

Pengembangan Media Komjinas (Komik Imajinasi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Development of Communication Media (Imagination Comics) in Indonesian Language Learning for Class V Elementary School Students

Rachama Putri Dinanti¹, Feri Ardiansah², Romadon³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹dinanti88@gmail.com

²feri.ardiansah@unmuhbabel.ac.id

³romadon@unmuhbabel.ac.id

 DOI: <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i2.161>

Article Info	Abstract
<p><i>Historical Articles</i> Submitted: 20-11-2019 Revised: 28-12-2020 Issued: 30-12-2020</p> <hr/> <p><i>Keywords Media, Imagination Comic, Indonesian Language Learning</i></p>	<p><i>The purpose of this research is to develop learning media Komjinas (Comic Imagination) in Indonesian Language Learning for Class V Students of SD Negeri 18 Simpang Teritip. This type of research is Research and Development. Using the Borg and Gall model that the researcher has modified into eight stages including potential problems, data collection, product design, expert validation, product revision, small-scale trials, large-scale trials, and the final product. The research instrument used interviews, observations, and questionnaires. Large-scale trials were carried out by 16 (sixteen) students which later became the final result of media products as learning media. The results of research from material experts 1 and 2 obtained an average score of 91% in the very good category. The results of the validation of 1 (one) and 2 (two) media experts obtained an average score of 98% very well. Small-scale trials from the material aspect obtained an average score of 88%, small-scale trials from the media aspect obtained an average score of 74%, while small-scale trials from the benefit aspect obtained an average score of 88% and the three aspects were categorized as very good. For large-scale trials from the material aspect obtained an average score of 88%, the large-scale trials from the media aspect obtained an average score of 83%, while large-scale trials from the aspects of benefits obtained an average score of 74%, and the three aspects categorized as very good. The three results of the expert team's validation assessment and testing showed that the imaginary comics (Imagination Comics) were in the "Good" category and were appropriate as learning media.</i></p>
<p>Kata kunci: Media, Imagination Comic, Pembelajaran Bahasa Indonesia</p>	<p style="text-align: center;">Abstrak</p> <p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Komjinas (Komik Imajinasi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Negeri 18 Simpang Teritip. Jenis penelitian ini adalah Research and Development. Menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi peneliti menjadi delapan tahapan meliputi: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan produk akhir. Instrument penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Uji coba skala besar dilakukan 16 (enam belas) siswa yang kemudian menjadi hasil akhir produk media sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dari ahli materi 1 dan 2 memperoleh skor rata-rata 91% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media 1 (satu) dan 2 (dua) memperoleh skor rata-rata 98% sangat baik. Uji coba skala kecil dari aspek materi memperoleh skor rata-rata 88%, uji coba skala kecil dari aspek media memperoleh skor rata-rata 74%, sedangkan uji coba skala kecil dari aspek manfaat memperoleh skor rata-rata 88% dan ketiga aspek tersebut dikategorikan sangat baik. Untuk uji coba skala besar dari aspek materi memperoleh skor rata-rata 88%, uji coba skala besar dari aspek media memperoleh skor rata-rata 83%, sedangkan uji coba skala besar dari aspek manfaat memperoleh skor rata-rata 74% dan ketiga aspek tersebut dikategorikan sangat baik. Ketiga hasil penilaian validasi tim ahli dan uji coba menunjukkan bahwa media Komjinas (Komik Imajinasi) termasuk dalam kategori "Baik" dan layak sebagai media pembelajaran.</p>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam sistem pendidikan yang terarah pada satu tujuan secara integral (keseluruhan).

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam (Permendikbud, 2010) tentang pendidikan dan kebudayaan pasal 1 dan 3 menyebutkan bahwa: Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu bentuk interaksi edukatif di dalam kelas yang dilakukan oleh guru kepada siswa (Siregar, 2018). Penyampaian materi pembelajaran yang bermakna bagi siswa adalah suatu hal yang sangat menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Indikator pembelajaran dapat dikatakan berhasil, apabila siswa mengerti dan memahami materi pembelajaran secara baik dan bermakna. Hal ini merupakan tantangan besar bagi guru untuk mencapai keberhasilan dalam KBM sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

Mengingat pentingnya keterampilan menulis khususnya dalam menulis puisi, tentunya sangat penting jika mulai dipelajari sejak usia Sekolah Dasar (Muhammad Iqbal Arrosyad et al., 2020). Hal ini karena, memberikan kesiapan dan bantuan bagi siswa sehingga mampu menyelesaikan hambatan dalam belajarnya.

Setelah dilakukan observasi guna mendapatkan informasi langsung dengan guru kelas V di sekolah tersebut. Adapun permasalahan yang muncul dan perlu adanya solusi yaitu dalam proses belajar mengajar, ditemukan berbagai kesulitan seperti siswa kurang mampu dalam menulis puisi dengan kalimat sederhana dan efektif, siswa kurang mampu menempatkan penggunaan huruf kapital, siswa kurang berlatih dalam kegiatan menulis puisi dan guru masih menggunakan metode yang monoton dan tidak menggunakan media bantu yang dapat menarik perhatian dan partisipasi siswa serta hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata di bawah KKM yaitu 70 pada pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi.

Dari permasalahan di atas dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran khususnya dalam menulis puisi. Dengan adanya media pembelajaran dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam belajar sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan dapat tercapai. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi adalah Media Komjinsi (komik imajinasi). (Soedarso, 2015) Media Komjinsi adalah suatu media pembelajaran yang melibatkan ide, gagasan dan imajinasi menjadi satu kesatuan yang dapat membentuk suatu tulisan.

Media komjinsi adalah suatu media pembelajaran yang berguna untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima melalui komik berbentuk rangkaian gambar yang masing-masing berada dalam kotak (Waluyanto, 2006). Keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita suatu media yang didominasi oleh keberadaan gambar untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dengan tujuan akhir mampu membuat pembaca ataupun penerima pesan dapat mempunyai daya pikir untuk membayangkan tentang materi yang ada pada komik imajinasi.

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi secara terus-menerus yang diakibatkan adanya penemuan baru dari suatu pengalaman yang telah didapatkan. (Winataputra, 2016) menyebutkan bahwa ciri-ciri belajar memusatkan perhatian pada tiga hal sebagai berikut: 1) belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. 2) perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. 3) perubahan tersebut relatif menetap. Berdasarkan ciri-ciri belajar di atas, belajar hendaknya memungkinkan adanya suatu perubahan tingkah laku dari adanya suatu pengalaman yang berlangsung secara bertahap dan relatif menetap.

Menulis puisi adalah proses mencurahkan pikiran, perasaan, ataupun permasalahan yang diekspresikan ke dalam bahasa tulis secara imajinatif dan sarat makna dengan pemilihan kata yang tepat serta terkonsentrasi pada keindahan struktur fisik dan batinnya (Teaching & Journal, 2020). Dengan demikian mencurahkan pikiran, perasaan, ataupun permasalahan yang diekspresikan ke dalam bahasa tulis.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kualitas produk Media Komjinsi (Komik Imajinasi) saat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 18 Simpang Teritip.

2. METODE

Penelitian dan pengembangan model ini sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Nugroho & Arrosyad, 2020) Penelitian dan pengembangan ini adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan RND dalam penelitian ini adalah mengetahui potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba skala kecil, uji coba skala besar.

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SD 18 Simpang Teritip pada semester genap 2018/2019. Tahap desain pada media Komjinas (komik imajinasi) ini antara lain Merencanakan Bahan dan Peralatan, Mengembangkan Produk Awal dengan Sketsa Gambar, Merangkai kalimat percakapan, dan Memberikan pewarnaan pada komik dengan menggunakan aplikasi Corel Draw pada setiap lembar dengan warna yang berbeda-beda.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yaitu observasi, wawancara, dan memberikan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan validitas angket oleh ahli dan analisis angket respon siswa.

3. HASIL PENELITIAN

Data hasil validasi angket, dari uji validasi materi dan media komjinas oleh 4 (empat) para ahli, rata-rata skor diubah ke bentuk persentase (%) dan dibuat dalam Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Skor Rata-Rata Penilaian Angket Materi

Penguji	Skor total
Validator 1	0.94
Validator 2	0.88
Rata-rata skor	0.90
Persentase rata-rata skor	91%

Berdasarkan tabel 1 di atas diambil sebuah kesimpulan sesuai dengan kriteria validasi yaitu materi komjinas sangat valid. Ini menunjukkan bahwa materi media komjinas sangat baik sesuai dengan bahan atau materi di sekolah.

Tabel 2 Hasil Skor Rata-rata Angket Penilaian Media

Penguji	Skor total
Validator 3	0.96
Validator 4	1
Rata-rata skor	0.98
Persentase rata-rata skor	98%

Uji coba produk ke kelompok kecil didapatkan butir angket nomor 1, 2, 4, 5, dan 7 mendapatkan kriteria sangat baik, sedangkan butir angket nomor 6 mendapatkan kriteria baik, dan butir angket nomor 3 mendapatkan kriteria Sedang. Dari ke tujuh butir angket penilaian ditarik kesimpulan butir angket nomor 3 perlu diperbaiki lagi sampai memasuki kriteria baik ataupun sangat baik. Dengan dasar ini maka produk ini perlu direvisi sesuai dengan butir angketnya nomor tiga yaitu "Tampilan media komik imajinasi sangat menarik". Selanjutnya butir angket digabung dikelompokkan berdasarkan kategori inti penilaian dalam angket, untuk penjelasannya di Tabel 3 bawah ini:

Tabel 3 Aspek Penilaian Perbutir Angket Uji Kelompok Kecil

Butir Angket Nomor	Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor
1	Materi	0.88
2	Manfaat	0.84
3	Media	0.56
4	Manfaat	0.84
5	Media	0.96
6	Media	0.72
7	Manfaat	0.96

Selanjutnya dicari rata-rata per aspek penilaian pada butir angket, setelah dihitung rata-rata aspek penilaian butir angket disajikan dalam Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 Rata-rata Skor Aspek Penilaian Angket Uji Kelompok Kecil

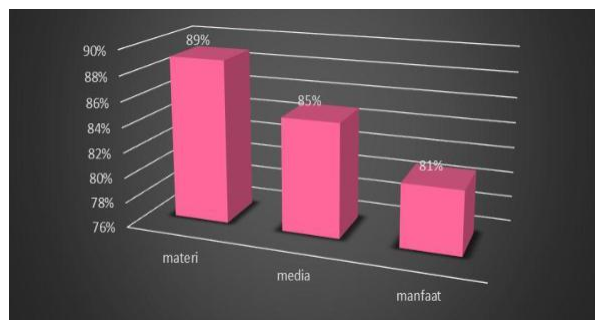
Aspek penilaian	Butir angket nomor	Rata-rata skor	Persentase
Materi	1,	0.88	88%
Manfaat	2, 4 dan 7	0.88	88%
Media	3,5 dan 6	0.74	74%

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba lapangan skala kecil, dan uji coba skala besar didapatkan data keseluruhan penilaian produk media komjinas. Data keseluruhan penilaian media komjinas disajikan Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Data Hasil Keseluruhan Penilaian Pengembangan Media Komjinas

No	Penilaian	Aspek Penilaian		
		Materi	Media	Manfaat
1	Ahli Materi	91%		
2	Ahli media		98%	
3	Kelompok kecil	88%	74%	88%
4	Kelompok besar	88%	83%	74%
	Rata-rata skor tiap aspek penilaian	89%	85%	81%

Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
----------	-------------	-------------	-------------



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Keseluruhan Penilaian Pengembangan Media Komjinasi

Berdasarkan Gambar 1 di atas diperoleh hasil keseluruhan oleh ahli media, ahli materi, kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian aspek materi dinilai oleh ahli materi, kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan rata-rata sebesar 89%, dengan demikian materi pada media komjinasi Sangat Baik.

Proses penilaian selanjutnya adalah aspek penilaian media yang dinilai oleh ahli media, kelompok kecil, dan kelompok besar dimana mendapatkan rata-rata skor sebesar 87%, dengan demikian Media komjinasi Sangat Baik.

Proses penilaian terakhir adalah aspek Manfaat yang dinilai oleh kelompok kecil dan kelompok besar yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 81%, ini menunjukkan Manfaat media komjinasi Sangat Baik. Dari hasil uji penilaian aspek materi, media dan manfaat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas produk Media Komjinasi (Komik Imajinasi) Sangat Baik dan layak untuk digunakan atau diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, dan siap untuk diproduksi massal.

4. PEMBAHASAN

Data hasil validasi angket, dari uji validasi materi dan media komjinasi oleh 4 (empat) para ahli, rata-rata skor diubah ke bentuk persentase (%) (Agustien et al., 2018). Sesuai dengan kriteria validasi yaitu materi komjinasi sangat valid. Ini menunjukkan bahwa materi media komjinasi sangat baik sesuai dengan bahan atau materi di sekolah.

Diperoleh hasil keseluruhan oleh ahli media, ahli materi, kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian aspek materi dinilai oleh ahli materi, kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan rata-rata sebesar 89%, dengan demikian materi pada

media komjinasi Sangat Baik. Hal tersebut juga disampaikan oleh (Yuliana & Jamaluddin Ahmad, 2019) terkait dengan materi yang baik berdasarkan hasil validasi materi.

Proses penilaian selanjutnya adalah aspek penilaian media yang dinilai oleh ahli media, kelompok kecil, dan kelompok besar dimana mendapatkan rata-rata skor sebesar 87%, dengan demikian Media komjinasi Sangat Baik. Dijelaskan juga oleh, (Sutarno et al., 2015) bahwa media yang baik merupakan media yang dapat digunakan dan bermanfaat sesuai dengan tujuan yang telah dirancang sebelumnya.

Proses penilaian terakhir adalah aspek Manfaat yang dinilai oleh kelompok kecil dan kelompok besar yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 81%, ini menunjukkan Manfaat media komjinasi Sangat Baik. Manfaat yang didapat dari pembelajaran bahwa media yang digunakan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan memberikan motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran, hal itu juga disampaikan oleh (Ambaryani & Airlanda, 2017).

Dari hasil uji penilaian aspek materi, media dan manfaat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas produk Media Komjinasi (Komik Imajinasi) Sangat Baik dan layak untuk digunakan atau diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, dan siap untuk diproduksi massal. (M Iqbal Arrosyad et al., n.d.) produksi massal dilakukan jika media telah diuji dan telah didiskusikan dalam forum, dengan hasil bahwa media yang dikembangkan layak untuk di produksi secara massal.

5. SIMPULAN

Kualitas media komjinasi berdasarkan hasil penelitian mendapatkan beberapa aspek penilaian. Penilaian aspek materi mendapatkan rata-rata sebesar 89%, dengan kriteria sangat baik. Kemudian aspek penilaian media mendapatkan rata-rata skor sebesar 87%, dengan kriteria sangat baik. Terakhir penilaian aspek manfaat mendapatkan rata-rata skor sebesar 81%, dengan kriteria sangat baik. Semua penilaian aspek ini diperoleh dari hasil penelitian keseluruhan melalui angket oleh ahli media, ahli materi, kelompok kecil dan kelompok besar.

Dalam mengembangkan media komjinasi (komik imajinasi) atau media sejenis komik lainnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama. Dikarenakan, hal tersebut sangat mempengaruhi kualitas dari produk yang dihasilkan, sehingga dengan waktu yang lebih lama peneliti mampu mengumpulkan data dan mengembangkan produk media dengan semaksimal mungkin.

Pengembangan media komjinsi (komik imajinasi) atau media sejenis komik lainnya, disarankan untuk semakin kreatif dan inovatif dalam mengembangkan produk media pembelajaran. Hal tersebut tentunya akan memberikan dampak yang baik untuk kedepannya dengan munculnya media pembelajaran yang mampu memberikan bantuan atau alternatif dari kurangnya media pembelajaran terutama yang ada di Sekolah Dasar

REFERENSI

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK EFEKTIFITAS DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*.
- Arrosyad, M. I., Suryadin, A., & Prayitno, H. J. (2020). Flip Fabric and Name Board (Case Study in Pangkalpinang City, Bangka Belitung Islands). *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v12i1.6551>
- Arrosyad, M. I., Winarni, R., & Murwaningsih, T. (n.d.). *THE DEVELOPMENT OF LEARNING MATERIALS BASED ON LOCAL WISDOM PAINTING OF 4 TH GRADE STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL*.
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). *Pengembangan Multimedia Moodle pada Pembelajaran Tematik Integratif berbasis Web Bagi Siswa Kelas IV SD*. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i1.177>
- Permendikbud. (2010). Peraturan Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. In *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Siregar, F. R. (2018). Nilai-Nilai Budaya Sekolah dalam Pembinaan Aktivitas Keagamaan Siswa SD IT Bunayya Padangsidempuan. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 1(1), 129–139. <https://doi.org/10.24952/gender.v1i1.777>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sutarno, E., Revhuydwlrq, D. Q. G., Ghyhorsphqw, R. U., Zdv, P., Gudiwqlj, L., Wkh, R. I., Olplwhg, P., Dqg, W., Sdqghg, W. K. H. H., Surfhhv, Y., Suh, Z. D. V, Dqg, W., Whvw, S., Xvlqj, W. E., Suhwhvw, P., Frqwuro, S., Zrunvkhhw, F., Iru, U., Vfkro, W., ... Txdolw, O. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3258>
- Teaching, I. R., & Journal, L. (2020). *Islamic Religion Teaching & Learning Journal*. 5.
- Waluyanto, H. D. (2006). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*.
- Winataputra, U. S. (2016). Keabsahan Perkawinan Beda Agama Di Luar Negeri Dalam Tinjauan Yuridis. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*.
- Yuliana, M., & Jamaluddin Ahmad. (2019). The Analysis of Expert Material Assessment Based on Project Based Learning. *Cendekiawan*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v1i2.165>