

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK *WEBTOON DIGESTIVE SYSTEM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA

Rinda Ananda Nurfadillah

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(rinda.18060@mhs.unesa.ac.id)

Mintohari

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(mintohari.@unesa.ac.id)

Abstrak

Di era globalisasi seperti sekarang teknologi semakin canggih, media pembelajaran juga semakin berkembang yang sebelumnya masih menggunakan media sederhana sekarang media pembelajaran sudah banyak yang berbasis teknologi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Selain mempelajari teknologi yang semakin canggih, pendidik juga diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran komik *webtoon digestive system* merupakan media visual yang menceritakan proses pencernaan pada manusia yang dapat di akses melalui smartphone atau komputer dan membutuhkan koneksi internet. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan webtoon sebagai media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE. Pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini sebanyak 20 siswa kelas V SDN Ngembek 2. Hasil analisis media dari validator ahli media mendapatkan presentase 91,6% dengan kategori “layak digunakan” serta ahli materi mendapatkan presentase 90% dengan kategori “layak digunakan”. Tingkat kepraktisan media kategori “sangat praktis” sebesar 100% angket respon guru dan 88,87% angket peserta didik. Tingkat keefektifan media dan ketuntasan hasil belajar mendapatkan presentase 95% dan N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori “tinggi”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik *webtoon Digestive System* valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, komik webtoon, sistem pencernaan manusia.

Abstract

In the globalization era as it is now technology is getting more sophisticated, learning media is also growing where previously still used a simple media now there are many learning media that are technology-based. This aims to improve the effectiveness and efficiency of learning. Other than learning a more sophisticated technology, teachers also expected to be able to create a creative and innovative learning media. The webtoon digestive system comic learning media is a visual media that tells the process of digestion in humans which can be accessed through smartphone or computer and needs an internet connection. The purpose of this research is to develop a webtoon as an interesting and feasible learning media in improving the learning results of class V students in human digestive system material. This research used *Research & Development* (R&D) method with ADDIE model. The ADDIE development has three stages including analysis, planning, development, implementation, and evaluation. This research subjects are 20 class V students of Ngembek 2 Public Elementary School. The media analysis results from the media expert validator obtained a percentage of 91,6% with “feasible to use” category as well as material expert obtained a percentage of 90% with “feasible to use” category. The media practicality level in the “very practical” category as many as 100% teacher response questionnaire and 88,87% student questionnaire. The media effectiveness level and the learning outcomes completeness obtained a percentage of 95% and N-Gain of 0,71 with “high” category. From those results it can be concluded that the webtoon *Digestive System* comic media is feasible to use as a learning media.

Keywords: development, webtoon comic, human digestive system.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Tidak hanya

berkualitas dalam bidang pengetahuan tetapi keterampilan dan tingkah laku. Selain itu pendidikan juga berperan penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki

seseorang. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik, upaya yang dapat dilakukan seorang pendidik yaitu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran yaitu proses komunikasi dua arah yang dilakukan pendidik dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran ini tidak selalu berjalan sesuai dengan rencana, karena terdapat peserta didik yang kurang memahami dan menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut merupakan salah satu faktor penghambat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran. Pembelajaran menurut Hamalik (2004:57) merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang saling mempengaruhi dan membutuhkan faktor pendukung meliputi material berupa media pembelajaran dan fasilitas seperti ruang kelas, LCD, dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan fakta kehidupan sehari-hari yang meliputi benda nyata dan mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam dengan segala sesuatu yang ada di dalamnya (Samatowa,2016:3). Pembelajaran IPA lebih mementingkan proses dan dihubungkan dengan pengalaman yang pernah dirasakan untuk menemukan sebuah konsep yang selanjutnya diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA tidak hanya penguasaan keterampilan, pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip prinsip, tetapi proses penemuan melalui proses percobaan pada saat pembelajaran (depdiknas, 2006).

Tujuan pembelajaran IPA menurut Ubaidillah (2019:3) memberikan pemahaman peserta didik mengenai konsep IPA, mendapatkan beberapa keterampilan proses bagi peserta didik, memberikan stimulus untuk belajar alam sekitar, menjadikan peserta didik berpikir ilmiah, peserta didik dapat menjelaskan hubungan kehidupan sehari-hari dengan peristiwa alam dalam menyelesaikan masalah, memberikan stimulus peserta didik untuk menyadari keagungan dan kebesaran Tuhan. Pembelajaran IPA menurut Suryanti dkk (2013:1) memerlukan sikap dasar proses ilmiah dan pengamatan secara langsung. Jadi, dengan adanya pembelajaran IPA peserta didik dapat belajar mengenai alam sekitar baik benda hidup atau mati melalui proses pengamatan sehingga dapat menemukan dan mengembangkan

pengetahuannya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Media pembelajaran merupakan alat penghubung bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Dengan adanya berbagai macam bentuk media pembelajaran pendidik diharapkan mampu menciptakan inovasi baru yang membangun semangat peserta didik demi terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran menurut Arsyad (2017:3) merupakan segala sesuatu yang mendukung keberhasilan pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran IPA dibuat menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan menunjang daya berpikir peserta didik. Dalam pembuatan media pembelajaran tidak hanya memperhatikan kemenarikan media saja, tetapi juga memperhatikan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah pendidik untuk menyampaikan dan memperjelas materi dan peserta didik menerima materi. Selain sebagai alat bantu, media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi wawancara kepada peserta didik kelas V SDN Ngembek 2 pada tanggal 29 September 2021 peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran IPA yaitu peserta didik hanya dipinjami buku ajar sebagai sumber belajar selanjutnya pendidik memberikan tugas yang mengacu pada buku yang telah diberikan. Proses penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pada pembelajaran materi sistem pencernaan manusia tidak diberikan media pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang semangat menerima materi karena tidak ada media. Tidak adanya media tersebut menjadi salah satu faktor pemahaman peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan media “komik webtoon digestive system”. Materi sistem pencernaan manusia merupakan materi IPA yang membutuhkan visualisasi dalam menerima materi. Salah satu yang membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar yaitu penggunaan warna pada komik. Penggunaan warna pada komik membuat materi sistem pencernaan manusia menjadi menarik dan mudah di pahami peserta didik.

Komik menurut Daryanto (2016) merupakan sebuah cerita bergambar yang berurutan dimana tokohnya

diperankan oleh kartun yang berfungsi mendeskripsikan cerita. Adanya sajian gambar kartun sebagai tokohnya bertujuan untuk menghibur dan menyenangkan pembaca. Daryanto (2016) juga mengungkapkan bahwa kelebihan komik yaitu a) meningkatkan hasil belajar peserta didik, b) melatih kosa kata peserta didik c) membuat peserta didik tertarik membaca sampai selesai. Menurut Gumelar (2011) komik pada mulanya dimuat pada majalah dan koran yang sering disebut dengan komik strip. Komik tidak terbatas pada hal yang lucu, tetapi ada juga yang serius, asyik, sedih dan lain sebagainya. Komik merupakan media komunikasi visual yang memadukan gambar dan tulisan, dirangkai secara runtut agar informasi mudah diterima. Selain media komunikasi visual komik dapat dijadikan media pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran juga dibutuhkan salah satu contoh yaitu komik *webtoon* pada materi sistem pencernaan manusia.

Web merupakan kumpulan halaman yang memuat informasi berupa data teks, gambar gerak atau diam, animasi, dan video. *Web* dapat diakses menggunakan smartphone atau computer yang terhubung dengan internet. Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016) web merupakan aplikasi jaringan yang paling banyak digunakan mencakup segala sumber daya multimedia yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Sehingga dapat disimpulkan komik *web* atau *webtoon* merupakan cerita bergambar dirangkai secara runtut yang penyebaran dan penyampaiannya melalui situs *web* dan membutuhkan koneksi internet.

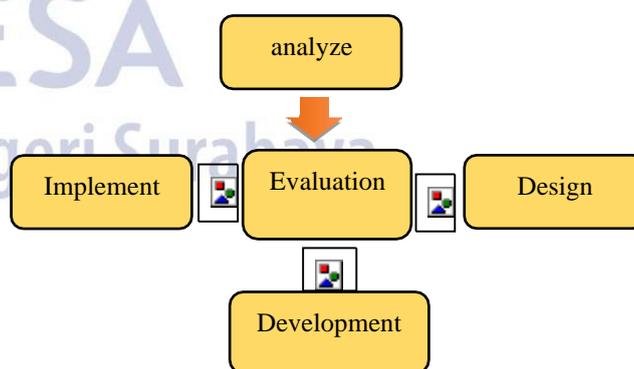
Media komik sudah pernah dikembangkan oleh Nuryanah, dkk (2021) dan diperoleh hasil keefektifan penggunaan media komik *webtoon* memperoleh 91,44% di kategorikan sangat layak melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi melalui penilaian validasi ahli media, ahli materi, serta respon siswa. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan komik *webtoon* sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu subjek, lokasi, dan materi yang diangkat. Penelitian lainnya dilakukan oleh Desi Kurniati, dkk (2017) dari penelitian ini diperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik dapat meningkat. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 79,31 dengan KKM 70. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Desi Kurniati, dkk yaitu materi yang diangkat, subjek penelitian yang di pilih, dan penyebaran media yang digunakan. Jika penelitian Desi Kurniati dkk menggunakan buku dalam penyebaran komik, penelitian ini menggunakan sarana atau media *webtoon* dalam penyebarannya.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media komik *webtoon* materi sistem pencernaan manusia yang memiliki kelayakan ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Agar tujuan penelitian tercapai dengan baik maka diberi batasan dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian pada peserta didik kelas V SDN Ngembah 2 tahun ajaran 2021/2022, pengembangan media hanya terbatas pada materi sistem pencernaan manusia meliputi fungsi gangguan dan cara merawat organ pencernaan manusia, media komik *webtoon* bisa diakses hanya melalui perangkat elektronik yang terhubung internet. Terdapat asumsi bahwa media ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik kelas V SD untuk menerima dan memahami materi sistem pencernaan manusia, media komik *webtoon* ini diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik kelas V SD materi sistem pencernaan manusia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan/Research&Development (R&D). penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan suatu produk atau menguji keefektifan produk yang dihasilkan (Sugiono, 2015:407). Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD yang berupa komik *webtoon*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan dalam penelitian yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut tahapan jika disajikan dalam bentuk bagan:

Bagan 1 : tahapan model ADDIE



(1) tahap *analyze* peneliti melakukan observasi wawancara terhadap pendidik dan peserta didik mengenai proses pembelajaran kelas V SDN Ngembah 2, analisis materi sistem pencernaan manusia. Menurut Sugiyono (2015:200) menyatakan bahwa kegiatan analisis dilakukan untuk menilai kelayakan, syarat syarat pengembangan media pembelajaran yang baru.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan mengobservasi dan wawancara kegiatan pembelajaran pada kelas V SD Negeri Ngembah 2 Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto, penyampaian pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan ketertarikan siswa dalam belajar menjadi kurang. Selain itu kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran dinilai masih kurang memuaskan. Dari hasil informasi yang diperoleh melalui analisis buku peserta didik SDN Ngembah 2 yang menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Materi sistem pencernaan manusia, terdapat pada tema 3. Pada subtema 1 dijelaskan bagaimana tubuh mengolah makanan. Namun, gambar organ tubuh manusia dalam proses pencernaan disajikan secara keseluruhan. sehingga gambar kurang detail setiap organnya, selain itu penjelasannya kurang lengkap ada salah satu organ yang tidak disebut dan dijelaskan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik webtoon dengan menggunakan web sebagai penyalur media onlinenya. (2) tahap design peneliti merancang produk dengan memperhatikan tahap analisis sebagai acuan. Pada tahap ini kegiatan pertama yang dilakukan yaitu peneliti menganalisis materi sistem pencernaan manusia yang dipergunakan untuk membentuk rangkaian cerita pada komik *webtoon*. Setelah mendesain materi peneliti mendesain media pembelajaran dengan membuat *storyboard*, menyusun alur cerita dan pemilihan karakter tokoh kartun, gambar gambar yang disesuaikan dengan isi cerita dan usia kelas V Sekolah Dasar berdasarkan analisis yang sudah dilakukan. Pada tahap ini peneliti juga membuat lembar validasi dan kuisioner. Desain media produk berupa webtoon yang penyebarannya melalui link yang nantinya diarahkan masuk ke google untuk mengakses media tersebut. (3) tahap pengembangan pada tahap ini peneliti merealisasikan produk yang dikembangkan berupa komik *webtoon* berdasarkan hasil analisis dan desain. Selanjutnya melakukan proses validasi produk kepada ahli. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran komik *webtoon* materi sistem pencernaan manusia. Sebelum digunakan uji coba kepada peserta didik. Hasil validasi mendapatkan skor layak digunakan dengan perbaikan dan saran dari validator. Tahapakhir dari pengembangan ini yaitu evaluasi yang mengacu pada hasil validasi dan saran validator materi dan media. (4) tahap implementasi merupakan tahap penerapan dari hasil pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* yang di uji cobakan kepada peserta didik kelas V SDN Ngembah 2 pada tanggal 27-31 Mei 2022. Kegiatan uji coba tersebut

meliputi satu kali diberikan soalpre test, penerapan media komik *webtoon*, dan soal post test. Kegiatan uji coba bertujuan mengetahui keefektifan media komik *webtoon* materi sistem pencernaan manusia berdasarkan hasil pre test dan post test. (5) tahap evaluasi, tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan media komik *webtoon* yang diketahui dari hasil respon pendidik dan peserta didik dengan mengisi kuisioner yang sudah dilakukan pada tahap implementasi.

Pada penelitian ini sumber pengambilan data diperoleh dari validasi ahli untuk mengetahui kevalidan media, lembar angket dan kuisioner dari pendidik dan peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan media, hasil pre test dan post test peserta didik kelas V SDN Ngembah 2 kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto digunakan untuk mengetahui keefektifan media.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan dari respon pendidik, peserta didik dan saran dari ahli. Data kuantitatif diperoleh dari perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test*, angket, serta validasi dari ahli.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Data kevalidan bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Data kevalidan media komik *webtoon* dihitung dari penilaian ahli menggunakan skala likert 1-4 dalam menilai media dengan kriteria 1= kurang, 2= cukup, 3= baik, 4= sangat baik. Kemudian data tersebut dihitung presentase jumlah rata-rata dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Arikunto,2012)

Keterangan:

P= presentase kelayakan

f= skor penilaian ahli

n= skor maksimal penilaian

selanjutnya kriteria untuk mengukur seberapa layak produk yang dikembangkan yaitu dilihat dari hasil penilaian ahli dengan acuan sebagai berikut:

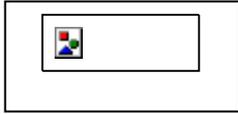
Tabel 1 kriteria validasi media dan materi

Skor	Kategori
86% - 100%	Layak digunakan
66% - 85%	Cukup layak digunakan
56% - 65%	Kurang layak digunakan
0% - 55%	Tidak layak digunakan

(Arikunto, 2012)

Data kepraktisan media didapat dari angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil respon pendidik dan peserta didik berupa rating *scale* yang menggunakan skala likert 1-4 sebagai penilaiannya. Hasil yang didapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{P}{f} \times 100\%$$



(Arikunto,2012)

Keterangan:

- P= presentase kepraktisan
- f= skor penilaian pengguna
- n= skor maksimal penilaian

selanjutnya kriteria untuk mengukur seberapa layak produk yang dikembangkan yaitu dilihat dari hasil respon pengguna sebagai berikut:

Tabel 2 kriteria respon pengguna

Skor	Kategori
86% - 100%	Layak digunakan
66% - 85%	Cukup layak digunakan
56% - 65%	Kurang layak digunakan
0% - 55%	Tidak layak digunakan

(Arikunto, 2012)

Data keefektifan didapat dari hasil pretest dan post test. Nilai yang diperoleh digunakan sebagai acuan ketuntasan belajar. Presentase ketuntasan belajar diperoleh melalui rumus:



Hasil ketuntasan belajar dikategorikan efektif berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 3 kriteria ketuntasan belajar

Skor	Kategori
81 -100	Sangat baik
61- 80	Baik
41 -60	Cukup
21 -40	Kurang baik
0 - 20	Sangat kurang

(Arikunto, 2012)

Hasil analisis pre test dan post test dihitung menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran komik *webtoon*. Rumus N-Gain yang digunakan sebagai berikut:

Hasil perhitungan analisis N-Gain diinterpretasikan menggunakan indeks menurut Sundayana (2015) sebagai berikut:

Tabel 4 kriteria nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
-1,00 < g ≤ 0,00	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tidak terjadi penurunan
0,0 < g < 0,30	Rendah
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,70 < g < 1,00	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

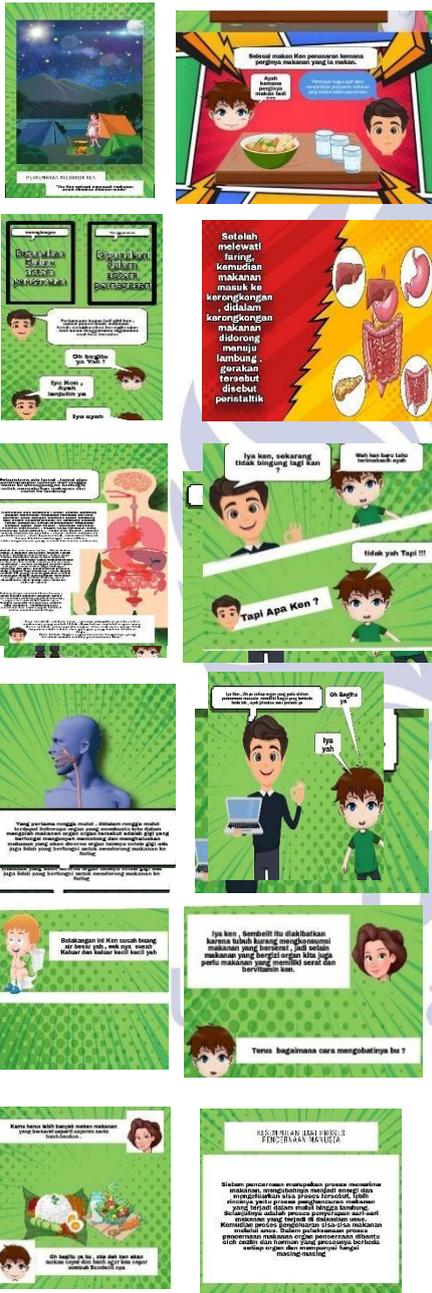
Hasil Pengembangan Media

Hasil pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk berupa komik *webtoon*. Berdasarkan hasil pada tahap analisis dan tahap design, selanjutnya melakukan proses validasi produk yang dilakukan oleh para ahli yaitu dosen PGSD Unesa. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran komik *webtoon* materi sistem pencernaan pada manusia yang dikembangkan. Kelebihan dari validasi media yaitu produk yang dikembangkan lebih baik dan siap untuk di uji cobakan karena mendapatkan saran dan masukan dari para ahli yang kemudian media tersebut di revisi sebelum di uji cobakan. Berikut produk pengembangan media komik *webtoon digestive system*.

Tabel 5 hasil pengembangan media komik *webtoon digestive system*

No	Hasil Pengembangan
1.	 <p>Tampilan utama pada layar smart phone</p>
2.	 <p>Tampilan halaman sampul komik <i>webtoon</i></p>

Lanjutan tabel 5 hasil pengembangan media komik *webtoon digestive system*

No	Hasil Pengembangan
3.	 <p>Pengenalan Karakter</p> <p>Ken : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi!</p> <p>Mirki : Memiliki kecerdasan dan kepintaran tinggi (Ayah Ken)</p> <p>Azumi : Penyayang (Ibu Ken)</p>
4.	 <p>Pengenalan karakter tokoh</p>
	Tampilan cerita <i>webtoon digestive System</i>

Hasil Validasi Media

Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media dan acuan untuk memperbaiki atau merevisi media, selain itu juga bertujuan untuk mengetahui keabsahan dan kebenaran materi yang terdapat pada media komik *webtoon digestive system*. Validasi tersebut meliputi validasi materi dan media yang mendapatkan saran dari para ahli. Sehingga media yang dikembangkan berupa komik *webtoon* mendapatkan hasil yang maksimal.

Validasi media *webtoon digestive system* dilakukan oleh ahli yaitu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar bapak Julianto S.Pd, M.Pd. berikut skor yang didapat dari hasil validasi :

Tabel 6 hasil validasi media

No	Indikator	Skor
1.	Warna yang digunakan cocok dengan tampilan dan gambar.	4
2.	Warna yang digunakan untuk font sudah cocok.	3
3.	Kesinambungan antara warna satu dengan warna lainnya.	4
4.	Tipe font yang digunakan dalam komik <i>webtoon</i>	3
5.	Ilustrasi gambar pada sampul.	3
6.	Kesesuaian tata letak background dengan ilustrasi.	4
7.	Bentuk animasi yang dibuat peneliti sesuai dengan usia peserta didik.	4
8.	Kejelasan alur cerita komik <i>webtoon</i>	4
9.	Kesesuaian alur membaca komik <i>webtoon</i> .	4
10.	Kesesuaian cerita dengan karakter peserta didik.	4
11.	Tampilan keseluruhan komik <i>webtoon</i> .	3
12.	Bahasa yang disajikan cukup baku dan baik untuk peserta didik.	3
13.	Bahasa yang dirangkai peneliti mudah dimengerti.	4
14.	Kemudahan dalam mengakses link komik <i>webtoon</i> .	4
15.	Praktis mudah dibawa kemana mana karena berbentuk link.	4
Total		55

Skor yang didapatkan dari validasi media komik *webtoon digestive system* mendapatkan 55 poin dari total keseluruhan 60 poin. Selanjutnya mencari presentase kevalidan media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

(Arikunto,2012)

Hasil validasi media mendapatkan presentase 90% menunjukkan bahwa media komik *webtoon digestive system* memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan kategori layak digunakan dengan perbaikan.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Julianto S.Pd, M.Pd. hasil skor yang didapat dari validasi materi sebagai berikut:

Tabel 7 hasil validasi materi

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.	4
2.	Kesesuaian materi yang digunakan sesuai dengan silabus.	4
3.	Kesesuaian materi yang digunakan dengan tujuan pembelajaran.	4
4.	Materi yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.	4
5.	Materi yang digunakan dapat menambah pengetahuan peserta didik.	3
6.	Materi yang digunakan dapat memberikan manfaat dalam memahami materi sistem pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar.	4
7.	Bahasa yang digunakan cukup baku, baik, serta sesuai dengan EYD.	3
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pesertadidik.	3
9.	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3
10.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.	4
Total		36

Skor yang didapatkan dari validasi materi komik *webtoon digestive system* yaitu 36 poin dari total keseluruhan 40 poin. Selanjutnya mencari presentase kevalidan materi menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

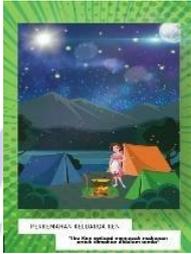
$$P = 90 \%$$

(Arikunto, 2012)

Hasil validasi materi mendapatkan presentase 90% menunjukkan bahwa media komik *webtoon digestive system* memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan kategori layak digunakan dengan perbaikan.

Berdasarkan validasi tersebut peneliti memperbaiki media sesuai saran dan masukan dari ahli.

Tabel 8 hasil revisi media

No	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.		
2.		
3.		
4.		

Lanjutan Tabel 8 hasil revisi media

No	Sebelum revisi	Setelah revisi
5.		
6.		

	mudah menemukan konsep serta memahami materi sistem pencernaan manusia.	
Total		40

Hasil kepraktisan media melalui respon angket pendidik diperoleh 40 poin dari total keseluruhan 40 poin. Sehingga dapat diperoleh presentase kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

(Arikunto, 2012)

Hasil Kepraktisan Media

Hasil kepraktisan mengenai media komik *webtoon digestive system* diperoleh dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik. Lembar angket/kuesioner diberikan kepada pendidik ibu Muktisari S.Pd wali kelas V SDN Ngembah 2. Berikut hasil respon angket dari pendidik :

Tabel 9 hasil angket pendidik

No	Aspek penilaian	Skor
1.	Tampilan dan gambar karakter animasi media komik <i>webtoon</i> menarik.	4
2.	Informasi yang disajikan dalam media komik <i>webtoon</i> jelas.	4
3.	Penggunaan media komik <i>webtoon</i> jelas dan mudah.	4
4.	Materi yang terdapat dalam komik <i>webtoon</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	4
5.	Media yang diberikan kepada peserta didik dapat membantu memahami materi pembelajaran.	4
6.	Materi dalam komik <i>webtoon</i> sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik.	4
7.	Materi didalam komik <i>webtoon</i> menambah wawasan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia.	4
8.	Keruntutan materi dalam penyajian.	4
9.	Materi yang berbentuk cerita mudah dipahami peserta didik.	4
10.	Belajar menggunakan media komik <i>webtoon</i> membuat peserta didik lebih	4

Hasil kepraktisan media mendapatkan presentase 100% menunjukkan bahwa media komik *webtoon digestive system* kategori sangat praktis. Peneliti juga mendapatkan angket respon dari peserta didik kelas V SDN Ngembah 2 dengan jumlah 20. berikut ini rekapitulasi dari hasil respon 20 peserta didik.

Tabel 10 hasil angket peserta didik

No	Aspek penilaian	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Tampilan dan gambar karakter animasi mediakomik <i>webtoon</i> menarik.		1	9	10	69
2.	Informasi yang disajikan dalam media komik <i>webtoon</i> jelas.		1	7	12	71
3.	Penggunaan media komik <i>webtoon</i> jelas dan mudah.		4	6	10	66
4.	Materi yang terdapat dalam komik <i>webtoon</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.		1	2	17	76
5.	Media yang diberikan membantu memahami materi pembelajaran.	2		3	15	71

Lanjutan tabel 10 hasil angket peserta didik

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
6.	Materi didalam komik webtoon mempunyai alur cerita yang menarik.		1	5	14	73
7.	Materi didalam komik webtoon dapat menambah wawasan pada materi sistem pencernaan manusia.	1		2	17	75
8.	Media yang disajikan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar.		2	9	9	67
9.	Materi yang berbentuk cerita mudah dipahami.	1		9	10	68
10.	Belajar menggunakan media komik webtoon lebih mudah menemukan konsep serta memahami materi sistem pencernaan manusia.			5	15	75
Total nilai keseluruhan					711	
Presentase					88,87%	

$$P = \frac{\text{jumlah skor penilaian angket}}{\text{jumlah total penilaian angket}} \times 100\%$$

$$P = \frac{711}{800} \times 100\%$$

$$P = 88,87 \%$$

(Arthana, 2008)

Hasil kepratisan media dari respon angket peserta didik kelas V SDN Ngembah 2 mendapatkan presentase 88,87% menunjukkan bahwa media komik *webtoon digestive system* kategori sangat praktis.

Hasil Keefektifan Media

Keefektifan pada penelitian ini diperoleh dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik kelas V SDN

Ngembah 2 dimana soal *Pre-test* diberikan sebelum media pembelajaran digunakan, dan soal *Post-test* diberikan kepada siswa setelah media pembelajaran digunakan. Berikut data dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik.

Tabel 11 hasil *Pret est* dan *Post test*

No	Nama peserta didik	Pre test	Post test
1.	AIK	80	100
2.	AKD	40	85
3.	ARL	65	95
4.	BHQ	30	70
5.	DDG	20	70
6.	EFD	20	85
7.	EV	45	85
8.	EVN	50	80
9.	IWM	25	75
10.	KYS	55	80
11.	LF	20	75
12.	MIR	30	85
13.	MB	40	70
14.	NFN	80	90
15.	NY	50	95
16.	NZ	30	65
17.	NHA	30	80
18.	NA	45	90
19.	RF	20	80
20.	RD	45	85
JUMLAH		820	1635

Presentase ketuntasan belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik memperoleh skor} \geq 65}{\sum \text{peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P = 95 \%$$

(Arikunto, 2007)

Hasil perhitungan tersebut ketuntasan hasil belajar memperoleh presentase sebesar 95% yang menunjukkan bahwa media komik *webtoon digestive system* efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SD materi sistem pencernaan manusia.

Untuk mengetahui hasil *pre test* dan *post test* diperoleh dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{score Post test} - \text{Pre test}}{\text{score maks} - \text{score pre test}} \times 100\%$$

Tabel 12 hasil N- Gain

No	Nama peserta didik	Pre test	Post test	N-Gain
1.	AIK	80	100	1
2.	AKD	40	85	0,75
3.	ARL	65	95	0,85
4.	BHQ	30	70	0,57
5.	DDG	20	70	0,87
6.	EFD	20	85	0,81
7.	EV	45	85	0,61
8.	EVN	50	80	0,60
9.	IWM	25	75	0,66
10.	KYS	55	80	0,55
11.	LF	20	75	0,68
12.	MIR	30	85	0,78
13.	MB	40	70	0,50
14.	NFN	80	90	0,50
15.	NY	50	95	0,90
16.	NZ	30	65	0,50
17.	NHA	30	80	0,85
18.	NA	45	90	0,81
19.	RF	20	80	0,75
20.	RD	45	85	0,72
JUMLAH		820	1635	14,29
Rata-rata		41	81,75	0,71

Setelah dilakukan perhitungan dengan rumus N-Gain hasil rata rata nya yaitu 0,71 dengan kategori tinggi.

Tahap evaluasi dilakukan peneliti dengan memahami hasil *pre-test* dan *post-test*, serta respon angket pendidik dan angket peserta didik, Sehingga menghasilkan kesimpulan terkait produk akhir media pembelajaran komik *webtoon digestive system* materi sistem pencernaan manusia.

Pembahasan

Data penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN Ngembah 2 meningkat berdasarkan kriteria kelayakan diperoleh berdasarkan data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Sehingga hasil yang didapatkan bahwa media komik *webtoon digestive system* layak digunakan.

Data kevalidan diperoleh peneliti melalui beberapa validasi yaitu validasi materi, media. Validator media dan materi dari dosen ahli materi dan media jurusan Pendidikan guru sekolah dasar yang dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2022. Validasi materi mendapatkan skor 90% dengan kategori layak digunakan yang memuat 10 kriteria meliputi isi , bahasa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan instrumen validasi diperoleh dari Surjono (2017:78-83) lalu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Lembar validasi media mendapatkan skor 91,6% dengan kategori layak digunakan yang memuat 15 kriteria meliputi, pewarnaan komik, font, alur cerita, bahasa yang digunakan, karakter tokoh, serta kemudahan dalam mengakses media. Menurut Arikunto (2012) media pembelajaran dikatakan layak digunakan dimana skor yang didapatkan dari validator pada rentan 86% - 100%. Sehingga media pembelajaran komik *webtoon digestive system* dikatakan layak digunakan karena mendapatkan presentase 90% dari ahli materi dan 91,6% dari ahli media.

Media komik *webtoon digestive system* dinyatakan valid dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli dengan melihat beberapa aspek yaitu tokoh karakter yang digunakan sesuai dengan usia peserta didik, warna yang digunakan menggambarkan suasana keceriaan cerita pada komik yaitu sedang camping, alur cerita dibuat menarik yang menceritakan sebuah keluarga yang sedang camping sehingga tidak membuat pembaca atau pengguna media menjadi bosan, Bahasa yang digunakan mudah dipahami, *font* yang digunakan tidak rumit sehingga mudah untuk dibaca. Menurut Arsyad (2014) kriteria mengembangkan media komik yang diperhatikan yaitu bahasa yang digunakan jelas, mudah dimengerti, warna yang menarik dan sebuah komik harus memiliki keterkaitan.

Hasil validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar mendapatkan presentase 90% yang memuat beberapa aspek dengan total 10 kriteria. Media pembelajaran yang memperoleh kevalidan pada rentang 86% - 100% dinyatakan valid dan layak digunakan (Arikunto, 2012). Sehingga media komik *webtoon digestive system* valid dan layak digunakan dengan perbaikan dari saran validator. Materi yang terdapat pada media komik *webtoon digestive system* disesuaikan dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Daryanto (2016) Komik merupakan cerita bergambar yang dirangkai secara berurutan dimana tokoh dalam cerita tersebut digambarkan oleh kartun yang bertujuan menghibur para pembaca. Materi yang terdapat pada *webtoon digestive system* menceritakan keluarga yang camping sedang melakukan bakar bakar dan makan bersama pada malam hari di sebuah bumi perkemahan. Kemudian terdapat anak yang menanyakan kepada ayahnya kemana perginya makanan yang di makan tadi, kemudian ayah menjelaskan perjalanan makanan dari awal masuk ke mulut sampai keluar melalui anus. Ketika ayah menjelaskan juga terdapat komunikasih antara ayah dan anak ketika anak kurang mengerti apa yang dikatakan oleh ayahnya. Komik *webtoon digestive system* disajikan dengan jelas dan lengkap karena didalamnya juga menjelaskan fungsi organ pencernaan, gangguan pencernaan, dan cara mengatasi gangguan pencernaan

agar peserta didik memahami betul materi tentang sistem pencernaan manusia. Menurut Arsyad (2016:29) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu pesan atau informasi disampaikan lebih jelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memperlancar proses pembelajaran.

Data kepraktisan diperoleh dari hasil respon angket peserta didik kelas V SDN Ngembek 2. Peneliti membagikan angket yang berisikan 10 butir pertanyaan kepada peserta didik yang sudah disiapkan. Angket diisi oleh peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran komik *webtoon digestive system*. Perolehan hasil kepraktisan dari peserta didik yaitu 88,87% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan respon angket dari pendidik selaku wali kelas V SDN Ngembek 2 mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan. Dari hasil perolehan respon angket peserta didik dan pendidik menunjukkan bahwa media komik *webtoon digestive system* kategori sangat praktis dan layak digunakan karena mendapatkan presentase 88,87% dari peserta didik dan 100% dari pendidik. Selain itu respon peserta didik yang ditunjukkan ketika mengikuti pembelajaran sangat antusias dan hampir 100% peserta didik merasa senang terlihat dari raut wajah dan ketika ada pertanyaan mengenai materi sistem pencernaan manusia bisa menjawab, berbeda dengan sebelum diberikan media komik *webtoon digestive system*.

Nieveen Rochmad (2012:70) mengungkapkan kepraktisan media dapat ditentukan dari respon pengguna tidak hanya dari angket saja tetapi seberapa mudah media pembelajaran yang dikembangkan sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran, serta respon baik dari pengguna. Hasil kepraktisan media menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (dalam Nurrita 2018:176) media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menerima materi. Media pembelajaran juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran komik *webtoon digestive system* dinyatakan praktis. Kepraktisan media ini dilihat dari hasil respon angket pendidik yaitu wali kelas dan peserta didik kelas V SDN Ngembek 2 tahun ajaran 2021/2022 mengenai media pembelajaran komik *webtoon digestive system*. Hasil angket respon pendidik mendapatkan presentase 100% dari peserta didik mendapatkan presentase 88,87%. Media pembelajaran yang memperoleh kepraktisan pada rentang 86% - 100% dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan kategori sangat praktis digunakan sebagai media untuk materi sistem pencernaan manusia.

Menurut Sadiman, dkk (2014:86) media pembelajaran dikatakan praktis jika media tersebut mudah diakses, digunakan kapan dan dimana saja. Komik *webtoon digestive system* merupakan media yang mudah diakses kapan dan dimana saja dengan bantuan koneksi internet, cara mengaksesnya juga sangat mudah yaitu dengan klik link yang dibagikan. Ada cara kedua yaitu dengan masuk di aplikasi *webtoon* dan melakukan pencarian dengan mengetik sistem pencernaan manusia setelah itu akan muncul komik *webtoon* dan siap untuk dibaca.

Data keefektifan diperoleh peneliti dari hasil pre test dan post test oleh peserta didik. Lembar pre test diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran dengan tujuan peneliti agar mengetahui pemahaman awal peserta didik mengenai materi sistem pencernaan manusia. Hasil pre test mendapatkan rata-rata 41. Lembar post test diberikan setelah penggunaan media yang memperoleh rata-rata 81,75. Hasil ketuntasan belajar diketahui sebesar 95% Selanjutnya analisis N-Gain yang dihitung menggunakan rumus diperoleh rata-rata 0,71. Menurut Sundayana (2015) kriteria keefektifan media bisa dilihat jika hasil rata-rata N-Gain $0,70 < g < 1,00$ termasuk kategori tinggi. Sehingga keefektifan media komik *webtoon digestive system* bisa dinyatakan efektif karena mendapatkan rata-rata N-Gain 0,71 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan peningkatan N-Gain peserta didik 0,71 yang dibuktikan dengan hasil pre test rata-rata 41 kemudian setelah penggunaan media komik *webtoon digestive system* diberikan post test dan mendapatkan rata-rata 81,75. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media komik *webtoon* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Komik digital merupakan salah satu perantara atau menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran yang memudahkan untuk memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan adanya media komik peserta didik mampu belajar materi IPA dengan nyata melalui gambar dan penjelasan dengan menggunakan kartun sebagai tokohnya. Dengan catatan ketika memilih tokoh harus benar benar disesuaikan dengan usia peserta didik. Komik digital menurut Ahmad, Hafiz (2009:1) memiliki kelebihan yaitu bisa disimpan dalam bentuk digital atau byte, dan bisa di transfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. sehingga dengan adanya komik digital tidak khawatir ada kerusakan seperti kertas yang lapuk karena dimakan usia.

Komik *webtoon digestive system* merupakan komik yang menggunakan karakter tokoh dari keluarga Jepang yang sedang camping dan menceritakan proses pencernaan, selain itu juga menjelaskan fungsi organ pencernaan, gangguan, serta cara mengatasinya. Untuk mengoperasikan atau menggunakan komik *webtoon* tersebut yaitu dengan menggunakan smartphone, computer

yang terhubung dengan internet. Cara masuk ke web nya sangat mudah yaitu melalui link atau jika mempunyai aplikasi webtoon buka aplikasi kemudian pilih pencarian dan mengetik sistem pencernaan manusia. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2014:86) media pembelajaran praktis yaitu media yang penggunaanya mudah mengoperasikan, menerima, dan membantu pengguna memahami materi dengan senang. Selain itu media dikatakan praktis apabila media bisa dibawa dan digunakan dimana saja.

Berdasarkan paparan diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik webtoon digestive system efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SD materi sistem pencernaan manusia yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh peneliti di SDN Ngembah 2 menggunakan media komik *webtoon digestive system* materi sistem pencernaan manusia peneliti mendapatkan kesimpulan:

1. Hasil validasi ahli materi dan media untuk mengetahui kevalidan media mendapatkan presentase 90% dan 91,6% kategori layak digunakan.
2. Kepraktisan media komik webtoon dilihat dari respon angket dari pendidik yang mendapatkan presentase 100% dan peserta didik mendapatkan 88,87% .
3. Keefektifan media komik webtoon dapat dilihat dari presentase hasil ketuntasan belajar dengan presentase 95% dan rata-rata N-Gain yaitu 0,71 dengan kategori tinggi.

Saran

Beberapa saran dari peneliti setelah melaksanakan pengembangan media komik webtoon digestive system yaitu:

1. Media komik webtoon bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar.
2. Media komik *webtoon digestive system* bisa digunakan sebagai referensi membuat media pembelajaran dengan alur cerita atau materi yang berbeda.
3. Untuk peneliti selanjutnya ketika membuat media, warna pada komik *webtoon* lebih ke warna yang cerah, karakter tokoh disesuaikan dengan usia anak Sekolah Dasar.
4. Untuk penelitian selanjutnya diperlukan uji coba yang lebih luas dengan desain eksperimen terdapat kelas kontrolnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S.(2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Kristanto,A.(2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Samatowa, U.(2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta:Indeks.
- Smaldino, S.E. Lowther, D.L, Russel. J.D. (2011). *Intructional Technology & Media For Learning. Teknologi Pembelajaran & Media Untuk Belajar. (ALih Bahasa: Arif Rohman)*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R.(2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Ubaidillah, M.F.(2019). *Model Model Pembelajaran IPA Inovatif di Sekolah Dasar-Teori dan Implementasinya*. Mojokerto:CV. Big Leaf.