

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SDN SIDOTOPO WETAN V SURABAYA

Oleh :

Ika Suci Rahaya¹, Suryaman², Yoso Wiyarno³

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹email: ikasucinur@gmail.com

²email: maman58suryaman@gmail.com

³email: yoso.wiyarno@gmail.com

Abstrak

Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidotopo Wetan V Surabaya, dimaksud untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah saat ini belum bervariasi dan efektif. Peserta didik cenderung tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar para peserta didik lebih termotivasi dalam belajar khususnya kompetensi mengenal kata sapaan. Tentu saja pembuatan media pembelajaran komik ini harus memperhatikan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan setelah melewati validasi secara keseluruhan yaitu dari ahli materi dengan persentase sebesar 96% memiliki kualifikasi sangat baik dan valid, ahli media dengan persentase sebesar 93% memiliki kualifikasi sangat baik dan valid, rata-rata penilaian teman sejawat untuk diperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan penilaian peserta didik 65% siswa memilih setuju dan 35% peserta didik memilih sangat setuju dari 30 peserta didik itu artinya kualifikasi setuju dan sangat setuju yang dipilih oleh peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, dan Komik

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat menentukan dalam perkembangan kehidupan bangsa Indonesia. Bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan telah berfungsi secara efektif sebagai alat komunikasi antarsuku, antardaerah, dan bahkan antarbudaya. Untuk menjaga kelestarian dan kemurnian bahasa Indonesia diperlukan berbagai upaya menjaga kemurnian bahasa Indonesia dengan mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai kaidah-kaidah ejaan sesuai buku pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang penting untuk diajarkan di sekolah dasar karena kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Ada kendala yang terjadi kurangnya keterampilan siswa dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar yang disebabkan masih terpengaruh bahasa yang digunakan siswa sehari-hari, termasuk bahasa daerah masing-masing. Dan pemahaman siswa kurang dalam penulisan ejaan yang masih terpengaruh dengan bahasa lisan. Hal itu dikarenakan siswa hanya mengingat yang dikatakan sehari-hari. Dalam contoh kata sapaan yang digunakan untuk menyapa seseorang atau pihak kedua, baik tunggal ataupun jamak. Kalimat atau kata sapaan seringkali dipakai

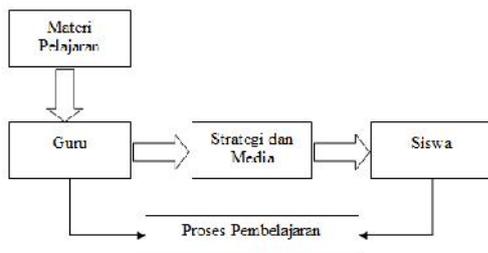
dalam sebuah penyampaian kalimat berita baik di televisi maupun di radio. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi yang ada pada komik. Hampir semua anak usia kelas setingkat sekolah dasar suka membaca komik sebagai hiburan. Anak-anak akan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dalam komik yang mereka lihat. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2010:129). Maka dimanfaatkannya komik sebagai salah satu media pembelajaran, harapannya siswa akan tertarik untuk membaca dan akan mudah memahami isi suatu cerita. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, di dapat rumusan masalah yang hendak dipecahkan yaitu perlunya dikembangkan media pembelajaran komik yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang kata sapaan.

2. KERANGKA TEORI / TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Dasar Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau

keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Penggunaan media pengajaran lebih menitikberatkan pada efektivitas dan efisiensi penggunaan media tersebut untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Guru harus memilih media yang tepat dengan memperhatikan berbagai kriteria diantaranya ketepatan, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan, tersedia waktu untuk menggunakan, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.



Gambar 1 : Kedudukan Komponen-komponen Pembelajaran (Musfiqon, 2012:3)

Komik

Dalam Ensiklopedi Indonesia 4 (1834), komik atau cerita bergambar dijelaskan sebagai cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi, dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah. Dalam pengertian lain Scott McCloud (2008:7) sebagai gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Jenis komik dapat dikelompokkan menjadi dua yakni *comic strips* merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. Adapun *comic books* (buku komik) adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita (Ranang AS, 2010:8). Dalam perkembangannya komik tidak lagi dibuat secara *comic strip* dan tema atau genrenya tidak cenderung ke hal-hal yang lucu lagi, tetapi meluas ke tema lain mulai aksi, horor sampai fiksi ilmiah. Komik dalam pembuatannya juga memiliki prinsip-prinsip (MS Gumelar, 2011:268-327) yang perlu diperhatikan yaitu, *Emphasis* (Penekanan), *Composition* (Komposisi), *Camera View* (*Eye View*), *Function* (fungsi), *Comportability* (ergonomis), *Material Light and Strenght* (Material ringan dan kuat), *Ecosystem friendly* (ramah lingkungan). Menurut Nurgiyantoro (2005:417), bahwa komik terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya cerita fiksi antara lain penokohan, alur, tema dan moral.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

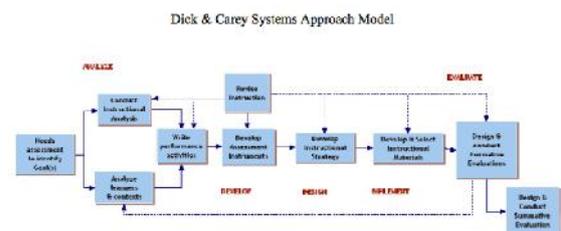
Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Oleh karena itu belajar

bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam komunikasi, baik lisan maupun tertulis, ini sesuai pendapat (Resmini dkk, 2006:49) yang mengemukakan bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagaimana dinyatakan (Akhadiyah dkk, 1991:1) adalah agar siswa “memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar”.

3. METODE PENELITIAN Pengembangan Model/Produk

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013:164). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik untuk materi kata sapaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester II pada siswa SD Negeri Sidotopo Wetan V Surabaya.

Tahapan Pemodelan/Produk



Gambar 2 : Model Pengembangan Dick, Carey, and Carey

Langkah-langkah Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey:

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan (*Identity Instructional Goal (s)*).

Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang segera perlu dipenuhi. Dengan mengkaji kebutuhan pengembangan akan mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada (*what should be*) dan keadaan nyata atau riil di lapangan yang sebenarnya (*what is*). Dengan cara “melihat” kesenjangan atau gap yang terjadi, pengembangan mencoba menawarkan suatu alternatif pemecahan

dengan cara mengembangkan suatu produk atau desain tertentu.

2. Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*)

Pengembangan melakukan analisis pembelajaran, yang mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal-hal apa saja yang menjadi kebutuhan yang dirasakan "felt need", perlu diidentifikasi dan selanjutnya diungkapkan dalam rancangan produk atau desain yang ingin dikembangkan. Ini menjadi spesifikasi suatu produk atau desain yang dikembangkan lebih lanjut dan memiliki kekhasan tersendiri.

3. Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*)

Analisis ini bisa dilakukan secara simultan bersamaan dengan analisis pembelajaran di atas, atau dilakukan setelah analisis pembelajaran. Menganalisis pembelajar dan konteks, yang mencakup kemampuan, sikap karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran. Dan juga termasuk karakteristik latar pembelajaran tersebut di mana pengetahuan dan keterampilan baru akan digunakan untuk merancang strategi instruksional.

4. Merumuskan Tujuan Performasi (*Write Performance Objectives*)

Gambaran rumusan operasional ini mencerminkan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan. Tujuan ini secara spesifik memberikan informasi untuk mengembangkan butir-butir tes. Pengembangan melakukan penerjemahan tujuan umum atau dari standar kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.

5. Mengembangkan Instrumen (*Develop Assesment Instruments*)

Tugas mengembangkan instrumen ini menjadi sangat penting. Karena instrumen dalam hal ini bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk atau desain yang dikembangkan. Instrumen yang berkaitan dengan tujuan khusus berupa tes hasil belajar, sedangkan instrumen yang berkaitan dengan perangkat produk atau desain yang dikembangkan dapat berupa kuesioner atau daftar cek.

6. Mengembangkan Strategi Instruksional (*Develop Instructional Strategy*)

Strategi pembelajaran yang dirancang ini juga berkaitan dengan produk atau desain yang ingin dikembangkan. Sebagai contoh, apabila pengembang ingin membuat produk media gambar, maka strategi apa yang dipakai untuk membuat mempresentasikan media gambar tersebut apabila pengembang ingin mengembangkan suatu desain pembelajaran tertentu, maka strategi apa yang

cocok yang dipilih untuk menunjang desain tersebut.

7. Mengembangkan dan Memilih Material Instruksional (*Develop and Select Instructional Materials*)

Langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, yang dalam hal ini dapat berupa: bahan cetak, manul baik untuk pebelajar maupun pembelajaran, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan. Produk atau desain yang dikembangkan berdasarkan tipe, jenis, dan model tertentu perlu diberikan argumen atau alasan mengapa memilih dan mengembangkan berdasarkan tipe atau model tersebut. Alasan memilih tipe atau model tersebut biasanya dikemukakan dalam subbagian model pengembangan.

8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*)

Merancang dan melakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk dikembangkan. Atau, evaluasi formatif ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektivitas.

9. Melakukan Revisi Instruksional (*Revise Instruction*)

Revisi dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program, atau produk yang dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya. Revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama yaitu mulai dari: tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal, tujuan unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan/atau bahan-bahan pembelajaran. Strategi instruksional ditinjau kembali dan akhirnya semua pertimbangan ini dimasukkan ke dalam revisi instruksional untuk membuatnya menjadi alat instruksional yang lebih efektif.

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Hasil-hasil pada tahap revisi instruksional dijadikan dasar untuk menulis perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat tersebut selanjutnya divalidasi dan diujicobakan atau diimplementasikan di kelas yang evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk, program, atau proses keseluruhan dibandingkan dengan program lain.

Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

Validasi ahli dan uji coba produk bertujuan untuk memperoleh data kelemahan dan kelebihan produk komik dan sebagai bahan acuan perbaikan dan penyempurnaan produk komik yang

dikembangkan oleh peneliti, sehingga diharapkan akan menghasilkan produk yang layak dan teruji secara empiris.

Validasi dilakukan dengan cara pengisian angket yang telah disusun oleh peneliti tentang aspek-aspek yang menyangkut media komik yang dibuat dan dilakukan dengan memperhatikan masukan baik berupa kritik maupun saran dari ahli media.

Validasi ahli materi dilakukan dengan cara pengisian angket yang telah disusun oleh peneliti yang berkaitan dengan beberapa aspek diantaranya aspek kurikulum, proses pembelajaran, dan isi materi dan memperhatikan masukan yang diberikan oleh ahli materi.

Produk komik diujicobakan agar mengetahui tanggapan dari pengguna (peserta didik) produk komik yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba dilakukan pada subjek uji coba sebanyak 30 peserta didik (satu kelas). Selama kegiatan uji coba berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, setelah itu masing-masing siswa diminta untuk mengisi angket untuk penyempurnaan produk pada tahap validasi produk akhir.

Penelitian pengembangan media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilaksanakan di SD Negeri Sidotopo Wetan V Surabaya. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri Sidotopo Wetan V tahun pelajaran 2017-2018 yang terdiri dari 30 siswa. Data yang digunakan kuantitatif kelayakan produk diperoleh melalui angket penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba media pembelajaran yang dilakukan kepada siswa kelas II SD Negeri Sidotopo Wetan V Surabaya. Dan data kualitatif diperoleh dari tanggapan serta masukan dari ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba (peserta didik). Data tingkat kelayakan produk hasil pengembangan berupa data deskriptif, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Agar perhitungannya lebih mudah, maka data deskriptif tersebut diubah menjadi skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba, serta teman sejawat sebagai ahli praktisi. Angket berisi tanggapan tentang produk yang dikembangkan berupa pernyataan sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Setiap pernyataan tersebut mempunyai skor yang berbeda. Berikut tabel pedoman yang digunakan dalam pemberian skor.

Tabel 1 : Pedoman yang digunakan dalam pemberian skor

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Setelah data terkumpul, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket dengan rumus yang mengadaptasi dari Suharsimi Arikunto (2006:284) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

- X = Skor rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah skor
- n = Jumlah penilai

Setelah data berupa skor didapatkan, langkah selanjutnya yaitu mengkonversi data kuantitatif yaitu skor rata-rata dari setiap aspek mejadi data kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian Eko Putro Widoyoko (2010:238).

Tabel 2 : Pengubahan Skor Menjadi Skala Lima

No	Rentang Skor	Rentang Skor	Kategori
1	$X > Mi + 1,8$ S _{Bi}	$X > 4,2$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6$ S _{Bi} < X mi + 1,8 S _{Bi}	$3,4 < X$ 4,2	Baik
3	$Mi - 0,6$ S _{Bi} < X Mi + 0,6 S _{Bi}	$2,6 < X$ 3,4	Cukup
4	$Mi - 1,8$ S _{Bi} < X Mi - 0,6 S _{Bi}	$1,8 < X$ 2,6	Kurang
5	X Mi - 1,8 S _{Bi}	X 1,8	Sangat Kurang

Keterangan:

- X = Skor aktual (skor yang dicapai)
- Mi = Rerata ideal $\{(1/2)$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)
- S_{Bi} = Simpang Baku Ideal $\{(1/6)$ (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan media komik dapat dinyatakan: Sangat baik (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,2 sampai dengan 5,00 Baik (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,4 sampai dengan 4,2 dan seterusnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian uji coba produk pengembangan media pembelajaran komik menggunakan validator ahli materi, validator ahli media, responden teman sejawat, dan peserta didik. Langkah pertama pengambilan data uji coba adalah mencari tingkat kelayakan produk kepada ahli materi dengan deskripsi data yang disesuaikan dengan isi materi komik. Langkah berikutnya mencari tingkat kelayakan tentang desain sehingga produk sudah dinyatakan siap untuk diedarkan pada responden teman sejawat dan peserta didik.

Hasil angket aspek tampilan maupun materi data uji coba validator ahli materi didapatkan skor 77 sehingga rata-ratanya 4,8 dalam rentang skor $X > 4,2$ yang artinya dalam kategori Sangat Baik.

Hasil persentase yang didapat dari ahli media pengembangan komik 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka persentase tingkat pencapaian 96% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran komik layak dijadikan media pembelajaran tetapi perlu ada revisi sesuai saran ahli materi. Adapun masukan dan saran dari ahli materi adalah: 1) Penggunaan font yang mudah dibaca, sebaiknya memakai font standar; 2) Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) perlu diperhatikan.

Hasil skor angket data uji coba validator ahli media didapatkan 84 sehingga rata-ratanya 4,7 berada di rentang skor $X > 4,2$ termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Hasil persentase yang didapat dari ahli media pengembangan komik 93%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka persentase tingkat pencapaian 93% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran komik layak dijadikan media pembelajaran tetapi perlu ada revisi sesuai saran ahli media. Adapun masukan dan saran dari ahli media adalah: 1) Media komik sudah layak digunakan sebagai bagian dari instrumen penelitian tesis; 2) Apabila dalam satu halaman terdapat satu topik percakapan akan lebih bagus.

Berdasarkan hasil skor angket uji coba responden teman sejawat yang pertama hasil skor untuk aspek media mendapatkan hasil skor 88 sehingga rata-ratanya 4,8 berada pada rentang $X > 4,2$ termasuk dalam kategori Sangat Baik; sedangkan aspek materi mendapatkan hasil 80 sehingga rata-ratanya 5,0 berada pada rentang $X > 4,2$ termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dan dinyatakan bahwa produk komik layak digunakan tanpa revisi. Tahap akhir dari proses pengambilan data responden adalah melakukan diskusi singkat dan pemberian saran dan masukan. Saran untuk produk pengembangan media komik adalah 1) Dalam pembelajaran awal kata sapaan pada komik dicetak tebal agar lebih mudah dipahami; 2) media komik sangat bagus karena gambar menarik tidak membosankan dibandingkan jika hanya berupa

teks. Kedua hasil skor untuk aspek media mendapatkan hasil skor 77 sehingga rata-ratanya 4,3 berada pada rentang $X > 4,2$ sehingga dalam kategori Sangat Baik; sedangkan aspek materi mendapatkan hasil skor 76 sehingga rata-ratanya 4,8 pada rentang $X > 4,2$ termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dan dinyatakan bahwa produk komik layak digunakan tanpa revisi. Tahap akhir dari proses pengambilan data responden adalah melakukan diskusi singkat dan pemberian saran dan masukan. Saran untuk produk pengembangan media komik adalah ukuran font untuk dialog komik tidak sama dan alur ceritanya kurang panjang.

Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan media komik dari dua responden teman sejawat mendapat nilai 95% yang artinya kualifikasinya SB atau Sangat Baik dan dinyatakan sudah valid atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Namun walaupun demikian penulis tetap memperhatikan semua saran dan masukan yang telah beliau berikan agar sedikit direvisi.

Peserta responden untuk uji coba produk pengembangan media komik ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Sidotopo Wetan V Surabaya yang berjumlah 30 peserta didik. Langkah yang penulis lakukan sebelum memberikan angket responden adalah memberikan media komik kepada masing-masing peserta didik untuk dibaca buku. Setelah itu menjelaskan kegunaan media komik dalam hal ini untuk mempelajari materi pembelajaran kata sapaan. Kemudian penulis menyebarkan angket kepada peserta didik untuk diisi dan mengumpulkan kembali untuk dianalisa.

Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan media komik dari 30 responden peserta didik dinyatakan sudah layak untuk digunakan. Setiap responden yang menjawab 8 deskripsi pertanyaan dengan jawaban S atau Setuju berjumlah paling besar yaitu 65% dan 35% menjawab SS atau Sangat Setuju dari pada jawaban-jawaban yang lain.

5. KESIMPULAN

Keberadaan produk pengembangan media komik merupakan pilihan media yang tepat dan menarik yang dibutuhkan oleh guru sekolah dasar. Komentar inilah yang penulis dapatkan dari teman sejawat ketika beliau menerima media komik dan membaca isi komik. Simpulan yang didapat setelah melalui tahap uji coba data dan revisi yaitu produk media komik memiliki desain yang bagus, gambar yang menarik dan pesan yang sesuai dengan tema yang disampaikan. Menurut teman sejawat, a) peserta didik lebih bersemangat mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, terbukti siswa yang antusias saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung; b) kesulitan peserta didik dalam memahami tentang kata sapaan dapat

diatasi dengan materi dari media komik. Media komik ini belum diuji cobakan pada kegiatan pembelajaran secara konsisten sehingga tidak dapat membuat simpulan tingkat keberhasilan prestasi peserta didik dalam memahami tentang kata sapaan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, Sabarti dkk (1991). *Pembinaan Kemampuan Menulis Basa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A.S, Ranang. H., Basnendar. N.P, Asmoro. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W and L, Carey, J. O. Carey. 2005. *The systematic Design of Instruction*. New York: Logman.
- Gumelar, M. S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique Book A*. Jakarta: PT Indeks.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Novi Resmini, dkk. 2006. *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa beta
- Widoyoko, Eko Putro S, *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidikan Calon Pendidik)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.