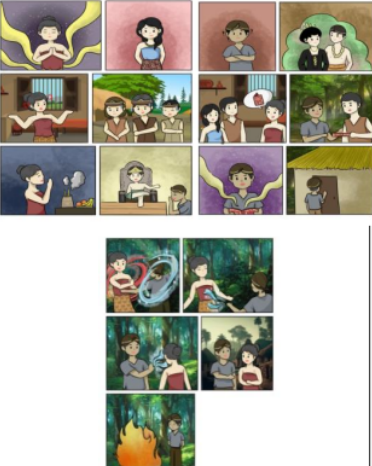
Aplikasi lain yang digunakan dalam pembuatan komik digital ini adalah Canva. Canva digunakan untuk menulis teks dan dialog yang ada didalam komik digital tersebut.

b. Mendesain Media

Dalam pembuatan komik digital langkah pertama yang dilakukan yaitu pembuatan panel. Komik digital ini dibuat enam panel dalam satu halaman. Selanjutnya menggambar tokoh sesuai dengan alur cerita didalam panel yang sudah dibuat pada setiap halaman.

Tabel 4. 1 Desain Komik digital

No	Desain	Keterangan
1		Tampilan cover komik digital berjudul "Calon Arang".

2		Tampilan kedua komik digital berisi aturan penggunaan komik.
3 T		Tampilan ketiga pada komik digital berisi nama-nama tokoh pada cerita Calon Arang.
4		Tampilan keempat pada komik digital berisi alur cerita Calon Arang.

Tabel di atas menyajikan gambar desain media Komik Digital. Media Komik Digital tersebut didalamnya terdapat cerita berjudul “Calon Arang” untuk materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

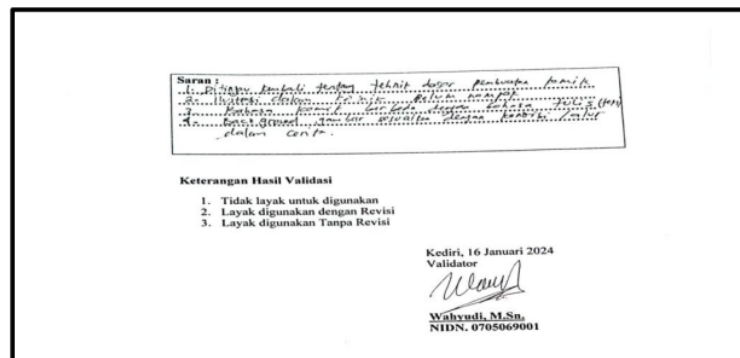
B. Hasil Uji Validasi

1. Uji Validasi Ahli

Dalam penelitian ini, data kevalidan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh melalui teknik pengambilan data yang melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi Bahasa Indonesia. Data tersebut diperoleh dengan memberikan instrumen angket validasi berupa angket penilaian produk pembelajaran kepada kedua ahli tersebut.

a. Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media Komik Digital. Validasi media pembelajaran Komik Digital dilakukan oleh dosen bernama Bapak Wahyudi, M.Sn. Validator diminta untuk mengisi angket media pembelajaran Komik Digital dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.



Gambar 4. 1 Komentar Ahli Media Tahap Pertama

Pada gambar di atas terdapat komentar dari ahli media pada tahap pertama, komentar dan saran yang diberikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media sebagai berikut :

- 1) Aturan penggunaan pada media Komik Digital belum sesuai.

- 2) Tokoh bernama Calon Arang kulitnya kurang tua (keriput).
- 3) Belum ada tulisan tamat dan cara membaca dari sisi mana.
- 4) Ilustrasi pada komik digital belum nampak.
- 5) Bahasa pada komik digital berbeda dengan bahasa tulis (teks) komik pada umumnya.
- 6) *Background* gambar disesuaikan dengan kondisi/alur dalam cerita.

Setelah mendapat komentar dan saran dari validator kemudian diadakan perbaikan pada media Komik Digital untuk ditunjukkan lagi ke validator, sehingga menghasilkan skor lembar angket validasi media sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Validasi Media

	Aspek	Indikator	Skor				
1.	Desain Layout/ tata letak	Ketepatan pemilihan tema dengan materi					
		Kerapihan gambar yang disajikan					

		Ket epa tan uku ran me dia					
2.	Ga mb ar	Ko mp osis i war na ga mb ar					
		Uk ura n ga mb ar					
		Ku alit as ga mb ar					
		Ke me nari kan ga mb ar					
		Ta mpi lan ga mb ar yan g dis ajik an					

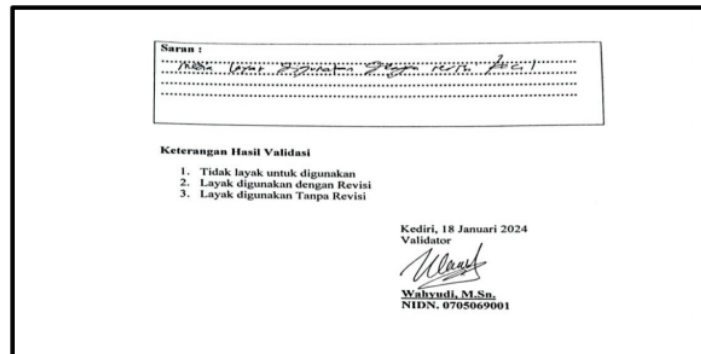
3.	Penggunaan	Kesesuaian dengan penggunaan					
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbinging)					
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					
TOTAL SKOR						51	
SKOR MAKSIMAL						55	
PRESENTASE SKOR						92%	

Rumus: $Kriteria\ Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ total} \times 100\%$

$$Kriteria\ Nilai = \frac{51}{55} \times 100\%$$

= 92%

Dari hasil validator media pembelajaran terhadap media komik digital dapat diperoleh hasil 92% dengan kategori sangat valid dengan mendapat komentar dan saran dari validator sebagai berikut :



Gambar 4. 2 Komentar Ahli Media Tahap Kedua

b. Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui kelayakan materi mengidentifikasi urutan proses kejadian dapat dilakukan validasi materi. validasi materi pembelajaran dilakukan oleh dosen bernama Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. Validator diminta untuk mengisi angket materi pembelajaran dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Validasi Materi

	Aspek	Indikator	Skor				
1.	Pembelajaran	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa					
		Media komik					

		digital sesuai dengan kurikulum yang berlaku						
		Media komik digital mudah digunakan oleh guru maupun siswa						
		Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi						
2.	Kurikulum	Gambar pada media komik digital sesuai dengan KI dan KD						
		Gambar pada media komik digital sesuai dengan indikator						
		Gambar pada media komik digital sesuai dengan tujuan pembelajaran						
3.	Isi Materi	Kesesuaian gambar pada media komik digital dengan isi materi						
4.		Gambar pada media komik digital sesuai dengan kehidupan nyata yang diketahui siswa						
5.		Gambar pada media komik digital disusun						

	sesuai konsep yang benar					
TOTAL SKOR						48
SKOR MAKSIMAL						50
PRESENTASE SKOR						96%

Rumus: $Kriteria\ Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ total} \times 100\%$

$$Kriteria\ Nilai = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Dari hasil validator materi pembelajaran terhadap materi pada media Komik Digital dapat diperoleh hasil 96% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Presentase Kevalidan

	Validasi Media	Validasi Materi
Presentase	92%	96%
Interpretasi Skor	Sangat Valid	Sangat Valid

Pada tabel 4.4 maka didapatkan rata-rata kevalidan produk media pembelajaran Komik Digital yaitu :

$$V = \frac{V_{ah1} + V_{ah2}}{2}$$

Keterangan :

V = Validasi (Gabungan)

V-ah1 = Jumlah nilai dari validator ahli 1

V-ah2 = Jumlah nilai dari validator ahli 2

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} V &= \frac{92\% + 96\%}{2} \\ &= \frac{188\%}{2} \\ &= 94\% \end{aligned}$$

2. Uji Kepraktisan

a. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru yang diisi oleh guru kelas V yang bernama Ibu Siti Saudah, S.Pd, dan angket respon siswa yang diisi oleh 28 siswa pada kelas V. Lembar angket tersebut untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang akan diuji coba.

1) Respon Guru

Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru

	Aspek	Indikator	Skor				
1.	Materi	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan media pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
2.	Desain	Ketepatan ukuran pembuatan media					
		Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media					
		Kesesuaian pemilihan tema dengan materi					
		Tampilan gambar yang diajikan					

3.	Pen ggu naa n med ia	Media mudah untuk dibawa dan disimpan					
		Keamanan media ketika digunakan					
		Media dapat digunakan berulang-ulang					
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa					
TOTAL SKOR						52	
SKOR MAKSIMAL						55	
PRESENTASE SKOR						94%	

Rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = nilai aspek kepraktisan

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan analisis angket kepraktisan guru terhadap pengembangan media Komik Digital diperoleh 94% yang berarti media Komik Digital sangat praktis untuk digunakan.

2) Respon Siswa

Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran	28	-

	ini menarik?		
2.	Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik?	27	1
3.	Apakah tampilan dan gambar didalam media menarik?	27	1
4.	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?	27	1
5.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	19	9
6.	Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	22	6
7.	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	26	2
8.	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?	28	-
9.	Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar?	28	-
TOTAL SKOR		232	
SKOR MAKSIMAL		252	
PRESENTASE SKOR		92%	

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai aspek kepraktisan

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{232}{252} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media Komik Digital diperoleh hasil 92% dengan melihat presentase maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan

	Validasi Media	Validasi Materi
Presentase	92%	96%
Interpretasi Skor	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Pada tabel 4.7 maka didapatkan rata-rata kepraktisan produk media pembelajaran Komik Digital yaitu:

$$P = \frac{R_{guru} + R_{siswa}}{2}$$

Keterangan :

P = Presentase (Gabungan)

R-guru = Jumlah nilai dari respon guru

R-siswa = Jumlah nilai dari respon siswa

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{R_{guru} + R_{siswa}}{2}$$

$$P = \frac{94\% + 92\%}{2}$$

$$= \frac{186\%}{2}$$

$$= 93\%$$

3. Uji Keefektifan

a. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan

Hasil uji keefektifan media pembelajaran Komik Digital diperoleh dari hasil belajar siswa menggunakan soal *posttest*. Soal *posttest* berkaitan dengan materi mengidentifikasi urutan proses kejadian. Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Data Hasil Keefektifan

No	Nama Siswa	KKM	Posttest	
			Nilai	Kriteria
1	A.R.A	70	95	Tuntas
2	A.N.D	70	100	Tuntas
3	B.P.R.M	70	100	Tuntas
4	C.S.Q	70	100	Tuntas
5	C.M	70	60	Tidak Tuntas
6	D.A.F	70	100	Tuntas
7	D.K	70	80	Tuntas
8	E.R.S	70	100	Tuntas
9	F.R.N	70	85	Tuntas
10	F.G.M.A	70	100	Tuntas
11	G.D.R.P	70	100	Tuntas
12	K.A.S	70	80	Tuntas
13	K.D.W	70	100	Tuntas
14	M.N.I	70	100	Tuntas
15	M.R.D	70	60	Tidak

				Tuntas
16	M.A.K.N	70	80	Tuntas
17	M.N.T.M. A.Y	70	90	Tuntas
18	M.R.A	70	100	Tuntas
19	N.F.Z	70	90	Tuntas
20	P.R.A	70	90	Tuntas
21	R.B	70	75	Tuntas
22	R.F.F	70	90	Tuntas
23	R.A.N	70	100	Tuntas
24	S.A.P	70	100	Tuntas
25	S.F.R	70	90	Tuntas
26	W.W.R	70	100	Tuntas
27	Z.I.Z	70	100	Tuntas
28	A.W.S.R	70	100	Tuntas
Total		2.565		
Rata-rata		91,60%		
Ketuntasan Klasikal		93%		

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa 26 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 .

Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{Nilai hasil belajar siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata - rata siswa} &= \frac{2.565}{28} \times 100\% \\ &= 91,60\% \end{aligned}$$

Kelas dikategorikan tuntas secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut mencapai KKM yang telah ditentukan. Mengetahui nilai akhir uji keefektifan sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, bahwa hasil belajar siswa menggunakan media Komik Digital pada soal dengan ketuntasan belajar klasikal 93% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi



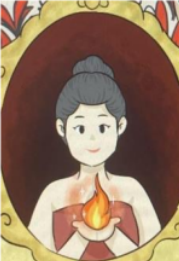

a. Validasi Media Oleh Ahli Media

Validasi dilakukan oleh dosen ahli media. Ahli media diminta mengisi lembar angket validasi dengan memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan. pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli media atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

validasi media tahap pertama atau sebelum revisi, validator memeberikan saran atau komentar demi perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah validator memberikan saran dan komentar, kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran Komik Digital. setelah dilakukan perbaikan dan revisi kemudian media Komik Digital ditunjukkan kembali ke validator, untuk divalidasi dan mendapat hasil skor 92% yang berarti media sangat valid untuk digunakan.

Tabel 4. 9 Saran Ahli Media

No	Keterangan	Sebelum	Setelah
----	------------	---------	---------

	Revisi	Revisi	Revisi
1.	Belum diberi Logo Universitas dan nama pada bagian cover		
2.	Calon Arang masih terlihat muda sama seperti anaknya		

b. Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi Bahasa Indonesia. Ahli materi diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli materi atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi materi mendapat hasil skor 96% yang berarti materi pada media sangat valid untuk digunakan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi yang dilakukan pada media Komik Digital melalui beberapa tahapan memperoleh hasil bahwa media Komik Digital memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Meskipun media dan materi sangat baik untuk digunakan tetapi pada saat validasi, validator memberikan kritik dan saran guna perbaikan media. Adapun perbaikan pada media yaitu penambahan logo universitas dan nama, penambahan tulisan tamat diakhir, tokoh calon arang dibuat lebih tua.

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Penelitian pengembangan media Komik Digital dinyatakan valid apabila sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. kelayakan produk diuji coba apabila presentase validasi media dan materi dijumlahkan kemudian dibagi dua. Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$V = \frac{V_{ah1} + V_{ah2}}{2}$$

$$\begin{aligned} V &= \frac{92\% + 96\%}{2} \\ &= \frac{188\%}{2} \\ &= 94\% \end{aligned}$$

Produk dinyatakan layak diuji cobakan apabila menunjukkan skor $60\% < x \leq 80\%$ dengan kategori cukup valid yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori sangat valid yang artinya produk sangat layak untuk digunakan.

Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media Komik Digital dinyatakan sangat valid dengan memperoleh skor akhir kevalidan 94%.

b. Kepraktisan

Penelitian pengembangan media Komik Digital dinyatakan praktis apabila sudah diuji cobakan kepada subjek uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan. yang dilihat dari lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru.

$$P = \frac{R_{guru} + R_{siswa}}{2}$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{94\% + 92\%}{2} \\
 &= \frac{186\%}{2} \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Produk dinyatakan praktis apabila menunjukkan skor $60\% < x \leq 80\%$ dengan kategori cukup praktis yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori sangat praktis yang artinya produk sangat layak untuk digunakan.

Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media Komik Digital dinyatakan sangat praktis dengan memperoleh skor akhir kevalidan 93%.

c. Keefektifan

Penelitian pengembangan media Komik Digital dinyatakan efektif apabila sudah diuji cobakan kepada siswa kelas V sekolah dasar. keefektifan produk tersebut diperoleh dari hasil tes siswa yang diberikan. ketuntasan siswa diambil berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 .

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata - rata siswa} &= \frac{\text{Nilai hasil belajar siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 \text{Nilai rata - rata siswa} &= \frac{2.565}{28} \times 100\% \\
 &= 91,60\%
 \end{aligned}$$

Kelas dikategorikan tuntas secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut mencapai KKM yang telah ditentukan. Mengetahui nilai akhir uji keefektifan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KBK &= \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\% \\
 KBK &= \frac{26}{28} \times 100\% = 93\%
 \end{aligned}$$

1 Berdasarkan perhitungan diatas, bahwa ketuntasan belajar klasikal 93% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk dinyatakan efektif apabila menunjukkan skor $60\% < x \leq 80\%$ dengan kategori cukup efektif yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori sangat efektif yang artinya produk sangat layak untuk digunakan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kevalidan Media Komik Digital

Hasil uji kevalidan media komik digital disajikan berdasarkan pada tabel .4.4 rekapitulasi presentase kevalidan dari ahli materi dan ahli media.

	Validasi Media	Validasi Materi
Presentase	92%	96%
Interpretasi Skor	Sangat Valid	Sangat Valid

Media pembelajaran Komik Digital, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan materi. Ahli media mendapat skor sebesar 92% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 94%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat valid yang artinya sangat layak untuk digunakan. Aspek kevalidan merupakan suatu kriteria kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam media pembelajaran. Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012), validitas perangkat pembelajaran dapat dikatakan tercapai apabila perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan valid untuk digunakan, baik itu dengan revisi atau tanpa revisi, oleh validator. Menurut Riduwan (2012), media pembelajaran dinyatakan valid apabila

mencapai skor tertentu yang telah ditetapkan. Namun, informasi detail tentang skor yang dimaksud tidak disebutkan dalam kutipan tersebut. Skor validitas media pembelajaran bisa saja bervariasi tergantung pada konteks dan kriteria yang digunakan dalam penilaian. Menurut Richey dan Nelson, sebagaimana dikutip oleh Rusdi (2008), penelitian pengembangan adalah suatu kajian sistematis terhadap desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

2. Kepraktisan Media Komik Digital

Hasil uji kevalidan media komik digital disajikan berdasarkan pada tabel .4.7 rekapitulasi presentase kepraktisan dari respon guru dan respon siswa.

	Validasi Media	Validasi Materi
Presentase	92%	96%
Interpretasi Skor	Sangat Valid	Sangat Valid

Media Komik Digital dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 94% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 92%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 93%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat praktis yang artinya sangat layak untuk digunakan. Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012), kepraktisan suatu media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Menurut Nieveen (1999), berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, tingkat

kepraktisan dapat diukur dengan mempertimbangkan apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) menganggap bahwa materi tersebut mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa. Menurut Akker (1990), tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan dapat diukur dengan mempertimbangkan apakah pengguna atau para ahli lainnya menganggap bahwa produk tersebut menarik dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik.

3. Keefektifan Media Komik Digital

Hasil uji keefektifan media komik digital disajikan berdasarkan pada perhitungan hasil belajar siswa menggunakan komik digital pada soal dan ketuntasan belajar klasikal. Media Komik Digital dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media Komik Digital dengan mendapat skor rata-rata sebesar 91,60% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 93%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Menurut Nieveen (1999) karakteristik media yang efektif adalah ketika siswa mengapresiasi program pembelajaran dan bahwa pembelajaran yang diinginkan terlaksana sehingga terdapat kesesuaian antara harapan dan tujuan kurikulum. (Alfirini & Hutabri, 2017) menyatakan bahwa media dapat dikatakan baik jika media yang dimanfaatkan dalam proses belajar sudah memberikan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Komik Digital yang dilakukan dikelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Komik Digital, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan materi. Ahli media mendapat skor sebesar 92% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 94%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat valid yang artinya sangat layak untuk digunakan.
2. Media Komik Digital dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 94% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 92%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 93%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat praktis yang artinya sangat layak untuk digunakan.
3. Media Komik Digital dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media Komik Digital dengan mendapat skor rata-rata sebesar 91,60% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 93%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa pada penelitian pengembangan media Komik Digital berimplikasi pada motivasi belajar siswa dalam materi mengidentifikasi urutan proses kejadian mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V sekolah dasar. Ada dua implikasi yaitu sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pengembangan media Komik Digital sangat berpengaruh terhadap semangat belajar siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan juga memberi pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2. Implikasi praktis

- a. Bagi guru, media Komik Digital dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian dalam sebuah cerita.
- b. Bagi siswa, media Komik Digital dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberikan rasa senang dalam belajar tanpa berhadapan dengan suasana yang membosankan.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan desain yang lebih menarik dan lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Saran- Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Sebagai siswa yang memiliki tugas utama belajar seharusnya lebih bersemangat dalam belajar, memperhatikan saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi, dan teliti dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru.

2. Bagi guru

Setelah diperoleh hasil yang baik tentang penggunaan media Komik Digital diharapkan dapat menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi urutan proses kejadian dalam sebuah cerita.

3. Bagi peneliti lain

Untuk peneliti lain diharapkan mampu menjadikan bahan referensi agar media Komik Digital ini lebih berkembang serta lebih baik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Peluang untuk penelitian selanjutnya, peneliti bisa menguji penggunaan media Komik Digital tersebut dengan menggunakan metode eksperimen.

plllagiasi.docx

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	5%
2	core.ac.uk Internet Source	2%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	jbasic.org Internet Source	1%
5	fdocuments.net Internet Source	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	pt.scribd.com Internet Source	1%
8	de.slideshare.net Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%

10	www.scribd.com Internet Source	<1 %
11	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
14	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to University of Wollongong Student Paper	<1 %
16	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
18	es.scribd.com Internet Source	<1 %
19	id.scribd.com Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Negeri Semarang - iTh Student Paper	<1 %

21	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
23	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
24	Suwarti Suwarti, Alfi Laila, Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar", Profesi Pendidikan Dasar, 2020 Publication	<1 %
25	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
26	ejournal.stkipjb.ac.id Internet Source	<1 %
27	liviena28.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to itera Student Paper	<1 %
30	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %

31	journal.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
32	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
33	mulok.library.um.ac.id Internet Source	<1 %
34	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
35	saungkuring91.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
37	doku.pub Internet Source	<1 %
38	id.123dok.com Internet Source	<1 %
39	issuu.com Internet Source	<1 %
40	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
41	widyasari-press.com Internet Source	<1 %
42	Apdoludin Apdoludin, Nurhayati Nurhayati. "PENINGKATAN PROSES DAN HASIL BELAJAR	<1 %

IPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
MIND MAPPING", Jurnal Muara Pendidikan,
2023

Publication

43 ejournal.stkipbbm.ac.id <1 %
Internet Source

44 ejournal.umm.ac.id <1 %
Internet Source

45 eprints.umm.ac.id <1 %
Internet Source

46 eprints.unm.ac.id <1 %
Internet Source

47 jurnal.unimed.ac.id <1 %
Internet Source

48 moam.info <1 %
Internet Source

49 repository.iainpurwokerto.ac.id <1 %
Internet Source

50 repository.uinjkt.ac.id <1 %
Internet Source

51 text-id.123dok.com <1 %
Internet Source

52 Khamadi Khamadi, Abi Senoprabowo.
"PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER KOMIK" <1 %

WARAK NGENDOG BERBASIS NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL", Jurnal Bahasa Rupa, 2021

Publication

53

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

54

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

55

Irma Yunita, Retno Triwoelandari, Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar", *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2019

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

p11lagiasi.docx

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



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 729.012/C/FKIP/UN PGRI/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Eza Meliana
NPM : 2014060210
Program Studi : Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal
Tentang Cerita Rakyat Calon Arang Di Daerah Kediri Untuk
Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 12% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 24 Juni 2024

Penjamin Mutu,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.