

## **Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Materi Mise en Scene untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya**

**Tyas Nastiti Kurnia Santi**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[tyas.21040@mhs.unesa.ac.id](mailto:tyas.21040@mhs.unesa.ac.id)

**Andi Kristanto**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[andikristanto@unesa.ac.id](mailto:andikristanto@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-comic yang berfokus pada materi Mise en scène, dengan harapan supaya bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya. Materi mengenai Mise en scène bersifat visual dan teknis memerlukan cara penyampaian yang menarik agar peserta didik dapat menguasai materi dan konsep dalam dunia perfilman. Metode penelitian yang diterapkan adalah dengan menggunakan penelitian model Research and Development (R&D) milik Borg dan Gall yang meliputi 9 langkah, diantaranya: tahap penelitian dan penggalian informasi, tahap perencanaan, tahap pembuatan produk awal, tahap uji coba produk awal, tahap uji coba produk, tahap revisi hasil uji coba, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk, tahap uji coba secara meluas, dan tahap revisi produk akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Jurusan Film SMKN 12 Surabaya. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan juga angket hasil uji coba terhadap peserta didik dengan menggunakan skala Likert. Hasil validasi media dari para ahli menunjukkan bahwa e-comic yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, efektivitas dari penggunaan media pembelajaran e-comic diukur dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test terhadap peserta didik. Hasil dari kedua penilaian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan terhadap nilai post-test dibandingkan dengan nilai pre-test dengan nilai signifikansi 0,686 ( $>0,05$ ). Dengan demikian, e-comic ini terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Seni Film materi Mise en scène untuk kelas X Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya

**Kata Kunci:** E-Comic, *Mise en scène*, Model Pengembangan Borg dan Gall, Hasil Belajar..

### **Abstract**

*This research aims to develop e-comic-based learning media that focuses on Mise en scène material, with the hope of improving the learning outcomes of students in class X of the Film Department at SMKN 12 Surabaya. The material on Mise en scène is visual and technical in nature and requires an interesting way of delivery so that students can master the material and concepts in the world of cinema. The research method applied is by using Borg and Gall's Research and Development (R&D) model research which includes 9 steps, including: research and information extraction stage, planning stage, initial product manufacturing stage, product trial stage, trial result revision stage, field trial stage, product revision stage, extensive trial stage, and the final product revision stage. The subjects in this study are students of class X of the Film Department of SMKN 12 Surabaya. The research instruments include validation sheets by material experts, media experts, learning design experts, and also questionnaires on test results for students using the Likert scale. The results of media validation from experts show that the e-comic developed has a category that is very suitable for use in learning activities. In addition, the effectiveness of the use of e-comic learning media was measured by comparing the results of pre-test and post-test to students. The results of the two assessments showed that there was a significant increase in the post-test score compared to the pre-test value with a significance value of 0.686 ( $> 0.05$ ). Thus, this e-comic has proven to be feasible and effective to be used in learning activities for Film Arts subject Mise en scène material for class X of the Film Department at SMKN 12 Surabaya.*

**Keywords:** *E-Comic, Mise en scène, Borg and Gall Development Model, Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya pemahaman mengenai pengetahuan dalam suatu program pendidikan dan pembelajaran, pemerintah dituntut untuk sanggup dalam menghadapi tantangan di era globalisasi ini. Sehingga pendidikan mempunyai peran penting dalam mencetak generasi emas di masa mendatang yang dimana negara menginginkan masyarakat untuk memiliki pemikiran yang lebih baik dan kritis. Agar dapat memperoleh generasi emas tersebut, pemerintah sering merubah kurikulum yang ada. Mengutip dari Journal of Education Research, perubahan kurikulum tersebut dimulai dari adanya Kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan 2013. Kemudian pada tahun 2020, Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim meluncurkan Kurikulum Merdeka yang digunakan hingga saat ini (Abidin, et al., 2023).

Dilain sisi, dengan adanya perubahan kurikulum tidak lupa diiringi dengan pembaharuan dan penciptaan produk pendidikan yakni dengan adanya metode pembelajaran dan juga media pembelajaran. Pada Kurikulum Merdeka ini, disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatannya, tidak hanya menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, akan tetapi lebih dari sekedar itu. Mulai dari proses merencanakan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga tahap evaluasi yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di masa mendatang.

Dalam suatu pembelajaran, tentunya ada alasan yang harus dicapai oleh peserta didik. Tujuan tersebut diantaranya peserta didik harus memahami Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam setiap materi yang ada dalam pembelajaran tersebut. Dalam setiap jenjang pendidikan tentunya mempunyai mata pelajaran yang beragam. Salah satunya, dalam pendidikan keterampilan dan keahlian, tepatnya pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Film pada kelas X yang dimana pengimplikasian dari sarana pembelajaran yang efisien menjadi hal utama dikarenakan, dalam kegiatan pembelajarannya pada jurusan Film ini tidak hanya memerlukan pemahaman mengenai teori mendasar mengenai Film, namun peserta didik juga harus memiliki keterampilan kreatif dan beberapa teknis yang harus dipahami secara mendalam. Salah satu materi mendasar mengenai Film yang harus dipahami oleh peserta didik ialah materi Mise en scène. Dalam materi tersebut mencakup

pencahayaannya, sudut pandang dalam pengambilan gambar, desain set, kostum, serta tindakan yang dilakukan oleh pelakon.

Isi materi Mise en scène sendiri cukuplah rumit dikarenakan materi yang disampaikan bersifat visual dan konseptual yang dimana isi materi dari Mise en scène berkaitan dengan teknik pengaturan visual yang ada di dalam film sehingga pesan yang disampaikan melalui film tersebut dapat mempengaruhi karya sinematik yang ditampilkan. Kondisi ideal untuk kegiatan pembelajaran pada materi Mise en scène ini ialah adanya penerapan media pembelajaran digital yang beragam. Mulai dari adanya media pembelajaran yang memiliki banyak komponen visual serta mudah untuk diakses, yang dimana dapat memadukan teori dengan realitas dari representasi film yang dimainkan. Namun, pada kenyataannya, kegiatan pembelajaran pada materi Mise en scène pada jurusan Film ini masih menggunakan metode ceramah, kemudian memakai buku cetak, dan menggunakan video cuplikan singkat dari youtube mengenai materi yang disampaikan.

Sehingga, sangatlah susah apabila hanya dijabarkan dengan menggunakan metode ceramah, kemudian hanya berbekal dari buku cetak, atau menggunakan video cuplikan singkat dari youtube saja. Disamping itu, peserta didik dituntut untuk mampu memahami dan mengetahui isi dari materi tersebut daripada hasil jadi film yang sudah dibuat, namun tidak semua peserta didik dapat memahami materi dan isi pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan wawancara secara tidak terstruktur, yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Seni Film. Satu diantara guru di mata pelajaran Seni Film tersebut, diperoleh informasi bahwa ada peserta didik di sekolah tersebut terkadang bingung menentukan unsur sinematik dalam film yang mereka perankan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, jumlah peserta didik yang bingung sebanyak 17 peserta didik dari total seluruh peserta didik berjumlah 33 peserta didik. Kebingungan peserta didik tersebut adalah di bagian materi Mise-en-scène. Sebagai contohnya adalah peserta didik diberikan tugas untuk membuat film sesuai dengan tema yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran tersebut. Kemudian, setelah selesai pembuatan film dan mulai menayangkan film, peserta didik diberikan pertanyaan oleh pendidik bagian mana yang termasuk kostum atau bagian mana yang termasuk desain set.

Dari hasil pemaparan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan sumber daya yang timbul akibat dari minimnya alat serta media pembelajaran yang tepat sebagai sarana pendukung pemahaman materi *Mise en scène* di jurusan Film. Selain itu, adanya akses terbatas terhadap perangkat teknologi yang memadai. Kendati demikian, materi *Mise en scène* bersifat visual dan konseptual yang dimana memerlukan media yang bermuatan gambar serta bersifat interaktif. Namun dalam kegiatannya, masih sering menggunakan metode belajar bersifat ceramah, kemudian menggunakan buku cetak, serta menampilkan video cuplikan singkat dari youtube. Sebaliknya, pada kondisi ideal seharusnya dapat menghadirkan media pembelajaran digital yang komprehensif, visual, mudah untuk diakses, serta dapat menyatukan teori dengan praktek nyata dalam film. Kekurangan media pembelajaran digital yang memadai telah menciptakan celah diantara kebutuhan untuk pembelajaran yang efektif dan ketersediaan fasilitas yang ada di lapangan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk e-comic dalam mata pelajaran seni film tersebut. Salah satu materi yang akan digunakan adalah materi *Mise en scène*. Dalam upaya untuk mengurangi kebingungan peserta didik dalam memahami materi tersebut, adalah dengan diberikan media pembelajaran yang menarik. Apabila media yang digunakan bersifat monoton, peserta didik akan mengalami kesulitan untuk memahami konsep *Mise-en-scène* secara keseluruhan. Dilain sisi, peserta didik juga mudah bosan dengan isi materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam wujud media pembelajaran yang terlihat menarik dan interaktif agar ketika kegiatan pembelajaran, materi yang diberikan dapat membantu dan bermanfaat bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan dan efektif dalam penggunaannya. Disisi lain, pertimbangan mengenai pengembangan media e-comic dalam materi *Mise en scène* di jurusan Film ini adalah peserta didik lebih mudah untuk mengakses materi *Mise en scène* melalui smartphone mereka dan mendukung untuk melakukan belajar mandiri baik di rumah maupun di sekolah. Kemudian, untuk pendidik dapat dimanfaatkan untuk evaluasi formatif dengan membuat pre-test dan juga post-test untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai materi *Mise en scène* sehingga capaian pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Selain itu, untuk lembaga sekolah dapat

memanfaatkan penggunaan media e-comic sebagai cara untuk promosi mengenai daya tarik dari jurusan film tersebut, serta dapat dilakukan pembaruan dan pemeliharaan mengenai sarana dan prasarana media e-comic agar tetap sejalan dengan materi dan kurikulum yang ada.

Semakin berkembangnya zaman, kemajuan teknologi berjalan semakin pesat karena membawa berbagai perubahan dalam segala aspek kehidupan. Manusia banyak menciptakan dan berinovasi dalam beragam jenis teknologi agar dapat memudahkan dalam membantu kegiatan sehari-harinya. Dapat dipastikan bahwa, untuk saat ini, banyak orang yang bertumpu pada teknologi tersebut. Tidak menutup kemungkinan dalam dunia pendidikan juga bertumpu pada teknologi.

Dalam dunia pendidikan sendiri, perkembangan teknologi yang sangat terlihat ialah munculnya internet. Dengan munculnya internet tersebut, peserta didik dapat mengakses informasi secara maya, kemudian dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. Jadi, peserta didik tidak harus meminjam buku di perpustakaan sekolah yang mungkin waktu untuk meminjam buku tersebut hanya sebentar. Kemudian, yang kedua adalah adanya media pembelajaran. Media sendiri memiliki arti sebagai suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga proses dalam kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana. Kemudian, media pembelajaran mengacu dalam segala bentuk, baik berupa alat maupun bahan yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, agar dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

Dengan adanya media pembelajaran tersebut, sangat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Mulai dari proses penyampaian materi yang diajarkan, serta penyajian materi yang disampaikan lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton yang mana dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari materi tersebut. Dilain sisi, dengan adanya media pembelajaran tersebut, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Banyak sekali bentuk media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik, salah satunya media pembelajaran berbentuk komik.

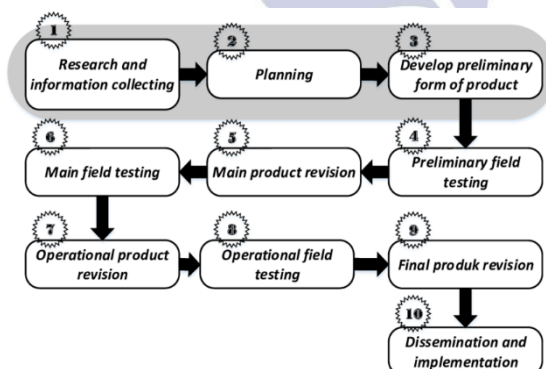
Menurut Will Eisner, komik merupakan buku bergambar yang didalamnya berisikan alur cerita dengan diberikan ilustrasi dan juga beberapa narasi. Komik sangat menarik di berbagai kalangan, baik di kalangan anak-anak maupun di kalangan orang



dewasa. Selain isinya mudah dipahami, gambarnya juga menarik. Komik diibaratkan sebagai media komunikasi berbentuk visual yang biasanya digunakan untuk menyampaikan beberapa informasi dengan cara yang paling mudah untuk dimengerti oleh para pembacanya. Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang multiguna, dikarenakan memuat banyak gambar dan juga cerita. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa e-comic pada materi *Mise en scène* diharapkan dapat menjadi trobosan yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk baru atau mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang mana dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2016:163). Kemudian model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah dari Borg dan Gall adaptasi dari Sugiyono yang terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji coba produk.



**Gambar 1. Model Pengembangan Borg dan Gall**

Terdapat beberapa prosedur dalam mengembangkan media komik pembelajaran yang sesuai dengan model R&D, menurut Borg dan Gall sebagai berikut:

### a) *Research and Information Collection*

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X Jurusan Perfilman di SMKN 12 Surabaya sebanyak 33 peserta didik dengan rentang usia 15 hingga 16 tahun yang dalam proses pembelajarannya mereka bertanggung jawab terhadap apa yang mereka kerjakan, termasuk tugas yang diberikan. Namun, ada salah satu materi yang kurang mereka fahami dikarenakan

dalam aktivitas pembelajarannya dominan praktek daripada teori. Materi yang kurang mereka pahami yaitu materi *Mise en scène* di mata pelajaran Seni Film.

### b) *Planning*

Dalam tahap ini, pengembang mulai merancang untuk membuat produk berupa media komik yang akan digunakan. Mulai dari tampilan media, alur cerita, narasi cerita, ilustrasi karakter dalam cerita tersebut, serta membuat kelengkapan produk lainnya seperti buku paduan yang berisikan mengenai petunjuk penggunaan.

### c) *Develop Preliminary form of Product*

Dalam tahap ini, langkah yang dilakukan adalah mulai membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan membuat desain menggunakan aplikasi medibangpaint dan canva. Hasil desain yang sudah selesai dibuat akan diunggah di website yang sudah dibuat oleh pengembang dan siap untuk diuji desain di lapangandahulu sebelum disebarkan kepada peserta didik.

### d) *Preliminary Field Testing*

Pada tahap ini, uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran secara terbatas, dengan uji lapangan mengenai desain produk yang dikembangkan. Aspek yang dinilai berupa desain media, seperti tampilan dari media komik tersebut yang meliputi cover yang dapat dibaca, kemudian penggunaan font dalam tulisan yang dapat dibaca, ilustrasi yang konsisten, penggunaan warna, serta materi yang digunakan apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi peserta didik, dan lain-lain.

### e) *Main Product Revision*

Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan atau perbaikan model dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan dengan ahli materi, ahli media, ahli desain produk secara terbatas. Revisi mengenai produk yang dikembangkan berupa kritik dan saran.

### f) *Main Field Testing*

Pada tahap ini, proses uji coba dilakukan dengan mengambil sampel peserta didik sekitar 2-3 peserta didik guna mengetahui kelayakan penggunaan media komik tersebut.

### g) *Operational Product Revision*

Pada tahap ini, revisi produk dilakukan dengan mengambil sampel peserta didik sebanyak 6 peserta didik guna mengetahui kekurangan dari media komik yang sedang dikembangkan tadi dengan diberikan angket

yang berisikan spesifikasi produk yang sedang dikembangkan

h) *Operational Field Testing*

Pada langkah ini yang dilakukan adalah mulai menguji cobakan terhadap seluruh peserta didik yaitu sebanyak 33 peserta didik di Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya.

i) *Final Product Revision*

Pada tahap ini, media yang diujicobakan berupa media komik yang sudah direvisi dan disesuaikan sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media, serta peserta didik yang menjadi subjek dari penelitian sebelumnya. Kemudian hasil akhirnya berupa analisa mengenai uji coba lapangan yang sudah dilakukan apakah media komik layak digunakan atau tidak untuk peserta didik kelas X jurusan Film di SMKN 12 Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 12 Surabaya di Jurusan Film dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X dengan jumlah 33 siswa. Kemudian, objek penelitian ini adalah pengembangan media e-comic. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Untuk wawancara, peneliti mewawancarai pendidik, sedangkan untuk angket diisi oleh pendidik dan peserta didik. Peserta didik kelas X di SMKN 12 Surabaya menjadi objek penelitian utama dalam pengembangan media komik pada mata pelajaran Seni Film di materi Mise en Scène. Disamping menjadi objek dalam penelitian, peserta didik juga dijadikan sebagai objek uji coba penggunaan media pembelajaran komik.

Sebelum itu, media pembelajaran komik yang akan di uji cobakan terhadap peserta didik, maka lebih dahulu di uji cobakan terhadap beberapa ahli, diantaranya kepada subjek uji coba dan uji coba lapangan, yakni: Subjek Uji Coba yang terdiri dari: Ahli materi yang merupakan suatu aktivitas dalam memperoleh data atau pemberitahuan dari para ahli pada bidangnya (validator) dengan tujuan untuk menetapkan sesuai tidaknya terhadap media yang dikembangkan. Contohnya seperti apakah sudah cukup materi yang dipakai di dalam pengembangan produk tersebut, kemudian apakah ada kesalahan materi yang dipakai, serta materi yang dimasukkan kedalam produk pengembangan apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau belum. Dalam hal ini, materi yang digunakan adalah materi Mise en scène pada mata pelajaran Seni Film. Kemudian, ahli materi yang sesuai pada bidangnya adalah Guru Mata Pelajaran Seni Film.

Ahli media merupakan seseorang yang ahli atau memahami mengenai media yang dikembangkan, mulai dari rancangan hingga teknis yang akan dikembangkan nantinya, dengan tujuan agar dapat kritik dan saran mengenai produk yang akan dikembangkan. Contohnya seperti apakah covernya dapat dibaca, kemudian format media yang digunakan apakah sudah tepat atau belum, serta penggunaan font dalam materi yang disampaikan apakah dapat dibaca atau tidak. Dalam hal ini, media yang dikembangkan berupa komik. Kemudian, kritik dan juga saran yang diperoleh dapat berupa observasi, wawancara, dan angket yang nantinya dianalisa kemudian dilakukan revisi atau perbaikan produk. Disini, ahli media dan juga bahan penyerta yang sesuai dalam bidangnya adalah Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan atau orang yang sudah berpengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

Ahli desain pembelajaran merupakan seseorang yang sudah berpengalaman dan memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran agar kegiatan dan juga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tepat dan efisien. Disini, desain pembelajaran berupa modul ajar atau ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), dikarenakan adanya modul ajar atau ATP dianggap sebagai pegangan yang dimiliki oleh pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran nantinya. Disini, ahli desain pembelajaran yang sesuai pada bidangnya adalah Guru Mata Pelajaran Seni Film.

Setelah melakukan uji coba terhadap beberapa ahli, langkah selanjutnya yang dilakukan ialah menguji cobakan produk media pembelajaran yang berupa komik terhadap peserta didik kelas X di Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya, yakni sebagai berikut:

- Uji coba perorangan merupakan uji coba yang dilakukan dengan subjek sebanyak 3 orang peserta didik yang dipilih secara acak, dengan tingkat kecerdasan yang berbeda seperti rendah-tinggi atau rendah-sedang-tinggi didalam kelas X jurusan Film di SMKN 12 Surabaya dengan tujuan untuk mengetahui layak tidaknya media e-comic yang dikembangkan. Dilain sisi, juga agar dapat mengetahui pendapat berupa kritik atau saran yang masih berhubungan dengan media komik yang dikembangkan.
- Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilakukan dengan subjek sebanyak 6 peserta didik yang dipilih secara acak, dengan tingkat kecerdasan yang berbeda seperti rendah-sedang-tinggi didalam kelas X jurusan Film di SMKN 12 Surabaya dengan tujuan untuk

mengetahui respon audience berupa kekurangan yang ada didalam media *e-comic* yang dikembangkan. Untuk mendapatkan respon *audience* dapat diberikan angket yang berisi mengenai spesifikasi produk yaitu berupa komik yang dikembangkan.

- Uji coba kelompok besar merupakan uji coba yang dilaksanakan dengan subjek sebanyak 33 peserta didik atau seluruh peserta didik yang ada di dalam kelas X Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya dengan tujuan untuk menguji efektivitas dari suatu media yang dikembangkan serta digunakan untuk mengetahui potensi masalah yang perlu diperbaiki.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu metode yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan atau mengumpulkan data yang didapatkan dari lapangan yang berupa deskripsi naratif atau berupa tabel dari data yang diperoleh, yang kemudian hasil akhir berupa kesimpulan dari analisa peneliti. Dalam pengembangan media komik ini, teknik pengumpulan data menggunakan beberapa cara, yakni:

- Tes merupakan suatu instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, baik itu dalam bentuk keterampilan atau pengetahuan dengan tujuan tujuan dilaksanakannya tes tersebut sangat bervariasi. Salah satunya kemampuan kognitif yang dimiliki oleh orang tersebut.
- Wawancara merupakan suatu percakapan antar 2 orang atau lebih secara langsung dengan berisikan narasumber dan pewawancara. Dalam hal ini, pewawancara berasal dari pengembang, dan narasumber berasal dari pendidik atau guru kelas X mata pelajaran Seni Film Jurusan Film di SMKN 12 Surabaya. Dengan hasil wawancara yakni mengenai minat peserta didik, kemudian materi yang diajarkan, serta keluhan pendidik mengenai beberapa peserta didik yang belum memahami materi yang diajarkan.
- Dalam penelitian ini, kuesioner yang mengukur kematangan emosi digunakan sebagai alat ukur. Priyatno (2018) menjabarkan bagaimana pengujian validitas yang diterapkan guna memberikan evaluasi mengenai seberapa tepat pernyataan yang akan disampaikan kepada responden dalam bentuk kuisisioner. Angket merupakan suatu cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data dengan cara membuat pertanyaan secara tertulis untuk responden dan dijawab secara tertulis juga oleh responden. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan

untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media *e-comic*.

Terkait tingkat keefetifan media dapat diuji dengan menerapkan berbagai analisis data yang bersumber kelas kontrol dan eksperimen, yang kemudian diuji normalitas dan dengan rincian penjelasan sebagai berikut:

- Uji validitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui, menguji keakuratan, serta keselarasan dari sebuah instrumen ukur yang digunakan guna mengevaluasi masalah yang seharusnya diukur. (Sugiyono, dalam Dewi dan Sudaryanto, 2020) mengemukakan bahwa suatu kuisisioner dapat dianggap valid apabila setiap pertanyaan yang ada didalamnya dapat berfungsi sebagai alat untuk menggali dan memahami hal yang hendak diukur oleh kuisisioner tersebut. Selain itu, kuisisioner dapat dikatakan valid apabila nilai dari r hitung yang didapatkan lebih tinggi daripada r tabel.
- Uji reabilitas merupakan suatu metode yang digunakan guna menilai apakah kuisisioner yang diterapkan dalam pengumpulan data dalam penelitian dapat dianggap bisa dikatakan realibel atau tidak (Dewi dan Sudaryanto, 2020). Dalam uji reabilitas pada penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan Alpha Cronbach yang dimana menurut Putri (dalam Dewi dan Sudaryanto, 2020), apabila suatu variabel menunjukkan nilai Alpha Cronbach  $> 0,60$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dinyatakan realibel dalam pengukurannya. Kemudian, untuk kriteria reabilitasnya ialah apabila nilai r hitung  $> r$  tabel. Adapun acuan mengenai interpretasi koefisien korelasi dari uji reabilitas menurut (Sugiyono, 2013) ialah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Interpretasi Koefisien Korelasi Uji Reabilitas menurut (Sugiyono, 2013)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,4 – 0,599	Sedang
0,6 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dalam penelitian ini, data kualitatif didapatkan berasal dari kritik saran yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan juga peserta didik yang menjadi subjek penelitian ketika sesudah dan sebelum menggunakan media *e-comic*. Dalam penelitian ini, data kuantitatif didapatkan



berasal dari angket uji kelayakan yang didapatkan dari hasil uji coba produk berupa media komik terhadap ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, kemudian uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Kemudian, evaluasi mengenai kelayakan dan keefektifan mengenai media *e-comic* diuraikan sebagai berikut:

- Dalam analisa kelayakan *e-comic* ini yang didapatkan berupa analisa deskriptif mengenai evaluasi yang diberikan oleh para ahli ketika melakukan validasi materi, media pembelajaran, bahan penyerta, serta desain pembelajaran. Proses validasi media *e-comic* dilakukan dengan memberikan angket yang berisikan beberapa pernyataan dengan skala likert. Kemudian, setelah data validasi sudah terkumpul, data tersebut dianalisa menjadi bentuk analisa kuantitatif. Selain itu, untuk memudahkan kriteria dalam penilaian, maka dilakukan pedoman penilaian dengan menggunakan istilah yang dikemukakan oleh Arikunto (2009:35) yang diklasifikasikan dalam nilai berbasis pada kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media**

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan Media
1.	<21%	Sangat tidak layak
2.	21% - 40%	Tidak layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat layak

Sumber: (Arikunto 2009:35)

- Analisis keefektifan media *e-comic* dapat dinilai dengan menggunakan analisa data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan juga *post-test*. Setelah itu, hasil dari nilai *pre-test* dan juga *post-test* dianalisa untuk dihitung uji normalitas, uji homogenitas, serta Uji-T. Adapun maksud dari analisa dari beberapa uji hitung tersebut ialah agar peneliti dapat memastikan validitas dari hasil penelitiannya. Dibawah ini adalah beberapa tahapan analisa data untuk keefektifan data dalam penelitian, yakni sebagai berikut:
  - ✓ Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dapat berdistribusi secara normal atau tidak. Data yang dimaksud dari penelitian ini ialah data dari hasil *pre-test* dan juga *post-test*. Kemudian, untuk rumus yang digunakan dapat disesuaikan dengan jumlah responden dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, jumlah responden sebanyak 33 peserta didik, maka rumus yang digunakan ialah menggunakan milik Saphiro Wilk dikarenakan sampel responden masih dibawah 100 responden.

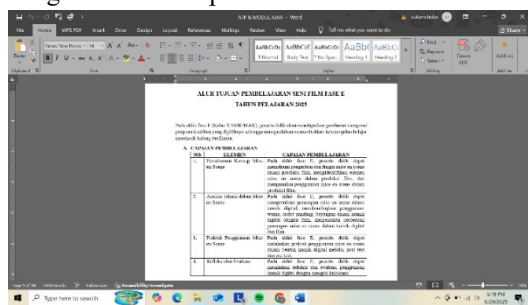
- ✓ Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui apakah varians dari data kelompok *pre-test* dan juga *post-test* memiliki kesamaan (homogen). Pada uji homogenitas ini, dilakukan dengan menggunakan rumus Lavene's Test.
- ✓ Uji-T ialah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua rata-rata sampel. Dalam konteks penelitian, Uji-T membantu menentukan apakah perbedaan hasil antara dua kelompok atau dua kondisi (misalnya sebelum dan sesudah perlakuan) bukan hanya kebetulan, melainkan benar-benar signifikan. Kemudian, pada penelitian ini, yang digunakan ialah dengan menggunakan Uji-T (One Sample T-Test) dikarenakan data yang dibandingkan berasal dari satu kelompok yang sama yakni sebelum perlakuan dengan tidak menggunakan media *e-comic* dan sudah perlakuan dengan menggunakan media *e-comic*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

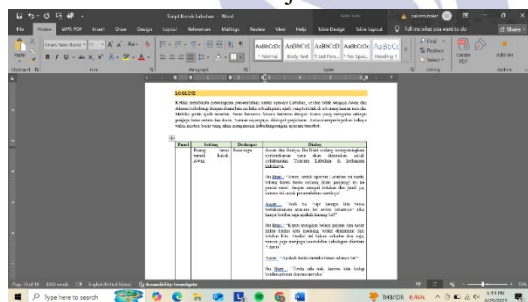
Pada bab ini dilakukan pemaparan mengenai aktivitas pengembangan media oleh pengembang sesuai dengan prosedur pengembangan media yakni menggunakan model penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan Borg dan Gall. Peneliti mengambil tahapan dari tahapan satu hingga tujuh. Informasi mengenai hasil dalam setiap proses penelitian berdasarkan langkah-langkah perancangan komik adalah sebagai berikut:

- Pada tahap pertama ini, peneliti mulai mengamati proses kegiatan pembelajaran di ruang studio jurusan Film serta melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Film. Dari hasil pengamatan dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih terkesan monoton sehingga peserta didik masih bingung untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dilain sisi, media pembelajaran yang dipakai kurang menarik. Dari hasil wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran seni film, didapatkan hasil

bahwa pendidik memerlukan media ajar yang terlihat menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik dikarenakan selama ini hanya mengandalkan buku fisik dan youtube sebagai media pembelajarannya. Selain itu pendidik juga menyampaikan bahwa dengan adanya media pembelajaran komik dapat membantu menjelaskan materi yang sulit untuk dipahami dengan cara lebih sederhana dan menyenangkan, namun sayangnya media komik ini belum ada yang mengembangkan. Dari informasi tersebutlah, kemudian menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan media komik sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas X.



**Gambar 2. Pembuatan Alur Tujuan Pembelajaran**

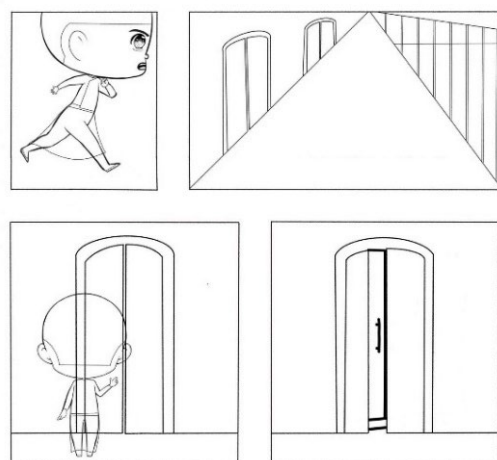


**Gambar 3. Pembuatan Skenario E-Comic "Jejak Sang Sultan"**

- Pada tahap perencanaan ini, peneliti mulai membuat Modul ajar yang sesuai dengan materi yang akan digunakan yakni materi Mise en Scène. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat script dan storyboard mengenai cerita komik yang akan dikembangkan. Kemudian, dilanjutkan dengan membuat rangkaian desain produk awal komik digital materi Mise-en-scène yakni menentukan alur, menentukan posisi karakter tokoh, isi cerita komik, sampul, jenis teks, balon kata, serta ukuran teks yang digunakan dalam komik. Jenis huruf yang digunakan adalah Marykate dengan ukuran huruf yang digunakan sebesar 18 atau sesuai dengan kebutuhan. Alur cerita yang digunakan menggunakan alur cerita campuran atau alur cerita maju mundur. Karakter dalam komik ini meliputi Awan, Aksa, Ibu, Pangeran, dan Kanjeng Ratu. Materi yang diangkat berkisar

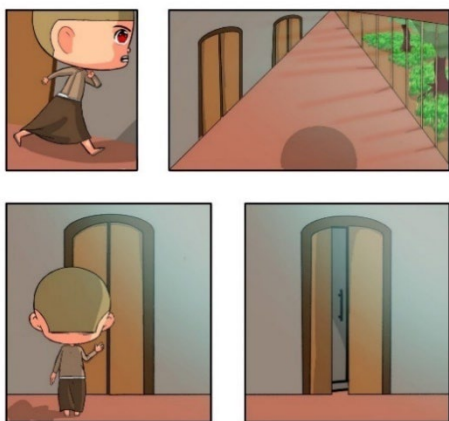
aspek yang ada di dalam Mise-en-scène yakni setting (pengaturan kamera), lighting (pencahayaan), kostum, tata rias, dan sudut pandang dalam pengambilan gambar.

- Pada tahap pengembangan ini, proses menggambar dilakukan dengan menggunakan aplikasi Procreate dan Canva. Untuk menggambar menggunakan aplikasi Procreate dengan ukuran kanvas 27,1cm untuk panjang dan lebarnya, sedangkan untuk menggabungkan komiknya menggunakan aplikasi Canva dan template Komik Strip dengan panjang 20cm dan lebar 25cm. Media yang dibuat lebih menonjolkan warna gelap dan terang agar peserta didik dapat mengetahui suasana dan waktu yang sedang berlangsung dalam scene tersebut. Kemudian menonjolkan sudut pandang dalam pengambilan gambar seperti ketika dalam pengambilan gambar untuk gerakan dan posisi pemain dalam komik mulai dari frame, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah pemain. Selain itu, dengan menonjolkan kostum dan tata rias dimaksudkan agar peserta didik dapat mengenali penggambaran identitas karakter dan periode waktu yang digunakan dalam cerita tersebut. Dalam proses pembuatannya menggunakan aplikasi Procreate dan Canva, ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu membuat sketsa gambar, kemudian mewarnai gambar, dan dilanjutkan dengan menyatukan gambar yang sudah selesai menggunakan aplikasi Canva agar peserta didik dapat mengakses media pembelajaran e-comic mengenai materi Mise-en-scène. Berikut merupakan beberapa ilustrasi komik mulai dari tahap sketsa, mewarnai, hasil gambar sebelum diberi balon teks dan sesudah diberi balon teks.



**Gambar 4. Proses Pembuatan Sketsa**





**Gambar 5.** Sketsa yang sudah diberi warna



**Gambar 6.** E-Comic sebelum diberi teks



**Gambar 7.** E-Comic sesudah diberi teks

- Pada tahapan ini, sebelum dilaksanakan uji coba produk terhadap peserta didik, langkah awal yang dilakukan adalah dengan melakukan validasi desain e-comic yang sedang dikembangkan. Adanya tahapan validasi desain media yang sedang dikembangkan ini dimaksudkan agar dapat memastikan bahwa produk e-comic yang sedang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk diuji cobakan kepada peserta didik dan meminimalisir kesalahan dari produk yang sedang dikembangkan. Validasi e-comic ini dilakukan kepada 1 validator ahli media, 1 validator ahli bahan penyerta, 2 validator desain pembelajaran, dan 2 validator materi. Kemudian, data hasil dari

validator ahli media, validator bahan penyerta, validator desain pembelajaran, dan validator materi yakni dijabarkan sebagai berikut ini:

- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi 1 yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat layak karena telah mencapai angka 94,5454545 % atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan materi layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi 2 yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat layak karena telah mencapai angka 94,5454545 % atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan materi layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari validasi ahli media yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat layak karena telah mencapai angka 93,3333333 % atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan media layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari validasi ahli bahan penyerta yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori karena telah mencapai angka 93,3333333% atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa bahan penyerta sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari validasi ahli desain pembelajaran 1 yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat layak karena telah mencapai angka 97,5 % atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan desain pembelajaran layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran..
- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari validasi ahli desain pembelajaran 2 yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat

layak karena telah mencapai angka 97,5 % atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan desain pembelajaran layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

- Dalam tahap pengembangan ini, desain dan isi dari media e-comic dapat perbaikan serta masukan dari beberapa validator, yakni terdapat perbaikan dari aspek tampilan dengan saran validator yakni:
  - ✓ Bahwa terdapat perbaikan dari aspek tampilan dengan saran validator yakni pada bagian tabel pada bagian Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk diperbaiki agar lebih menarik untuk dibaca, serta background yang digunakan jangan menggunakan warna putih.
  - ✓ Terdapat pula perbaikan dari aspek kualitas teks dengan saran validator yakni pada bagian tulisan komik terlalu kecil sehingga kurang bisa untuk dibaca. Selain itu, untuk warna shadow (bayangan) dalam judul e-comic diselaraskan dengan cover e-comic.
  - ✓ Terdapat perbaikan dari aspek keterjangkauan untuk dicetak dalam bentuk fisik dan dijilid dengan maksud agar lebih mudah untuk diakses ketika sedang berada didalam situasi genting.
  - ✓ Terdapat perbaikan dari aspek kualitas teks dengan saran validator yakni pada bagian tulisan komik terlalu kecil sehingga kurang bisa untuk dibaca.
  - ✓ Terdapat perbaikan dari aspek modul ajar dengan saran validator yakni pada bagian butir pernyataan mengenai “Metode yang digunakan untuk evaluasi” kurang tepat dikarenakan pada evaluasi pretest dan posttest menggunakan link yang dimana dapat diganti dengan berbentuk barcode untuk mengemat waktu.
- Dalam tahap ini, setelah dilakukannya beberapa tahap validasi dan perbaikan mengenai media e-comic, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah produk di uji cobakan dengan beberapa uji coba. Maksud dan tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini adalah untuk memastikan bahwa produk yang dirancang, yakni media e-comic sangat layak digunakan oleh peserta didik, baik dari isi kontennya, estetika, maupun kebutuhannya. Dilain sisi, dengan dilakukannya proses uji coba produk ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana efisiensi dari produk media e-comic yang dikembangkan apakah dapat mendukung capaian pembelajaran yang ada.

Dalam prosesnya, uji coba dilakukan sebanyak 3 kali, diantaranya adalah uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba terhadap butir soal. Hasil dari 3 tahap uji coba diuraikan sebagai berikut:

- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari peserta didik yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat layak karena telah mencapai angka 86,6666667% atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan media e-comic layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- ✓ Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari peserta didik yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori layak karena telah mencapai angka 80,3333333% atau  $80\% = p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan media e-comic layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
- ✓ Berdasarkan data yang sudah didapatkan, sebanyak 33 peserta didik yang mengikuti tes yang terdiri dari 20 soal. Seluruh butir soal dinyatakan valid dikarenakan nilai lebih besar dari rtabel, yakni 0,3440 (dengan  $N=31$  dan derajat kebebasan 3440 pada taraf signifikansi 5%). Validitas soal ini dihitung dengan memakai rumus korelasi point biserial. Sehingga, seluruh soal dinyatakan layak dan dapat dipergunakan dalam pelaksanaan pre-test dan post-test.
- ✓ Uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan skala Alpha Cronbach yang dimana suatu item dikatakan realibel jika nilai koefisiennya lebih dari 0,70. Berdasarkan hasil hitung dari tabel diatas, didapatkan nilai koefisien sebesar 0,871, sehingga hasilnya adalah  $0,871 > 0,70$ , yang artinya nilai item lebih besar dari nilai koefisien yang ditentukan. Sehingga item yang digunakan dinyatakan realibel.
- Setelah dilakukannya tahap pengembangan hingga tahap uji coba butir soal ialah melakukan tahap revisi produk. Dalam tahapan ini, revisi produk didapatkan dari Validator Ahli Materi ketika selesai mengambil data. Revisi produk yang diberikan oleh Ahli Materi ini adalah dengan mengganti tautan akses komik menjadi barcode yang dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat untuk mengakses e-comic yang sedang dikembangkan dan tidak perlu mengetik

ulang tautan akses *e-comic*. Berdasarkan Arikunto tahun 2009, persentase nilai yang diperoleh dari peserta didik yang menjawab angket dengan berdasar pada skala likert dengan skala 1-5 masuk ke dalam kategori sangat layak karena telah mencapai angka 82,7878788% atau  $81\% < p \leq 100\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan media *e-comic* sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

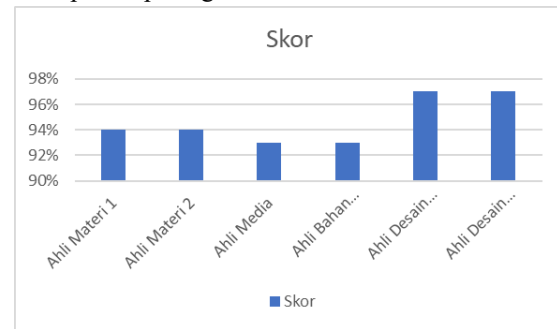
- Setelah dilakukannya validasi terhadap beberapa ahli dan melalui beberapa uji mulai dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar guna mengevaluasi kemenarikan dan kelayakan produk *e-comic* pada materi Mise en scène yang sedang dikembangkan, produk *e-comic* pada materi Mise en scène dinyatakan memiliki daya tarik dan sangat layak untuk digunakan yang dimana produk *e-comic* pada materi Mise en scène ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran materi Mise en scène di kelas X Jurusan Film SMKN 12 Surabaya, sehingga sudah tidak dilakukan perbaikan produk lagi.

## Pembahasan

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran *e-comic* pada materi Mise en scène di mata pelajaran Seni Film di kelas X jenjang SMK. Pengembangan media *e-comic* dilakukan dengan menggunakan model penelitian R&D (Research and Development) dengan mengadopsi model penelitian dari Borg dan Gall. Dari adanya pengembangan *e-comic*, dapat menunjukkan hasil yang bagus berdasarkan dari beberapa tahapan yakni dari tahapan validasi ahli, kemudian uji coba produk terhadap peserta didik, serta uji efektivitas penggunaan media *e-comic* dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi produk pengembangan media *e-comic* dilakukan dengan validator ahli pada bidang materi, media, dan desain pembelajaran. Kemudian untuk proses uji coba produk, dilaksanakan secara berangsur-angsur mulai dari dilakukannya uji coba perorangan, kemudian uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar dengan subjek penelitian yakni penelitian yakni peserta didik kelas X yang menjadi target pengguna *e-comic*. Berdasarkan dari hasil validasi dan uji coba yang sudah dilaksanakan, didapatkan presentase nilai hasil kelayakan *e-comic* dari beragam sumber penilaian. Data dibawah ini merujuk pada penilaian *e-comic* yang menunjukkan bahwasannya *e-comic* dianggap sangat layak dan efektif untuk dipergunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Kemudian, untuk visualisasi dari hasil validasi serta uji coba kelayakan media *e-comic* ditampilkan pada grafik dibawah ini.



**Gambar 8.** Grafik Hasil Validasi

Dari hasil grafik diatas menunjukkan bahwa *e-comic* yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan baik dari isinya maupun dari tampilannya. Disamping itu, pada proses pelaksanaan uji coba produk *e-comic* dilakukan beberapa tahapan secara berangsur-angsur. Tahapan pelaksanaannya dimulai dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada proses uji coba secara perorangan diperoleh hasil presentase kelayakan sebesar 86,66%. Kemudian pada proses uji coba kelompok kecil diperoleh hasil presentase kelayakan sebesar 80,33%. Serta pada hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil presentase kelayakan sebesar 82,78%. Dari hasil tersebut, menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran *e-comic* dalam materi Mise en scène dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif serta mudah digunakan dengan menggunakan software apapun. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil dari 3 uji coba yang sudah dilakukan tersebut berada dalam rentang  $80\% = p \leq 100\%$  yang artinya penggunaan media *e-comic* sudah layak dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Disisi lain, adanya instrumen evaluasi terhadap penelitian juga tidak luput dari proses uji validitas dan uji reabilitas. Hal tersebut dimaksudkan agar data yang digunakan dalam penelitian sudah akurat. Jika melihat dari hasil uji validitas yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa seluruh 20 butir soal dinyatakan valid dikarenakan nilai korelasi dari setiap item sudah melebihi dari nilai rtabel yakni 0,3440. Kemudian, pada uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan hasil nilai sebesar 0,871, yang dimana dari hasil tersebut menunjukkan jika instrumen memiliki reabilitas yang tinggi dengan batas minimal yakni 0,70. Dari pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen yang digunakan dikatakan valid guna memperkirakan efektivitas penggunaan *e-comic*.



Selain itu, pada hasil uji normalitas menunjukkan jika nilai signifikansi dari seluruh data ialah sebesar  $> 0,05$ , diantaranya sebagai berikut ini:

- a. Pre-Test sebesar 0,057
- b. Post-Test sebesar 0,153

Dari hasil diatas, dapat ditunjukkan bahwa data berdistribusi secara normal dan sudah memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk digunakan. Kemudian, pada hasil uji homogenitas, hasil yang diperoleh merupakan signifikansi dari nilai variasi data sebesar 0,686 ( $> 0,05$ ). Dengan demikian, data antara kelas pre-test dan kelas post-test dikatakan dapat memberikan signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan Uji T, dengan rata-rata hasil nilai yang diperoleh dari kelas pre-test sebesar dan kelas post-test sebesar 58,71 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang memiliki arti  $0,001 < 0,50$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan juga penjabaran pada rumusan masalah di bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa penelitian pengembangan e-comic dalam materi Mise en scène pada mata pelajaran Seni Film di kelas X SMKN 12 Surabaya sebagai berikut ini:

1. Pengembangan media e-comic dalam materi Mise en scène pada mata pelajaran Seni Film sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang dimana hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi oleh beberapa ahli dan sudah melewati uji kelayakan.
2. Pengembangan media e-comic dalam materi Mise en scène pada mata pelajaran Seni Film dinilai efektif dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai yang signifikan ketika sebelum dan sesudah penggunaan e-comic dalam kegiatan pembelajaran.

### Saran

1. Saran Pemanfaatan
  - a. Peserta didik diharapkan dapat mengelola serta memanfaatkan media e-comic ini secara mandiri dengan maksud agar media e-comic dapat diakses dimanapun dan dapat digunakan kapan saja tanpa terhalang batas dan waktu. Selain itu, dengan adanya media e-comic ini, diharapkan peserta didik bisa lebih cepat memahami materi mengenai unsur Mise en scène. Disamping itu, didalam media e-comic ini diberikan soal untuk

evaluasi yang dimana peserta didik dapat mengerjakan guna mengetahui sejauh mana dia memahami materi yang telah dipelajari.

- b. Pendidik diharapkan dapat lebih memanfaatkan media e-comic dengan cara yang beragam, seperti menggunakan dan memanfaatkan media e-comic sebagai ruang untuk diskusi dengan peserta didik. Atau mungkin peserta didik dapat menggunakan media e-comic sebagai selingan dari kegiatan pembelajaran.

### 2. Saran Diseminasi (Penyebaran)

Untuk lembaga pendidikan diharapkan dengan adanya media pembelajaran e-comic dapat digunakan secara lebih meluas lagi, kemudian bisa menjadikan evaluasi serta pengembangan media secara berkelanjutan. Dengan artian bahwa lembaga pendidikan perlu melakukan evaluasi secara berkala mengenai efektivitas dari penggunaan media e-comic sejalan dengan karakteristik peserta didik, tujuan dan juga sarana prasarana yang ada

### 3. Saran Pengembangan

Dalam proses pengembangannya, disarankan agar produk *e-comic* ini penggunaan bahasanya menggunakan bahasa sehari-hari dikarenakan pada salah satu halaman *e-comic* menggunakan bahasa yang tidak familiar sehingga peserta didik ketika membaca sedikit kebingungan dalam memahami isinya. Selain itu, pengembang disarankan untuk lebih memperbesar ukuran media e-comic agar ketika diakses di smartphone bisa dibaca tulisannya dikarenakan ada bagian di salah satu halaman yang tulisannya dinilai terlalu kecil dan sulit untuk dibaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Putra., dkk. 2021. *Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika*. Mathema journal E-ISSN 2686-5823. Vol.3(1), Januari 2021. Hal. 31.
- Dani Manesah. 2019. *Analisis Identitas Budaya Lokal pada Film Tobadreams Sutradara Benni Setiawan melalui Mise en Scene*
- DAN DIALOG. Jurnal Proporsi, Vol 5(1). Hal. 75.
- Dr. Arief S. Sadiman., dkk.
2018. *Media Pendidikan*. Depok. Pustekkom Dikbuddan PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta. Hal. 6-7.
- Endang Mulyatiningsih. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Hal. 2-6 Eunike

- Awalla., dkk. 2019. *Pengembangan kompetensi asn di kantor bkd melonguane kabupaten kepulauan talaud*. Hal. 3
- Feriska Achlikul Zahwa., dkk. 2022. *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.
- Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi p-ISSN 0216- 5287, e-ISSN2614-5839 Volume 19, Issue 01. Hal.63
- Hamzah Jalani Aji Syahbarka. 2021. *Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Kemampuan Investigasi Matematis Siswa Kelas VII*. Hal. 43
- Khoirul Anafi., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Journal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. Hal. 435-437.
- Kiki Pratama Rajagukguk., dkk. 2021. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) p-ISSN. 2721-9895. LPPM STKIP AL MAKSUM LANGKAT e-ISSN. 2721-9887 VOL..2, NO.1, APRIL 2021*. Hal. 19-21
- Kurniawati, Unik, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu 5.2* (2021): 1046-1052.
- Pernando Cahyo Putro., dkk. 2022. Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Dasar. Mosharafa, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.1(1). Hal. 131
- Prof. Dr, Yusufhadi Miarso, M.Sc. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta. PRENAMEDIA GRUP. Hal. 56 dan 121.
- Prof. Dr. Budiyo Saputro, M.Pd. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan Research and Development Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan. Academia Publication. Hal.8
- Puji Handayani., dkk. 2020. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol.4(2)*. Hal.399
- Rahmania, yenni anika. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA".
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039-1052.
- Octaviana, D. R., & Sutomo, M. (2022). Model pembelajaran dick and carey serta implementasinya dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114-126.
- Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono, A. (2023). Subjek dan Objek Evaluasi Pendidikan di Sekolah/Madrasah Terhadap Perkembangan Revolusi Industri 5.0. *Jurnal pendidikan dan Keguruan*, 1(5), 384-399.
- Ramahani, Alifia Putri Nur, and Endra Murti Sagoro. "Pengembangan Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar Kompetensi Jenis Bank untuk Siswa Kelas X AKL SMK." *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia 11.3* (2022): 37-57.
- Rohmat Febrianto., dkk. 2020. Pengembangan buku ajar evaluasi Pembelajaran. *Education Journal: Journal Education Research and Development*. Vol.4(1). Hal. 4.