

Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Komik *Strip* Berbalon Kata Tidak Lengkap Bagi Sekolah Dasar

Sisri Wahyuni¹, Heri Surikno², Nafsi Latifah³, Istiqomah As Sayfullooh⁴

^{1,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzкия

²STIT Syekh Burhanuddin Padang Pariaman

Corresponding Author: Wahyunisisri1985@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the problem of the lack of learning variety carried out in class IV SD, that an interesting new learning media is needed, to increase students' interest in learning. This study aims to determine the validity and practicality of using comic strips-based learning media with incomplete speech balloons on the theme of various occupations as learning media in grade IV elementary school. This research was carried out using Research and Development procedures with a 4D development model (Four-D Models) consisting of 4 stages, namely; define, design, development and disseminate. The results of development research in the form of comic strip-based learning media with incomplete speech balloons on the theme of various work in grade IV are valid and practical. The average percentage score of material validity is 85%, media validity is 96% and language validity is 84%. As for practicality, the average percentage score from IV SD is 83% with a practical predicate and an average percentage score of 96% from a homeroom teacher with a very practical predicate.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan masih kurangnya variasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SD, sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran baru yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas penggunaan media berbasis komik berbalon kata tidak lengkap pada tema berbagai pekerjaan sebagai media pembelajaran di kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Four-D Models*) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu; *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Hasil penelitian pengembangan berupa media pembelajaran berbasis komik *strip* berbalon kata tidak lengkap pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV yang valid dan praktis. Persentase rata-rata skor validitas materi 85%, validitas media 96% dan validitas bahasa 84%. Adapun untuk praktikalitas, persentase rata-rata skor dari peserta didik kelas IV

Article History

Received:2023-02-23

Reviewed:2023-02-25

Published:2023-03-23

Key Words

Comic strips, incomplete speech ballons, 4D models

Sejarah Artikel

Diterima: 2023-02-23

Direview: 2023-02-25

Disetujui: 2023-03-23

Kata Kunci

Komik *strip*, balon kata tidak lengkap, model 4D.

SD sebesar 83% dengan predikat praktis dan persentase rata-rata skor dari guru kelas 96% dengan predikat sangat praktis.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak akan efektif terwujud tanpa kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan terencana yang melibatkan informasi dan lingkungan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Lingkungan pembelajaran mencakup tempat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, pendekatan, metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Pendidikan beranjak berubah di era modern. Perkembangan teknologi yang semakin cepat, mendorong kebutuhan tinggi akan inovasi dan kreativitas. Inovasi dan kreativitas sulit didapatkan apabila peserta didik masih pasif menunggu pengetahuan dan tidak dibiasakan untuk menggantinya sendiri. Maka, pembelajaran-pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik mulai nyaring digaungkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kreativitas maka guru melakukan inovasi pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas (Tarigan, 2018).

Mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik tentu membutuhkan usaha yang tidak mudah. Guru harus mampu membuat aktivitas belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa dipaksa. Salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan adalah dengan menggunakan variasi media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat dan hasil siswa dalam belajar (Magdalena, 2021). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa

dan memiliki perubahan perilaku dan kemampuan setelah belajar (Purba, 2020).

Berdasarkan definisi yang diberikan oleh *Nation Education Assocation* (NEA) media pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ada yang berbentuk visual, berbentuk audio dan berbentuk gabungan dari keduanya yaitu audio visual (Hamid, 2020).

Salah satu bagian dari media visual adalah gambar berseri. Gambar berseri biasanya digunakan sebagai media untuk membantu peserta didik dalam menulis suatu karangan. Menulis berdasarkan gambar berseri dapat menggali imajinasi, pikiran, dan gagasan peserta didik. Gambar berseri berfungsi sebagai pemandu inspirasi bagi peserta didik dalam menuangkan pikiran/perasaan secara bebas.

Penggunaan media visual sebagai panduan menulis tidak harus terpaku hanya dengan gambar berseri. Apabila guru ingin memaksimalkan pembelajaran yang lebih menarik dan pembelajaran yang berpusat pada siswa, variasi media dan sumber pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Banyak variasi media visual yang dapat menggantikan gambar berseri, salah satunya adalah komik.

Komik adalah bentuk kartun yang menjelaskan karakter dan menerangkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar. Meski komik awalnya dirancang untuk menghibur pembaca, namun pada perkembangannya

komik juga digunakan sebagai media pembelajaran (Daryanto, 2013).

Anak-anak usia sekolah secara umum senang membaca komik karena mereka suka dengan kombinasi informasi dalam bentuk gambar dan teks yang ada pada komik. Mereka juga lebih menyukai sastra berbentuk komik dibandingkan sastra yang hanya berbentuk teks karena komik memperlihatkan banyak gambar dan seni lainnya selain kata-kata dan dialog. Pengalaman membaca komik tidak sama dengan pengalaman membaca biasa, karena adanya gambar dan teks membuat pengalaman membaca komik seakan membaca dan menonton film secara bersamaan (Subroto et al., 2020).

Sebagai media pembelajaran, komik dapat memicu imajinasi dan kreatifitas peserta didik. Komik juga dapat diaplikasikan dalam banyak aktivitas untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri pada pembelajaran Fisika. Karakter kartun pada komik juga berperan penting dalam mengurangi ketegangan peserta didik dalam pelajaran matematika. Beberapa penelitian juga menjelaskan bahwa komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, menjaga perhatian mereka, mengembangkan keterampilan untuk memahami dan menganalisis, serta meningkatkan motivasi (Novitasari, 2020).

Berdasarkan keunggulan-keunggulan komik sebagai media pembelajaran tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik *strip* yang dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran di SDIT 1 Adzkie Padang. Variasi itu penting, karena terkadang pembelajaran dilaksanakan secara monoton menggunakan pendekatan *teacher centered*. Pembelajaran yang monoton membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak

bersemangat, sehingga diantara mereka ada yang mengantuk, berbicara dengan teman, mengganggu teman, menggambar-gambar sendiri dan lain sebagainya.

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medium” yang berarti perantara (Anitah, 2018). Media pembelajaran dapat difahami sebagai segala alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru ke peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Anitah, 2018; Hamid, 2020).

Media pembelajaran secara umum terbagi menjadi tiga yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Berikut rincian dari setiap jenis media tersebut;

Pertama, media visual, yaitu media yang mampu ditangkap oleh indera penglihatan. Media ini mendominasi jenis media yang digunakan oleh guru-guru sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran. Media visual ada yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) seperti *opaque projector*, *slide projector*, *overhead projection*, dan lain sebagainya. Selain itu, media visual juga ada yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) seperti gambar fotografik, grafis dan media tiga dimensi berbentuk realia (benda nyata) atau model (tiruan) (Anitah, 2018). Komik merupakan bagian dari media visual grafis.

Kedua, media audio, yaitu media dengan pesan yang dapat ditangkap indera pendengaran, yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan kemauan mereka untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio meliputi program kaset suara (*audio cassette*), CD audio dan program audio.

Ketiga, media audiovisual, yaitu media yang menggabungkan antara media audio dan media visual. Sebagian contoh dari media ini meliputi program video, program

televisi pendidikan, slider bersuara (*sound slide*), serta program CD interaktif (Anitah, 2018).

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. *Pertama*, fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran mempermudah komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. *Kedua*, fungsi motivasi, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena unsur kemenarikannya dan kemudahannya untuk difahami. *Ketiga*, fungsi kebermaknaan, yaitu media pembelajaran selain mampu merangsang peningkatan kognitif tahap rendah, juga dapat merangsang peningkatan kemampuan kognitif tahap tinggi peserta didik melalui peningkatan kemampuan menganalisis dan mencipta. *Keempat*, fungsi penyamarataan persepsi, yaitu membuat peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap pesan pembelajaran yang dikandung media. *Kelima*, fungsi individualitas, yaitu media pembelajaran dapat digunakan untuk memenuhi perbedaan kebutuhan, minat, dan gaya belajar setiap individu (Sanjaya, 2014).

Media pembelajaran membawa banyak manfaat bagi kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat merubah pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi peserta didik untuk belajar meningkat. Media pembelajaran sebagai perantara juga dapat memperjelas makna yang ada pada bahan pengajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran juga dapat mengatasi kebosanan belajar peserta didik karena potensi variasi metode pengajaran yang terkandung didalamnya. Terakhir, media pembelajaran mampu merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran seperti mengamati, mencontohkan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya (Fachrurrazi, 2010).

2. Komik Strip

Komik dapat diartikan sebagai susunan gambar yang berurutan, menampilkan karakter tertentu dan memiliki alur cerita tertentu, yang sengaja digunakan untuk menyampaikan informasi atau untuk memancing pembaca mengekspresikan respon estetis mereka. Awalnya komik digunakan sebagai media hiburan dan kadang bersifat humor (Daryanto, 2013; Pramono, 2020).

Adapun komik *strip* merupakan komik yang terdiri dari 3 sampai 6 panel, yang memiliki alur ringan dan berfokus pada suatu gagasan utuh yang sederhana. Gagasan komik *strip* biasanya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja, dapat berupa humor, cerita serius, dan kisah bersambung. Karakteristik komik *strip* yang ringan dan tidak menghabiskan banyak waktu untuk membacanya, membuatnya seringkali digunakan sebagai media pembelajaran (Novitasari, 2020; Pritandhari, 2016; Yuliandari & Yeni, 2020).

Komik mempunyai komponen-komponen yang menyusunnya. Secara umum, komik terdiri dari 5 komponen, meliputi; *panels* (panel), *speech ballons* (Balon Kata), *Thought Ballons* (Balon Pikiran), *Narrative Boxes* (Kotak Narasi) dan *Sound Effect* (Efek Suara).

Panels, yaitu gambar statis yang menggambarkan suatu kisah melalui urutan tertentu. Panel biasanya dibuat dengan bentuk persegi panjang vertikal atau horizontal, walau ada juga yang dibuat dalam bentuk lingkaran, persegi dan bentuk lainnya. Setiap panel dibaca sebagai gambar yang lengkap dan mandiri. Tata letak panel bervariasi, sesuai dengan keinginan penyusun komik.

Speech Ballons, yaitu elemen komik berbentuk gambar balon yang berfungsi untuk menampilkan kata-kata yang keluar dari mulut karakter. Elemen ini adalah

elemen yang paling banyak dimengerti oleh pembaca. Meski terlihat, sebenarnya *speech balloons* mewakili pesan yang didengar. Jenis dan ukuran huruf yang terkandung di dalam *speech balloons* terkadang memiliki makna tertentu. Ukuran huruf yang besar menyiratkan suara keras atau teriakan. Ukuran huruf yang besar mewakili bisikan.

Thought Ballons, yaitu elemen komik yang menyerupai *speech balloons*, namun digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang dipikirkan karakter atau monolog batin karakter. Secara tradisional, *though ballons* digambarkan dalam bentuk balon yang bergelombang seperti awan.

Narrative Boxes, yaitu elemen komik yang digunakan untuk menampilkan informasi tambahan, ketika informasi tersebut tidak bisa disampaikan lewat dialog atau pemikiran karakter. *Narrative boxes* biasanya digambarkan dalam bentuk kotak persegi panjang kecil yang diletakkan di sudut panel.

Sound Effect, yaitu efek suara yang disajikan dalam bentuk kombinasi gambar dan kata-kata. *Sound Effect* merupakan cara penulis komik untuk menutupi kekurangan komik yang tidak mampu menyajikan elemen yang bisa didengar (Stafford, 2011).

3. Komik Strip Berbalon Kata Tidak Lengkap

Komik *strip* yang akan dikembangkan pada penelitian ini mempunyai beberapa *speech balloons* (balon kata) yang mengandung teks tidak utuh. Ada bagian teks yang sengaja dihilangkan. Tujuan balon-balon kata itu dibuat tidak lengkap agar peserta didik dapat melengkapinya secara tepat sesuai dengan pengetahuan dan kreatifitas mereka masing-masing. Bentuk komik *strip* seperti ini terinspirasi dari metode *story completion* dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Educomics.org sebagai *project* yang menghasilkan ulasan mutakhir tentang penggunaan komik dalam pembelajaran (Wallner, 2017), mencantumkan *story completion* (melengkapi cerita) sebagai salah satu cara penggunaan komik *strip* dalam kegiatan pembelajaran. *Story completion* dilakukan dengan cara guru menyediakan 4–5 panel komik *strip*, biarkan balon katanya kosong. Guru kemudian meminta peserta didik untuk mengisi balon kosong tersebut. Guru memotivasi peserta didik untuk mengisi balon kosong dengan cerita berdasarkan gambaran yang ada di komik *strip*. Alternatif lain, guru juga dapat membuat komik strip dan membiarkan panel akhir kosong. Kemudian guru meminta peserta didik untuk melengkapi panel akhir tersebut menggunakan kesimpulan, prediksi dan petunjuk kontekstual yang mereka pahami dari panel-panel sebelumnya. (EduComics.org, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu; *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap pertama, *define*, merupakan tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang dibutuhkan sebelum mengembangkan media pembelajaran. Tahap *define* terdiri dari 3 analisis meliputi; analisis kurikulum, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tahap kedua, *design*, merupakan tahap perancangan media pembelajaran sesuai hasil analisis pada tahap *define*. Perancangan pada tahap ini dipusatkan pada pembuatan rancangan awal produk (*prototype*). Tahap ketiga, *develop*, merupakan tahapan yang bertujuan menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang valid dan praktis. Tahap

keempat, disseminate, merupakan tahap penyebarluasan produk penelitian yang telah dihasilkan.

Teknik analisis data yang pertama menggunakan data dari nilai validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Nilai tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n Vij}{nm} \times 100\%$$

- R : Persentase rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi
- Vij : Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j terhadap kriteria i
- N : Banyak para ahli/praktisi yang menilai
- M : Banyak kriteria

Hasil olahan data kemudian dikonversikan ke dalam kategori pencapaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Pencapaian Validitas

Rentang	Kategori
Kurang Valid	25 – 43%
Cukup Valid	44 – 62 %
Valid	63 – 81 %
Sangat Valid	82% - 100%

Teknik analisis data yang kedua proses uji coba. Pengolahan data tersebut menggunakan data dari angket yang diisi oleh peserta didik dan guru kelas setelah menggunakan rumus berikut;

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n Vij}{nm} \times 100\%$$

- R : Persentase rerata hasil penilaian dari para guru/peserta didik
- Vij : Skor hasil penilaian guru/peserta didik ke-j terhadap kriteria i

- n : Banyak guru/peserta didik yang menilai
- m : Banyak kriteria

Kategori praktikalitas angket respon guru dan peserta didik berdasarkan nilai akhir yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Pencapaian Praktikalitas

Rentang	Kategori
Tidak Praktis	25 – 54%
Kurang Praktis	55 – 59%
Cukup Praktis	60 – 74%
Praktis	75 – 84%
Sangat Praktis	85 – 100%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pertama Define (pendefinisian). Tahap pendefinisian dilakukan dengan menganalisis 3 aspek, yaitu; kurikulum, kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan analisis kurikulum, Kompetensi Dasar yang menjadi acuan pengembangan adalah KD 3.5 dan 4.5 Bahasa Indonesia, serta KD 3.1 dan 4.1 PKn. Berdasarkan analisis kebutuhan setelah melakukan observasi, kegiatan pembelajaran di Kelas IV SDIT 1 Adzkie Padang membutuhkan variasi pembelajaran, karena pembelajaran terkadang masih terpusat pada guru. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik yang dibantu dengan pengisian angket, peserta didik di kelas IV SDIT 1 Adzkie Padang menyukai pembelajaran dengan ilustrasi gambar, sehingga mereka suka bila komik menjadi media pembelajaran.

Tahap kedua, Design (perancangan). Pada tahap perancangan, peneliti melakukan penyusunan media berbasis komik sesuai dengan data-data yang telah peneliti kumpulkan di tahap pendefinisian. Tahap ini berfokus pada rancangan awal produk yang siap untuk diuji validitas dan praktikalitasnya di tahap pengembangan.

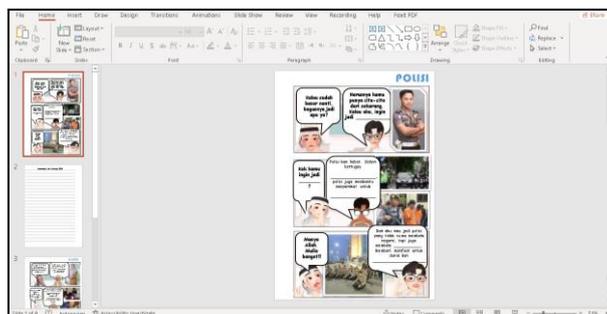
Rancangan komik dibuat menggunakan dua aplikasi, *Zepeto* dan *Microsoft PowerPoint*. *Zepeto* digunakan untuk membuat karakter komik *strip*. Adapun *Microsoft PowerPoint* digunakan untuk merancang unsur komik lainnya selain karakter.

Zepeto merupakan jejaring sosial berbentuk *game* 3D yang menyediakan fitur pembuatan *avatar* digital 3D (Teknologi.id, 2018). *Zepeto* juga menyediakan fitur *Photo Booth* yang memungkinkan *avatar* digital tersebut untuk menunjukkan berbagai macam pose. *Avatar* digital dengan berbagai macam bentuk pose itu menjadi karakter dalam media berbasis komik yang dikembangkan pada penelitian ini.

Avatar-avatar yang telah siap untuk dijadikan karakter, dipindahkan dan disusun ke lembar kerja *Microsoft Power Point*. Berbagai elemen lainnya seperti balon teks dan panel kemudian ditambahkan sedemikian rupa sesuai dengan alur cerita tertentu agar dapat menjadi sebuah komik *strip*. Menurut elfiani (2021) media dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar.



Gambar 1. Avatar Zepeto melakukan suatu pose pada fitur *Photo Booth*



Gambar 2. Avatar-avatar Zepeto dengan berbagai pose yang telah disusun menjadi sebuah komik *strip* di halaman kerja *Microsoft Power Point*

Seluruh bagian media berbasis komik *strip* dibuat dalam satu file *Microsoft Power Point*, yang akan dihipun menjadi satu file berformat *.pdf, sehingga lebih mudah untuk dicetak dan disebar. Bagian-bagian media meliputi; *cover* depan, kata pengantar, daftar isi, saran penggunaan buku, pemetaan Kompetensi Dasar, halaman komik *strip*, halaman mengarang, halaman sumber gambar dan halaman daftar rujukan.

Bagian paling inti dari media adalah halaman komik *strip*. Halaman komik *strip*. Halaman komik terdiri dari 3 panel. Pada bagian atas panel pertama, terdapat judul dari komik *strip*. Setiap panel mengandung balon

kata, gambar karakter dan gambar ilustrasi yang berhubungan dengan dialog yang disampaikan karakter. Terdapat 20 lembar halaman komik *strip* yang mengandung 20 judul berbeda. 20 judul tersebut mewakili pekerjaan-pekerjaan di sekitar peserta didik. 20 judul tersebut mencakup; polisi, guru, dokter, perawat, tentara, petani, pilot, pemadam kebakaran, arsitek, nelayan, bidan, masinis, pengusaha, penulis, pendakwah, pegawai, pesepak bola, presiden, ilmuwan, dan astronot.



Gambar 3. Halaman Komik Strip Berjudul “Guru”

Setiap halaman komik *strip* dilengkapi dengan halaman mengarang yang terletak di balik lembarannya. Halaman mengarang berfungsi sebagai tempat peserta didik menceritakan tentang pekerjaan yang terkandung di dalam komik *strip*. Tema setiap karangan yang akan ditulis peserta

didik yaitu pengandaian mereka apabila pekerjaan mereka di masa depan adalah pekerjaan yang diceritakan di dalam komik *strip*. Guru disarankan membimbing peserta didik selama mengarang, agar tujuan pembelajaran yang bermuatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn dapat tercapai.



Gambar 4. Halaman Mengarang untuk Halaman Komik Strip Berjudul “Guru”.

Tahap ketiga, *develop*, merupakan tahap yang bertujuan menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran dengan melakukan uji kevalidan dan kepraktisannya. Proses

menguji kevalidan dan kepraktisan media disebut dengan uji validitas dan uji praktikalitas.

Uji validitas media dilakukan oleh validator/individu ahli pada 3 aspek media meliputi aspek materi, media dan bahasa. Melalui telaah dan pengecekan, validator akan memberikan penilaian serta saran revisi bila diperlukan.

Uji validasi materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian kandungan media berbasis komik strip dengan materi

pembelajaran di kelas 4 tema 4 subtema 2 pembelajaran 4. Bertindak sebagai ahli materi pada penelitian ini yaitu bapak Dr. Alfroki Martha, M.Pd. Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
4	Kebenaran fakta dan konsep	3
5	Kejelasan penyampaian materi	3
6	Penyampaian materi sederhana	3
7	Kelengkapan materi	3
8	Kemenarikan materi	4
9	Gambar menjelaskan materi	3
10	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3
Jumlah Nilai		34
Rata-rata		3.4
Persentase		85%
Predikat		Sangat Valid

Uji validasi media dilakukan untuk memastikan rancangan media sudah pantas digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Bertindak sebagai validator aspek media pada penelitian ini yaitu bapak

Romi Kurniawan, S.Pd. Pada proses validasi, ahli media memberikan satu kali saran revisi. Hasil akhir validasi media yang dilakukan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
Aspek Rekayasa Media		
1	Kemudahan bahan	4
2	Mudah disimpan	4

3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
4	Pengemasan media	4
Kelayakan Kefrafikan Media		
5	Komunikatif (Bahasa muda dipahami, baik, benar dan efektif)	4
6	Kesederhanaan tampilan	4
7	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4
8	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4
9	Keterbacaan teks	4
10	Tampilan gambar disajikan	4
11	Keseimbangan proporsi gambar	3
12	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4
13	Pengaturan tata letak	4
14	Komposisi warna	3
15	Keserasian pemilihan warna	3
16	Kerapihan desain	4
17	Kemenarikan desain	4
Jumlah Nilai		65
Rata-rata		3.82
Persentase		96%
Predikat		Sangat Valid

Uji validasi Bahasa dilakukan untuk memastikan bahasa yang digunakan di dalam media sesuai untuk peserta didik di sekolah dasar dan sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia). Bertindak sebagai validator aspek bahasa pada penelitian ini yaitu Ibu

Dina Fitria Handayani, M.Pd. Pada proses validasi, ahli bahasa memberikan satu kali saran revisi. Hasil akhir validasi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor
1	Kalimat di dalam komik menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EBI.	3
2	Kalimat di dalam komik menggunakan kosakata baku sesuai KBBI.	3

3	Kalimat di dalam komik mudah dipahami oleh peserta didik.	3
4	Kalimat di dalam komik tidak bermakna ganda.	4
5	Kalimat di dalam komik mewakili pesan yang ingin disampaikan.	4
6	Ketepatan penggunaan istilah.	4
7	Konsistensi penggunaan istilah.	3
8	Ketepatan penggunaan tanda baca.	3
Jumlah Nilai		27
Rata-rata		3.4
Persentase		84%
Predikat		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi aspek materi, media dan bahasa, media berbasis komik *strip* mendapatkan predikat sangat valid. Hasil tersebut menandakan bahwa media berbasis komik *strip* yang dikembangkan sudah siap untuk diujicobakan demi mengetahui tingkat kepraktisannya.

Uji praktikalitas dilakukan di kelas 4 Khandaq SDIT Adzkia 1 Padang. Terdapat seorang guru wali kelas dan 27 orang peserta didik yang ikut serta dalam kegiatan uji

tersebut. Nilai kepraktisan media berbasis komik *strip* diolah dari hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik peserta dan wali kelas setelah kegiatan uji coba selesai dilaksanakan. Tabel 6 menunjukkan hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media. Adapun Tabel 7, menunjukkan hasil angket respon wali kelas.

Tabel. 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Persentase Kepraktisan
1	Media pembelajaran komik yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik untuk menulis	85%
2	Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika penyampaian materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	72%
3	Dialog atau teks yang digunakan pada komik sudah jelas	83%
4	Gambar yang disajikan pada komik sudah sesuai ekspektasi pada karakter komik	83%

5	Materi yang disajikan di dalam komik sudah berurutan dan menarik untuk dipahami	86%
6	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	89%
7	Media komik mampu meningkatkan intensitas belajar siswa menjadi lebih mandiri	77%
8	Desain karakter pada komik sangat menarik	86%
9	Media pembelajaran komik bisa digunakan kapan saja	87%
10	Media pembelajaran komik bisa disajikan dimana saja	82%
Rata-rata Persentase Kepraktisan		83%
Predikat		Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada Tabel 6, rata-rata persentase nilai kepraktisan yang didapatkan adalah 83%. Karena persentase 83% berada di rentang 75% - 84%, maka media berbasis komik strip mendapatkan predikat praktis. Aspek kepraktisan media yang dinilai tinggi oleh

peserta didik meliputi meningkatnya minat peserta didik untuk menulis setelah membaca komik strip, mudahnya memahami dialog pada komik strip, materi yang sederhana, bahasa yang mudah dipahami, desain yang menarik serta kemudahan media untuk digunakan dimana saja.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Wali Kelas

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kepraktisan
1	Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari peserta didik	4
2	Kejelasan tulisan pada komik	4
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada komik mudah dimengerti peserta didik	3
4	Kesesuain materi pada komik dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD)	4
5	Kesesuain materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4

6	Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik dan proporsional	4
7	Kemampuan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
8	Fleksibilitas penggunaan media komik dalam pembelajaran	4
9	Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan	4
10	Kemampuan media komik untuk menambah pengetahuan peserta didik	4
Jumlah		38
Rata-rata		3.8
Presentase Rata-rata		95%

Berdasarkan hasil analisis angket respon wali kelas pada Tabel 7, nilai kepraktisan yang didapatkan adalah 38 dari total 40 poin atau 95% secara persentase. Karena persentase 95% berada di rentang 85%-100%, maka media berbasis komik *strip* mendapatkan predikat sangat praktis. Kepraktisan tersebut dicirikan dengan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran menariknya tampilan komik strip, kejelasan tulisan, bahasa yang mudah dimengerti, tokoh dan ilustrasi yang menarik, kemampuan komik strip untuk menggugah motivasi belajar peserta didik, fleksibilitas penggunaan, dan mudahnya memahami materi di dalam komik.

Tahap empat, disseminate (penyebaran). Setelah menyelesaikan tahap pengembangan dengan melakukan uji validasi dan praktikalitas, tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran. Mengingat belum kurangnya tenaga, waktu dan biaya, maka penyebaran media berbasis komik *strip* berbalon kata tidak lengkap di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Reaserch and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan media berbasis komik *strip* berbalon kata tidak lengkap pada tema berbagai pekerjaan. Model pengembangan yang dipilih yaitu 4D model, dengan 4 tahapan meliputi *define, design, develop* dan *disseminate*.

Berdasarkan uji validitas materi, media dan bahasa, media berbasis komik *strip berbalon kata tidak lengkap* dinyatakan sangat praktis. Adapun untuk uji praktikalitas, media berbasis komik *strip* dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik kelas IV SD dan dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon wali kelas IV Khandaq SDIT 1 Adzki Padang.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, S. (2018). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*.

- Gava Media.
EduComics.org. (2019). *Using Comic Strips to Teach*.
- Fachrurrazi, A. (2010). Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(11), 21–24. <https://doi.org/10.36456/bp.vol6.no11.a1088>
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Magdalena, I. dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Novitasari, N. F. (2020). Comic Strips in ELT: Revisiting “The When and How.” *Journal GEEJ*, 7(2), 269–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/geej.v7i2.1035>
- Pramono, D. B. (2020). *Developing a Digital Comic to Teach English for The Eleventh Grade Students of The State Senior High School 4 Merlung*. Universitas Islam Negeri Sulthan Taha Saifuddin.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Promosi*, 4(2), 1–7. <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v4i2.631>
- Purba, J. M. dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), 216–224. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v10i4.23701>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Stafford, T. (2011). *Teaching Visual Literacy in the Primary Classroom*. Routledge.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiwana, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, R. (2018). Pengaruh Model Pemecahan Masalah Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Siswa Di SDN 060856 Medan. *ESJ (Elementary School Journal)*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v8i2.10344>
- Teknologi.id. (2018). *Tentang Game Zepeto, Cara Bermain dan Manfaat Zepeto*.
- Wallner, L. (2017). *Framing Education*. Linkoping University.
- Yuliandari, S., & Yeni, F. (2020). Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter Bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Inovtech*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.98>