PENGEMBANGAN MEDIA *KOMIK DIGITAL* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA MATERI TEKS CERITA MANUSIA DAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS V SDN PUTAT JAYA III/379 SURABAYA

Nadia Kustianingsari[1)], Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.[2)]

[1)]Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, nadiakustia2@yahoo.com

[2)]Dosen S1 Jurusan KTP Prodi TP, FIP, Universitas Negeri Surabaya, utari_de@yahoo.com

Abstrak

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema Lingkungan Sahabat Kita, Indikator Membaca teks tentang hubungan manusia dan lingkungan membahas tentang materi teks cerita manusia dan lingkungan. Materi seperti ini kurang dapat dipahami oleh siswa dikarenakan siswa kurang adanya minat untuk membaca. Guru cenderung menggunakan buku teks tematik terpadu, terbatasnya media untuk materi tersebut. Sehingga siswa kurang memahami hubungan manusia dan lingkungan dengan membaca teks, siswa tidak dapat menyajikan informasi tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bermain peran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dalam hal ini media *komik digital* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kemampuan visualisasi siswa, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya bedasarkan urutan yang baik, serta dapat menceritakan secara runtut isi cerita sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahapan dalam pengembangan dan dipilih karena bersifat longitudinal atau bertahap untuk menghasilkan sebuah produk yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan model ini, pengembang hanya menggunakan sembilan tahapan untuk penelitian yakni tidak sampai ke pembuatan produk massal.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus deskriptif presentase. Sedangkan data pretest dan postest di hitung menggunakan rumus uji T. Hasil analisis data terhadap uji coba kepada dua ahli materi yaitu 80% dikategorikan Baik dan uji coba kepada dua ahli media yaitu 95% dikategorikan Sangat Baik. Sedangkan hasil uji coba perorangan yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, uji coba kelompok kecil yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, dan uji coba kelompok besar yaitu 98,6% dikategorikan Sangat Baik. Hasil uji t memperoleh data 6,61 > 2,021 maka hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Media *Komik Digital*, Bahasa Indonesia, R&D Sugiyono.

Abstract

In Indonesian Language learning by using Environment is our friend theme, Indicator reading text about relationship between human and environment, discuss about strong text human and environment matter students can't understand this matter because they are not interested to read. Teachers always use text book integrated thematic. This matter has limited media. So, the students can't understand the relationship human and environment by reading text. The student can't give information about natural and the effect of human activity by playing role based on learning purpose. In this case, comic digital is a suitable learning media to overcome the students visualisation capability, develop imajination and then express the idea based on the right procedure, and also can tell about the story coherently. So, It can be used in The Indonesian Language learning.

The development model that is used based on Research and Development model (R&D) by Sugiyono. This development model has ten phases and it is choosen because if has longitudinal character or gradually to produce a product that can be used in the learning activity. In the using of this model, developer only use nine steps to research, and it's not use making massal product.

The method of collecting data use observation, interview, test, questionnaire and documentation, and then it is analized by using descriptive presentase formula. While pretest and postest data are calculated using Uji T formula. Analyze result data of trials for two expert matter is 80% categorized good and the trials for two expert media is 92,5% categorized very good. While trials result for every person that is 100% categorized very good, the trials for small groups is 100% categorized very good, and the trials for large group is 98,6% categorized very good. Uji T result get 6,61 > 2,021 data, so those result show that there is increasing of student learning result.

Key words : *Development, Comic digital media, Indonesian Language, R&D Sugiyono.*

PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah saat ini yakni kurikulum 2013 jenjang SD/MI, SMP maupun SMA/SMK yang sering disebut dengan kurikulum berbasis karakter yang mempunyai ciri khusus dibanding kurikulum-kurikulum yang sebelumnya yakni menggunakan pembelajaran tematik-integratif.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik integratif ini, siswa tidak lagi belajar IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, atau mata pelajaran lainnya. Akan tetapi siswa belajar tema di dalam tema itu sudah mencakup seluruh mata pelajaran dan kompetensinya. Siswa diarahkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik (Ahmadi dan Amri Sofan, 2014:91).

Menurut Musa Ismail dalam riaupos.co diakses pada 21 September (2014) Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan sikap/afektif, pengetahuan tentang kehidupan masyarakat di sekitar, nilai-nilai kejujuran, serta keterampilan berpikir logis dan kritis. Menurut Mahsun dalam Kemdikbud diakses pada 23 April (2013), Pilihan pada pembelajaran bahasa berbasis teks membawa implikasi metodologis pada pembelajaran yang bertahap. Mulai dari kegiatan guru membangun konteks, dilanjutkan dengan kegiatan pemodelan, membangun teks secara bersama-sama, sampai pada membangun teks secara mandiri. Hal ini dilakukan karena teks merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dengan struktur yang lengkap. Guru harus benar-benar meyakini bahwa pada akhirnya siswa mampu menyajikan teks secara mandiri maupun kelompok.

Pada penelitian ini peneliti memilih SDN Putat Jaya III/379 Surabaya sebagai obyek penelitian. Sekolah Negeri yang letaknya di dalam perkampungan kecil Jl. Simo Gunung Kramat Barat 4A/7 Kecamatan Sawahan, Kelurahan Putat Jaya Surabaya karena di sisi lain jaraknya yang tidak terlalu dekat dan juga tidak terlalu jauh dari kampus lidah Universitas Negeri Surabaya, namun sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup memadai.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, proses pembelajaran yang terjadi di SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, peneliti mendapatkan data awal sebagai berikut :

1. Jumlah siswa 34, Laki-laki 21 siswa, Perempuan 13 siswa dalam 1 kelas. Meskipun lebih banyak siswa laki-laki tetapi siswa perempuan lebih menonjol prestasinya dalam proses pembelajaran. Dibuktikan dengan nilai-nilai akhir semester ganjil hanya 10 siswa yang memperoleh nilai tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.
2. Fasilitas-fasilitas pendukung untuk meningkatkan kompetensi siswa di kelas ada papan tulis putih, mading (majalah dinding), LCD, Proyektor, Kipas Angin kecil, Sound System, Lemari untuk berkas-berkas kelas V, serta adanya laboratorium komputer.
3. Proses cara penyampaian materi masih kurang adanya inovasi pengajaran serta terbatasnya penggunaan media.
4. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru berupa buku teks tematik terpadu dan LKS (Lembar Kerja Siswa).
5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terlihat mudah tetapi susah, dilihat dari hasil nilai mata pelajaran ini di semester sebelumnya mendapatkan nilai terendah dari nilai mata pelajaran yang lainnya.
6. Karakteristik siswa kelas V:
   Pada siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya cukup aktif, hanya ingin bercanda gurau dan bermain, jika guru menjelaskan materi di depan kelas, ada sebagian yang tiduran, ada sebagian pula yang ramai sendiri dengan temannya, adanya beberapa siswa yang mengalami lambat belajar, kurangnya minat baca siswa, memliki gaya belajar tipe visual yang hanya akan memudahkan dalam memahami sebuah materi jika bertemu dengan media tersebut.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema Lingkungan Sahabat Kita yang membahas tentang kompetensi dasar Menggali informasi dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku, Indikator membaca teks tentang hubungan manusia dan lingkungan pada sub tema manusia dan lingkungan pembelajaran 4. Dalam materi sesuai indikator tersebut, kurang dapat diminati dan dipahami oleh siswa dikarenakan siswa kurang adanya minat untuk membaca. Guru cenderung menggunakan buku teks tematik terpadu, sehingga siswa kurang memahami hubungan manusia dan lingkungan dengan membaca teks, siswa tidak dapat menyajikan informasi tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bermain peran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Universitas Negeri Surabaya

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).

Dari uraian permasalahan pembelajaran dan hasil observasi awal yang sudah dijelaskan, maka dengan menggunakan media dapat menunjang siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Prosedur pemilihan media pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan (need assesment), Analisis kebutuhan ini didasarkan pada faktor-faktor yang menjadi dasar pemilihan media, yaitu meliputi telaah terhadap karakteristik peserta didik, kompetensi yang diharapkan, dan karakteristik materi ajar. Di samping itu ketersediaan media, keterbatasan sumber daya, fasilitas sekolah, biaya, waktu dan lain-lain juga perlu dipertimbangkan (Rayandra Asyhar, 2012:85).

Oleh karena itu agar dapat menyelesaikan masalah pembelajaran, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lain, guru juga dapat memasukkan media pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang dapat mengefisien kan waktu pembelajaran yang terbatas, mengatasi kemampuan visualisasi siswa tentang materi teks hubungan manusia dan lingkungan. Penggunaan media dalam penyampaian materi pada saat ini termasuk bentuk penyelesaian masalah pembelajaran dalam bidang teknologi pendidikan.

Maka penulis akan mengembangkan sebuah media *Komik Digital* untuk materi teks hubungan manusia dan lingkungan. Alasan pemilihan media ini karena Komik Digital adalah media yang memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan yang baik, serta dapat menceritakan secara runtut isi cerita sehingga dapat digunakan pada pembelajaran 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.

Karakteristik materi teks cerita manusia dan lingkungan menitikberatkan pada indikator membaca teks tentang hubungan manusia dan lingkungan sehingga dibutuhkan visualisasi, didalam media Komik Digital terdapat rangkaian gambar-gambar berwarna, teks balon berdialog, menggunakan aplikasi *software flipbook* serta berbentuk panel (kotak gambar) seperti membuka buku pada umumnya hanya saja membukanya melalui berbasis digital dan di iringi dengan musik effect, dengan begitu diharapkan dapat dikembangkan sebagai solusi mengatasi sebuah masalah pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sekolah ini memiliki fasilitas laboratorium komputer, sehingga memungkinkan untuk diterapkan penggunaan Komik Digital di sekolah.

Dengan menggunakan media *Komik Digital*, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, perlu dilakukannya sebuah tindakan untuk mengatasi suatu masalah pembelajaran maka penulis mengembangkan suatu media komik digital sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa indonesia dengan tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di ambil rumusan masalah seperti berikut : Diperlukannya pengembangan media *Komik Digital* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya yang layak dan efektif.

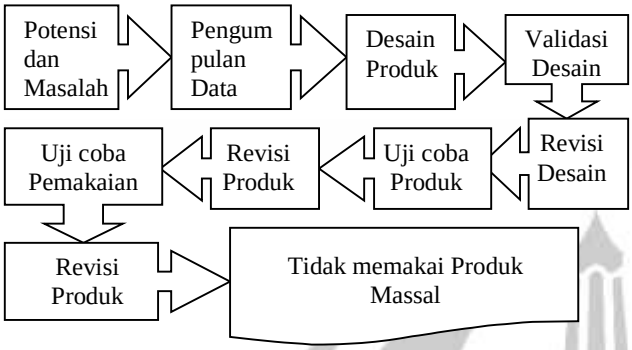
Sesuai dengan rumusan masalah, pengembang mempunyai tujuan untuk menghasilkan media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya yang layak dan efektif.

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008:297). Karakteristik *Reseach and Development* (R&D) adalah penelitian yang berbentuk "siklus", diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan suatu produk tertentu.

Berikut ini bagan model pengembangan R&D (*Reseach and Development*):



Gambar Model Research & Development (R&D) Sugiyono (2008:298).

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan kerangka dasar R&D Sugiyono di atas, prosedur pengembangan model ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah.

Awal dari penelitian ini didapatkan dari adanya potensi dan masalah. Ada atau tidak adanya sebuah masalah dalam pembelajaran akan diketahui pada proses ini dan untuk menentukan apakah di tempat ini terdapat permasalahan pembelajaran atau tidak.

2. Mengumpulkan informasi.

Pada proses mengumpulkan data dilakukan dengan metode observasi yang didalamnya meliputi metode wawancara dan dokumentasi. Pengembang melakukan pengumpulan data dengan terjun kelapangan dan wawancara dengan wali kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya untuk mengetahui informasi yang didapatkan bersumber dari literatur-literatur buku, RPP, dan Silabus yang dibutuhkan dalam pendesainan produk nantinya.

3. Desain Produk.

Pada tahap ini, Desain produk sangat dibutuhkan untuk mendesain produk atau media komik digital yang akan dikembangkan. Dilakukan dengan cara menyesuaikan karakteristik siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah desain produk media komik digital berupa *Storyboard* dan Naskah yang lengkap dengan spesifikasinya.

4. Validasi desain.

Validasi desain ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Dalam menentukan atau memilih ahli materi dan ahli media memiliki kriteria tertentu agar hasil validasi media yang dilakukan mampu mendapatkan keakuratan validitas yang baik. Berikut daftar Ahli Materi dan Ahli Media :

a. Ahli Materi, dari Dosen PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) mata pelajaran bahasa indonesia dan Guru Kelas V dari SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.
   1) Ahli materi 1 : Maryam Isnaini D., M.Pd.
   2) Ahli materi 2 : Ria Puspitasari, S.Pd.
b. Ahli Media, dari Pegawai Sie Pengkajian dan Perancangan BPMTP (Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan) dan Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
   1) Ahli Media 1 : Irena. Y. Maureen, S.Pd., M.Sc.
   2) Ahli Media 2 : Drs. Yanu Sutedjo, M.Pd.

5. Perbaikan desain.

Setelah melakukan desain produk media komik digital, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli materi dan ahli media, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya akan dicoba untuk memperbaiki desain produk bertujuan untuk penyempurnaan produk yang dirancang oleh pengembang.

6. Uji coba produk.

Setelah melakukan validasi dan perbaikan produk selanjutnya produk di uji cobakan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari produk media komik digital.

7. Revisi produk.

Setelah dilakukan uji coba yang kedua maka produk tersebut direvisi kembali setelah mendapat saran atau masukan dari para ahli untuk mengetahui kekurangan dari media komik digital agar pengembang dapat menghasilkan produk lebih baik lagi. Setelah melakukan revisi maka diperlukan untuk menguji coba kembali dalam kelas yang luas.

8. Uji coba pemakai.

Setelah merevisi hasil penguji cobaan dari kelas kecil, selanjutnya produk yang berupa media komik digital akan diterapkan dalam lingkup kelas yang luas, metode baru tersebut dalam pengoperasiannya tetap harus dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk.

Dilakukannya revisi produk ini apabila dalam penggunaan kelas yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

10. Pembuatan produk massal.

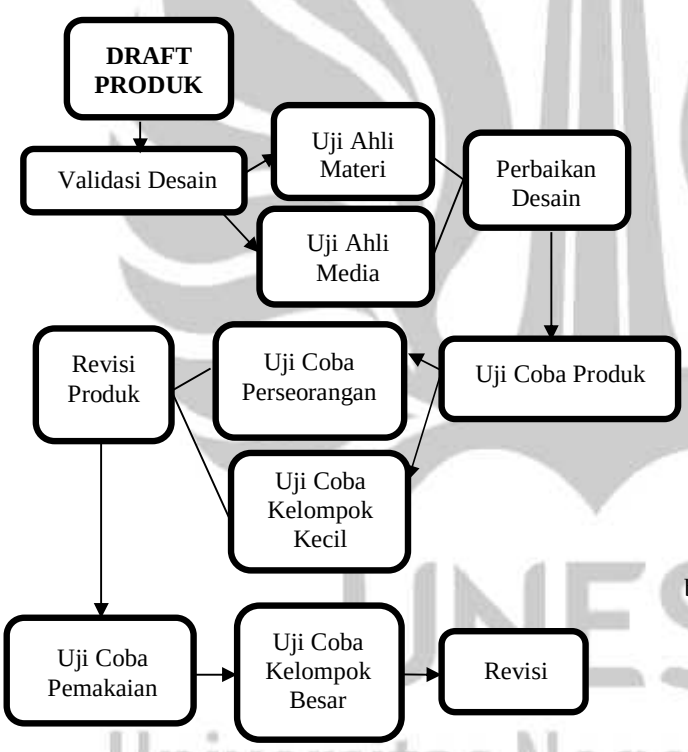
Dalam tahap ini pengembang tidak sampai pada pembuatan produk massal, karena pengembang tidak bekerjasama oleh perusahaan atau industri manapun untuk pembuatan produk media komik digital secara massal.

C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk ini digunakan untuk sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan, kemudian dilakukan revisi guna penyempurnaan dalam pelaksanaan uji coba yang akan dilakukan.

1. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba produk pengembangan dilakukan tiga tahapan yaitu uji coba perseorangan yang meliputi uji coba ahli materi, ahli media, dan siswa kemudian uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Gambar Desain Uji Coba Produk Media Komik Digital

Pada tahap awal desain pengembangan ini dilakukan dengan beberapa langkah, antara lain desain produk berupa draft produk yaitu membuat rancangan desain produk/*flowchart* yang akan diproduksi, penyusunan materi yang akan dijadikan topik pembelajaran, pengembang harus mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator ketercapaian, dan tujuan pembelajaran.

Pada uji coba dilakukan untuk mendapat data lengkap yang diperlukan untuk memperbaiki produk :

a. Uji coba perseorangan

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran, uji coba ini diberikan kepada 2 (dua) ahli materi, 2 (dua) ahli media, dan 2 (dua) siswa.

1) Uji coba ahli materi

Ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi materi yang terdapat pada media komik digital. Setelah dievaluasi, apabila terdapat ketidaksesuaian pada materi maka media komik digital perlu direvisi. Hasil revisi kemudian dikonsultasikan kembali hingga dinyatakan layak menjadi produksi media komik digital. Bahan revisi baik meliputi kekurangan maupun kelayakan dalam pemakaian akan dijadikan pertimbangan.

2) Uji coba ahli media

Setelah diuji cobakan pada 2 (dua) ahli materi yang sudah dijelaskan sebelumnya, kemudian produk media komik digital diuji coba oleh 2 (dua) ahli media guna untuk megevaluasi unsur penampilan produk. Jika terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian pada media maka perlu direvisi. Apabila sudah direvisi media diuji cobakan pada siswa.

3) Uji coba perseorangan

Setelah di uji cobakan pada 2 (dua) ahli materi dan 2 (dua) ahli media, dilakukannya revisi yakni kritik dan masukan. Kemudian di uji cobakan pada siswa yakni uji coba perseorangan dicobakan kepada 2 (dua) siswa dipilih yang pandai dan kurang pandai

b. Uji kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dicobakan kepada 9 (sembilan) siswa secara acak dengan tujuan mendapatkan karakteristik yang berbeda-beda. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki, dan perempuan, berbagai usia dan latar belakang.

c. Uji kelompok besar

Uji kelompok besar dilakukan pada 23 siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk dapat menghasilkan data yang empiris, akurat dan valid sesuai dengan kebutuhan, pengembang perlu adanya metode pengumpulan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

data. Pada instrumen pengumpulan data pengembang menggunakan metode observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi.

E. Teknik Analisis Data

a. Analisis isi

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif berupa analisis dari hasil tanggapan ahli media, ahli materi, serta siswa yang berisi masukan, tanggapan, dan saran, kemudian akan dianalisa untuk merevisi produk pengembangan.

b. Analisis deskriptif presentase

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk media komik digital. Kemenarikan dan keefektifan media komik digital diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu review ahli materi, review ahli media, dan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknik perhitungan PSA (Persentase setiap aspek) dengan rumus :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}} \text{ X } 100\ \%$$

Perhitungan PSA ini untuk menghitung persentase dari setiap aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dikembangkan.

Teknik perhitungan PSP (Persentase setiap Program) dengan rumus:

$$PSP = \frac{\sum \text{persentase semua aspek}}{\sum \text{jumlah aspek}}$$

Perhitungan PSP ini untuk menghitung prosentase semua aspek yang mempunyai kesamaan yang akirnya menjadi suatu penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan (Arikunto dalam Arthana, 2005:80).

Menurut Arikunto dan Jabar (2009:35), adapun kreteria penilaian dalam mengevaluasi ini adalah :

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 21%	Sangat tidak Baik

(Arikunto dan Jabar, 2009:35).

a. *Pre test* dan *post test*

Pre test dan *post test* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan produk media komik digital. (Arikunto, 2010 : 349).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-test and post-test group* dan digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:
O_1 adalah *pre-test*
O_2 adalah *post-test*
X adalah perlakuan
(Arikunto, 2010:85)

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media, maka rumus t-tes yang digunakan menurut Arikunto (2010:350) sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$

Hasil yang di dapat selanjutnya di masukan ke dalam rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

Keterangan:
Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post test (post test – pre test)
xd = deviasi masing-masing subyek (d-Md)
$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
N = Subyek pada sampel
d.b = ditentukan dengan N-1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini, yaitu :

a. Media visual jenis komik digital yang dihasilkan ini terdiri dari:
   1) Bentuk komik digital seperti komik biasanya yang berbentuk media cetak, hanya saja komik digital ini dikemas dan dioperasikan dengan menggunakan aplikasi software Flipbook serta berbentuk panel (kotak gambar) yakni mengubah file pdf, image/photo menjadi

UNESA Universitas Negeri Surabaya

layaknya sebuah buku digital atau album fisik ketika buka per halamannya dan hasil akhirnya bisa disimpan ke dalam format .swf, .exe, .html.

2) Sasaran media komik digital ini adalah siswa kelas V SD

b. Media komik digital pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema lingkungan sahabat kita yang berjudul "Mari Jaga Lingkungan Kita" ini dikemas dalam bentuk DVD (Digital Video Disc), isinya antara lain:
   1) Tujuan pembelajaran
   2) Karakter tokoh dalam komik
   3) Gambar digital berwarna
   4) Iringan Musik Effect
   5) Format gambar kartun
   6) Urutan gambar suatu cerita
   7) Narasi yang dikemas dalam teks balon
   8) Jenis tulisan Arial, Comic and Sans
c. Bahan penyerta, merupakan buku panduan dalam memanfaatkan dan mengoperasikan media komik digital, yang didalamnya berisi identitas produk, langkah persiapan sebelum menggunakan media, petunjuk penggunaan media, RPP, Silabus, serta cara perawatan media.

Berdasarkan hasil rata-rata dari validasi ahli materi I dan II yaitu 80%, presentase ini menunjukkan bahwa media *komik digital* pada kelas V di SDN Putat Jaya III/379 Surabaya termasuk kategori **Baik**.

$$\frac{60+100}{2} = 80 \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil rata-rata dari validasi ahli media I dan II yaitu 95%, presentase ini menunjukkan bahwa media *komik digital* pada kelas V di SDN Putat Jaya III/379 Surabaya termasuk kategori **Sangat Baik**.

$$\frac{95+95}{2} = 95 \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil data angket siswa pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar setelah menggunakan media *komik digital*, diketahui hasil penilaian keseluruhan sebesar 99,5% dengan kategori sangat baik. Ini telah menunjukan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunkan media *komik digital* sangat sesuai dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan perhitungan hasil pre test dan post test siswa dengan taraf signifikan 5%, nilai db = N – 1 = 34 – 1 = 33, maka diperoleh t table 2,021. Dengan demikian maka t hitung lebih besar dari t table yakni 6,61 > 2,021. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Tentang Mari Jaga Lingkungan Kita.

PENUTUP

1. Kajian Teoritik

Menurut Molenda (2008:5) Domain teknologi pendidikan memiliki tiga kawasan yaitu : kreasi/penciptaan, menggunakan /memanfaatkan dan pengelolaan. Dalam penelitian ini apabila dimasukkan dalam definisi teknologi pendidikan tahun 2008 maka media komik digital termasuk dalam kawasan kreasi/penciptaan yaitu proses penerjemahan spesifikasi desain ke bentuk fisik. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *komik digital* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya .

Model pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahapan dalam pengembangan dan dipilih karena bersifat longitudinal atau bertahap untuk menghasilkan sebuah produk yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan model ini, pengembang hanya menggunakan sembilan tahapan untuk penelitian yakni tidak sampai ke pembuatan produk massal.

2. Kajian Empirik

Pengembangan media komik digital ini dilakukan selama $\pm$ 3 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan setelah adanya fenomena yang terjadi, maka dilakukan observasi dan analisis kebutuhan ke sekolah yakni SDN Putat Jaya III/379 Surabaya terdapat permasalahan belajar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia indikator membaca teks tentang hubungan manusia dan lingkungan membahas tentang materi teks cerita manusia dan lingkungan. Materi seperti ini kurang dapat dipahami oleh siswa dikarenakan siswa kurang adanya minat untuk membaca.

Data yang diperoleh menunjukkan rata-rata siswa mendapatkan nilai kurang dari 75 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), . Guru cenderung menggunakan buku teks tematik terpadu, terbatasnya media untuk materi tersebut. Sehingga siswa kurang memahami materi ini. Dengan menganalisis fasilitas dan kebutuhuan siswa maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media *komik digital*.

Selanjutnya dilakukan desain produk untuk mengembangkan media kemudian dilakukan uji validasi ke ahli materi I dan II dengan hasil penelitian menggunakan pedoman wawancara, termasuk dalam kriteria 80% dengan kategori baik. Ahli Media I dan II dengan kriteria 95% dengan kategori sangat baik. Hasil angket uji coba produk, uji coba perorangan dalam kriteria 100% dikategorikan sangat baik. Uji coba kelompok kecil dalam kriteria 100% dikategorikan sangat baik. Uji coba kelompok besar dalam kriteria 98,6% dikategorikan sangat baik. Melalui data-data tersebut meunjukan bahwa media *komik digital* ini telah layak dan efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran dan diketahui hasil belajar siswa pada penggunaan media komik digital diperoleh d.b = N-1= 33 dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,021 dan t-hitung adalah 6,61, apabila t-tabel < t-hitung, maka disimpulkan 2,021 < 6,61. Berdasarkan pernyataan tersebut maka terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *komik digital* terhadap efektifitas peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.

3. Kelebihan dan Kelemahan Produk

Selama proses pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media *komik digital* memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut :

a. Kelebihan Media *Komik Digital* menurut Trimo (1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4) antara lain :
   1) Dipandang dari kelebihannya, komik dapat menarik semangat siswa dalam belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita kedalam gambar sehingga siswa dapat mengingat sesuatu lebih lama.
   2) Materi yang terdapat didalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi gambar yang dapat mempermudah siswa mengetahui bentuk atau contoh kongkrit mengenai maksud dari suatu materi.
   3) Dapat mengembangkan minat baca siswa dan salah satu bidang studi yang lain.

b. Kelemahan media *komik digital* menurut Trimo (1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4) antara lain :
   1) Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual.
   2) Terkadang dalam komik terdapat gaya bahasa yang kurang baik.
   3) Banyak komik yang mengandung cerita-cerita yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang berkenan.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

   Dalam pemanfaatan media *komik digital* yang telah dikembangkan jika digunakan sebagai pembelajaran maka diharapkan guru memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
   a. Petunjuk penggunaan dalam media komik pembelajaran
   b. Tujuan Pembelajaran yang telah dijabarkan
   c. Media *komik digital* digunakan secara berulang-ulang akan lebih bermanfaat dalam meningkatkan visualisasi dan minat baca siswa
   d. Guru dapat memberikan sotfcopy media komik digital pada siswa yang mempunyai komputer, laptop di rumah atau bisa juga smartphone android untuk di pelajari dan di baca lebih lanjut

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

   Untuk pengembang yang membuat media *komik digital* sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
   a. Durasi penggunaan *komik digital* perlu diperhatikan, mulai dari durasi pengoperasian yang berjalan sendiri (tombol play) tanpa siswa menjalankannya sendiri dan total durasi saat siswa menjalankan sendiri pada tombol selanjutnya-sebelumnya .
   b. Pengembangan produk lebih lanjut yang perlu diperbaiki adalah aplikasi software flipbook yang digunakan, untuk menggunakan aplikasi software flipbook lebih baik menggunakan aplikasi software flipbook yang dapat ditambahkan audio lebih banyak seperti audio dialog tokoh dan musik pengiring dialog.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

3. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan media *komik digital* tema lingkungan sahabat kita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, apabila digunakan untuk pelajaran atau sekolah lain maka terlebih dahulu harus melihat adanya beberapa kesamaan pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, fasilitas pendukung, karakteristik materi, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, waktu belajar, dan gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Hafiz Aziz. 2009. *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009. (Online).* (https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital diakses pada tanggal 29 Juli 2009).

Ahmadi, Lif Khoiru dan Amri, Sofan. 2014. *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif.* Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Arikunto, Suharsimi dan Abdul, Jabar, Cepi, Safruddin. 2009. *Evaluasi Program Pedidikan Edisi Kedua.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi).* Jakarata : RajaGrafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta : Referensi Jakarta.

Arthana, Ketut, Pegig dan Dewi, Damajanti, Kusuma. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran.* Surabaya : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya.

Ismail, Musa. 2014. *Pembelajaran (Bahasa) Sastra dalam Kurikulum 2013*. Riau : Riaupos.co. *(Online).* (http://www.riaupos.co/2204-spesial-pembelajaran-(bahasa)-sastra-dalam-kurikulum-2013.html diakses 21 September 2014 pukul 14.25).

Januszewski, & M. Molenda 2008, *Educational Technology: A Definition with Commentary* New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.

Lestari Suci, dkk. 2009. *Media Grafis; Media Komik.* Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. *(Online).* (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISSWA/komik/Medgraf,.pdf diunduh tanggal 18 Januari 2015 pukul 3:03).

Mahsun. 2013. *Pembelajaran Teks dalam Kurikulum 2013.* Jakarta : Kemdikbud. *(Online).* (http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-kurikulum-mahsun diakses pada tanggal 23 April 2013 pukul 11:52).

Sadiman S. Arief, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

UNESA Universitas Negeri Surabaya