

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA CITA-CITAKU DI MI HIDAYATUN NAJAH TUBAN**

<sup>1)</sup>Lailatul I'zaati, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban,  
email : Lailaankkanawi@gmail.com

<sup>2)</sup>Akhmad Aji Pradana, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban,  
email : ajiblek.id@gmail.com

<sup>2)</sup>Rr. Kusuma Dwi Nur Ma'rifati, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban,  
email : rorokusuma87@gmail.com

### ***Abstract***

*This research was motivated by researchers who had conducted pre-research at MI Hidayatun Najah Tuban, in the process of implementing Indonesian language learning activities, they were still driven by Yudistira's book and local books devoted to learning MI Hidayatun Najah Tuban. The educators stated that teachers tend to focus more on books and have not used a variety of learning media on the theme of my ideals. From the methods and learning media used by teachers in the learning process, problems arise when teachers test students' understanding with questions and answers conducted by teachers to students. In fact, in learning Indonesian, they have completed and understand the material on ideals and material about poetry. The formulation of the problem in this research is how the validity, practicality and effectiveness of comics media in learning Indonesian with the theme of Cita-citaku class III E at MI Hidayatun Najah Tuban. This study uses the Research and Development (R&D) method which takes the 4-D development model. The 4-D development model goes through 4 stages, namely defining or defining, planning or designing, developing or developing, and disseminating or disseminating. However, the researcher limits the research stage to only the development stage. The research subject is in class III MI Hidayatun Najah Tuban. Based on the results of research that has been carried out by researchers, the results show that the validity test with a score of two validators, namely material expert validators 96% and media expert validators 87% with an average validation result of 91.5% with a very valid / very feasible category through the results the percentage of feasibility so that the Indonesian language learning comic media is feasible to use. The results of the practicality test from the results of the observation sheet on the implementation of learning obtained based on observations of the learning that have been carried out obtained a total score of 10 aspects with a percentage of 91% in the very good category. The results of student questionnaires obtained 90%, namely students who are interested in Indonesian language learning comics media can improve students' understanding. The results of the teacher's questionnaire were 83%, namely that comic media could improve students' understanding in the Good category. So that Indonesian comics are practically used for the learning process. The effectiveness of comics media is seen from the increase in student learning outcomes in the high category according to the gain score category with a total of 19 in the high category. From this development, it can be concluded that the Indonesian Language Learning Comic Media is categorized as very valid, practical, and effectively used in learning Indonesian to improve the understanding of third grade students of MI Hidayatun Najah Tuban.*

**Keywords:** Comic Media, Learning Indonesian Language, Improving Students' Understanding



## Abstrak

Penelitian ini di latar belakangi oleh peneliti yang telah melakukan pra penelitian di MI Hidayatun Najah Tuban, dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia masih terpacu pada buku Yudistira serta buku lokal yang dikhususkan untuk pembelajaran MI Hidayatun Najah Tuban. Pendidik memberikan pernyataan bahwa guru lebih cendrung fokus pada buku belum menggunakan variasi media pembelajaran pada tema cita-citaku. Dari metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran, mucul masalah ketika guru menguji pemahaman peserta didik dengan tanya jawab yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Padahal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah tuntas dan paham materi Cita-Cita dan materi tentang Puisi. Rumusan masalah pada penelitian tersebut adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Cita-citaku kelas III E di MI Hidayatun Najah Tuban, Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang mengambil model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D melalui 4 tahap yaitu pendefinisan atau *define*, perencanaan atau *design*, pengembangan atau *develop*, dan penyebaran atau *disseminate*. Namun peneliti membatasi tahap penelitian tersebut hanya pada tahap pengembangan atau *develop*. Subjek penelitiannya berada di kelas III MI Hidayatun Najah Tuban. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil bahwa uji kevalidan dengan skor dari dua validator yaitu validator ahli materi 96% dan validator ahli media 87% dengan rata-rata hasil validasi tersebut 91,5% dengan kategori sangat valid/sangat layak melalui hasil presentase kelayakan sehingga media komik pembelajaran Bahasa Indonesia layak digunakan. Hasil uji kepraktisan dari hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh berdasarkan observasi terhadap pembelajaran yang telah terlaksana diperoleh skor total 10 aspek dengan hasil presentase 91% dengan kategori sangat baik. Hasil angket peserta didik diperoleh 90% yaitu peserta didik tertarik dengan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil angket guru 83% yaitu media komik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan kategori Baik. Sehingga media komik Bahasa Indonesia praktis digunakan untuk proses pembelajaran. Keefektifan media komik dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kategori tinggi menurut kategori *skor gain* dengan jumlah 19 dengan kategori tinggi. Pengembangan ini dapat disimpulkan Media Komik Pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk kategori sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Hidayatun Najah Tuban.

**Kata Kunci:** Media Komik, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan Pemahaman siswa

## Pendahuluan

Inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam praktiknya. Inovasi pendidikan berisikan perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna



mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya<sup>1</sup>. Berdasarkan tujuan dari inovasi pendidikan maka peneliti mengagas sebuah konsep untuk meningkatkan pemahaman siswa agar lebih mudah dalam memahami materi karena pemahaman peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran berbeda-beda<sup>2</sup>

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara kepada salah satu pendidik di MI Hidayatun Najah Tuban, didalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga menjadikan anak bosan dan sulit untuk memahami yang disampaikan oleh pendidik. Dengan lisan saja siswa akan cepat lupa, sehingga tidak terdapat informasi yang melekat dalam memorinya. Lain daripada itu belajar dengan media justru akan lebih mempermudah siswa untuk menangkap konsep yang ditambahkan ke dalam memorinya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan siswa menyatakan bahwa materi yang dirasa sulit adalah materi tentang puisi. Peserta didik merasa sukar memahami materi tersebut karena pendidik dalam menyampaikan materi belum menggunakan media yang sesuai dengan materi dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk interaktif dalam proses pembelajaran. Selama ini dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan media papan tulis, sehingga penggunaan media tersebut dirasa kurang efektif.

Oleh karena itu, maka peran media pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk membantu peserta didik dalam proses berfikir. Daya tarik media akan memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik SD/MI. Media juga dapat meningkatkan peserta didik untuk berfikir secara konkret serta dapat mengembangkan ketrampilan psikomotor dalam proses pembelajaran<sup>3</sup>. Penelitian ini perlu dilakukan karena saat ini pendidik dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. Berbeda dengan komik yang sudah ada sebelumnya,

---

<sup>1</sup> Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*.

<sup>2</sup> Kusnandi, "MODEL INOVASI PENDIDIKAN DENGAN STRATEGI IMPLEMENTASI KONSEP 'DARE TO BE DIFFERENT.'"

<sup>3</sup> Prasetyo and Muawanah, "PENGARUH STRATEGI JOYFUL LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN FIQIH DI KELAS V MI."



komik ini dikembangkan untuk memberikan kondisi lebih rileks yang dirasakan siswa ketika belajar. Dengan kondisi ini siswa tidak akan mengalami kelelahan belajar karena materi yang disajikan dalam model komik ini betul-betul bentuk cerita seperti halnya komik yang banyak ditemui. Namun begitu tetap menekankan indikator pembelajaran yang ada sebagai isi materi dalam komik tersebut.

Media komik ini akan menjadi sarana atau alat bantu pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Siswa memiliki kecenderungan beradaptasi untuk mendapatkan pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran yang biasa dikenal dengan gaya belajar. Terdapat tiga macam gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, auditori dan kinestetik<sup>4</sup>.

Karakteristik gaya belajar visual yaitu: Belajar melalui indera penglihatannya melalui tampilan visual seperti gambar, video, dan diagram. Cenderung melihat sikap, gerakan, dan bibir guru yang sedang mengajar. Susah mengingat informasi apabila disampaikan dengan lisan. Saat mendapat petunjuk untuk melakukan sesuatu, biasanya akan melihat teman-teman lainnya baru kemudian dia sendiri yang bertindak. Terlihat pasif dalam kegiatan diskusi. Serta Karakteristik gaya belajar auditori yaitu: belajar melalui indera pendengarannya. Semua informasi hanya bisa diserap melalui pendengaran. Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara. Belajar lebih cepat mendengarkan apa yang pendidik katakan atau mampu mengingat dengan baik penjelasan materi yang di diskusikan oleh kelompok/kelas. Biasanya pembicara yang fasih. Memiliki kesulitan untuk menyerap informasi dalam bentuk tulisan secara langsung.

Karakteristik gaya belajar kinestetik yaitu: Belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dia dapat meningatnya. Menanggapi perhatian fisik. Sulit berdiam diri atau duduk manis, selalu ingin bergerak. Seperti mengerjakan segala sesuatu yang memungkinkan tangannya aktif. Contoh: saat guru menerangkan pelajaran, dia mendengarkan sambil tangannya asyik menggambar. Menyukai praktik, permainan, dan aktifitas fisik<sup>5</sup>.

Inilah yang melandasi peneliti mengembangkan suatu media yang sesuai untuk jenis gaya belajar siswa. Pada umumnya guru sekolah dasar hanya membelajarkan Bahasa Indonesia

---

<sup>4</sup> Porter, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*.

<sup>5</sup> Porter.



dengan cara menjelaskan saja, belum memanfaatkan suatu media di dalam pembelajarannya, terutama media yang memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan hanya mengharapkan agar materi yang ada cepat selesai sesuai silabus dan hasil nilai yang baik, namun kebermaknaan peserta didik terhadap suatu pembelajaran menjadi suatu hal yang masih kurang diperhatikan. Penggunaan media akan mempermudah peserta didik memahami pembelajaran Bahasa Indonesia, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan, dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar<sup>6</sup>.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa<sup>7</sup>. Penggunaan media yang sesuai akan mampu menarik minat dan pemahaman siswa dalam belajar. Salah satu media yang digunakan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Komik. Komik adalah media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jemu. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media komik yang valid ,Praktis dan efektif dalam pelajaran bahasa Indonesia tema Cita-citaku untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Hidayatun Najah Tuban.

## Metodologi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun model penelitian yang rancang oleh Sivasailam Thiagarajan dan Semmel adalah model pengembangan Four-D (4-D). Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran)<sup>8</sup>.

Metode dan model penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik Bahasa Indonesia. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan dengan validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan dan produk untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa dalam memahami materi yang ada didalam buku

---

<sup>6</sup> Agustin and Pradana, "Implementation of Guided Inquiry Model with Multimedia To Improve Student Learning Outcomes of Class V MI Implementasi Model Inkuiiri Terbimbing Dengan Multimedia."

<sup>7</sup> Arsyad, *Media Pengajaran*.

<sup>8</sup> Thiagarajan, Semmel, and Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.



komik tersebut. Namun karena beberapa keterbatasan peneliti membatasi penelitian hanya 3 tahap saja.

Subjek Uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dilakukan di MI Hidayatun Najah Tuban dengan pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran komik bahasa Indonesia. Desain uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga tahap yaitu :

1. Tahap I uji coba kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media berupa angket validasi yang berisian nilai, kritik, dan saran untuk revisi produk.
2. Tahap II uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru kelas berupa pengamatan dan pengisian angket observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk menguji kepraktisan produk.
3. Tahap III uji coba keefektifan dilakukan dengan cara uji coba lapangan untuk mendapatkan respon secara langsung atau umpan balik dari peserta didik tentang kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba terhadap peserta didik dilakukan dengan cara pretest-posttest atau menggunakan rancangan eksperimen (*before-after*).

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: lembar validasi materi dan ahli media, lembar kepraktisan siswa dan guru, lembar keefektifan melalui nilai pretes dan posttes.

## Hasil

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat hasil Media komik pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan. Media Komik Bahasa Indonesia yang dikembangkan harus memenuhi tiga kriteria. Tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap penggunaan Media Komik Pembelajaran Bahasa Indonesia.

### Kevalidan Media Komik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media Komik pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media pembelajaran yang dirancang agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Berdasarkan hal tersebut, dapat diartikan bahwa media komik sebagai pembelajaran Bahasa Indonesia dan perangkat pembelajaran harus melibatkan peserta didik dalam pikiran, imajinasi, kreativitas serta kepercayaan diri yang



nyata sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.

Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berdasarkan pada penilian validator ahli materi dan validator ahli media dengan cara mengisi lembar validasi<sup>9</sup>. Media komik pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil kriteria validasi yang telah ditentukan sebelumnya setelah melewati dua validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil perolehan validasi ahli materi dan ahli media selanjutnya dihitung dengan persentase kevalidan.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh hasil penilaian dari dua validator terhadap media komik pembelajaran Bahasa Indonesia. Jumlah rata-rata kevalidan 97% dengan kriteria sangat Valid pada interval yaitu 81-100%. Penelitian diperoleh dari masing-masing validator, yaitu ahli materi 96% dan ahli Media 87% karena semua penilaian berada pada kategori sangat Valid maka Media Buku Komik Bahasa Indonesia dapat digunakan pada pengembangan selanjutnya, yaitu uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas untuk selanjutnya diukur kepraktisan dan keefektifannya.

Berdasarkan saran dan komentar yang diberikan Validator pada setiap yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan kecil sesuai saran dan komentar yang diberikan. Saran didapatkan dari kedua validator yaitu validator ahli materi memberi saran warna *background* terlalu monoton sehingga validator menyarankan untuk mengubah menjadi warna-warni, tulisan didalamnya diberi warna-warni agar komik yang dikembangkan oleh peneliti lebih menarik. Validator ahli media memberi saran untuk meningkatkan kualitas kertasnya dan penyediakan informasi teknik menjawab untuk siswa dikomik karena ada beberapa yang interasi komik dengan pembaca sehingga perlu adanya kolom tempat untuk berinteraksi antara pembaca dan cerita didalam komik.

Buku komik pembelajaran Bahasa Indonesia dari segi desain dan telah tuntas menyelesaikan revisi produknya setelah direvisi dapat dikatakan Sangat Valid karena tampilan komik yang menarik dengan gambar dan ukuran yang didesainkan untuk beberapa peserta didik yang disajikan dalam media komik sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat disimpulkan penggunaan Media Komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia valid diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonsia.

---

<sup>9</sup> Nieveen, *Prototyping to Reach Product Quality*.



### **Kepraktisan Media Komik pembelajaran Bahasa Indoensia**

Kepraktisan Media Komik Bahasa Indonesia dapat ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Buku Komik Bahasa Indonesia. Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat ditentukan dari lembar observasi kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan<sup>10</sup>. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian lembar observasi pembelajaran minimal baik. Kepraktisan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia diukur melalui hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru kelas.

Kriteria kepraktisan terpenuhi jika kategori penilaian berada pada persentase dengan kategori baik terhadap pernyataan yang diberikan, berkaitan dengan proses pembelajaran yang menggunakan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika kategori penilaian berada pada kategori praktis sesuai standar yang ditetapkan. Hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran di nilai oleh guru kelas diperoleh skor total yaitu 10 dengan aspek 12 penilaian. Hasil penilaian observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru kelas memperoleh hasil persentase 83% dengan kriteria baik dan menunjukkan bahwa media komik pembelajaran bahasa Indonesia praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kepraktisan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia selain diperoleh dari hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran juga diperoleh dari hasil lembar kepraktisan respon guru dan hasil angket peserta didik terhadap media komik pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil dari kedua lembar kepraktisan. Respon guru maupun respon peserta didik akan menentukan tingkat kepraktisan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dari lembar kepraktisan respon guru dapat ditunjukkan bahwa hasil implementasi berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 96% yaitu buku komik pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran dan dapat meningkatkan minat baca dan minat bakat peserta didik, sedangkan hasil dari lembar kepraktisan

---

<sup>10</sup> Neeven.



peserta didik dapat ditunjukan pada kategori sangat baik dengan presentase 96,5% yaitu peserta didik tertarik menggunakan pembelajaran menggunakan komik.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Nieveen yang menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika: 1) Praktis menyatakan secara teroritis produk dapat diterapkan di lapangan. 2) tingkat keterlaksanna produk termasuk kategori “Baik”<sup>11</sup>. Hasil ini sesuai dengan media komik pembelajaran bahasa Indonesia yang praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena praktis diterapkan dilapangan dan keterlaksanaan produk dengan kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa media komik Pembelajaran Bahasa Indonesia praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran bahasa Indonesia karena observasi keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil dengan kriteria baik, hasil lembar kepraktisan respon guru berkategori Sangat Baik, dan respon peserta didik dalam kategori sangat baik.

### **Keefektifan Media Komik Bahasa Indonesia**

Hasil belajar akan menjadi acuan pemahaman peserta didik memenuhi aspek pemahaman siswa yang akan dicapai peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan, dan disesuaikan dengan kompetensi dasar serta materi dalam proses pembelajaran. Hasil pelaksanaan Preset diperoleh hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mendapatkan nilai rendah. Setelah diterapkan penggunaan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran peserta didik diberikan soal posttest dan nilainya meningkat. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan uji Normalitas Gain.

Uji Normalitas Gain adalah sebiah uji coba yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan<sup>12</sup>. Berdasarkan rumus Uji N-Gain. Peserta didik kelas III MI HIDAYATUN NAJAH Tuban setelah dilakukan Uji Normalitas Gain mengalami peningkatan dengan kategori skor gain tinggi yang berjumlah 24 peserta didik mampu menyerap pelajaran dengan baik menggunakan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tes belajar peserta didik mengalami peningkatan, sehingga

---

<sup>11</sup> Nieveen.

<sup>12</sup> Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*.



peserta didik mampu mencapai indikator pembelajaran dengan menggunakan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.

Keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu dapat diperoleh dari presentase ketuntasan hasil belajar<sup>13</sup>. Selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan karakteristik dari peserta didik dasar sangat bersemangat dalam belajar, disebabkan proses pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan tercipta rasa ketertarikan bagi peserta didik. Peserta didik juga dapat melihat langsung media yang menarik dengan berbagai gambar dan perpaduan warna yang serasi. Pembelajaran media pembelajaran media komik bahasa Indonesia merupakan hal yang baru dan menarik perhatian peserta didik yang sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti itu dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan terhadap pembelajaran tersebut. Hasil yang didapatkan sesuai pendapat Sudjana bahwa efektivitas pembelajaran adalah tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal<sup>14</sup>. Keefektifan pembelajaran berkenan dengan upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat. Sedangkan menurut Agustin, memaparkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi empat persyaratan. Empat persyaratan yaitu presentase waktu belajar peserta didik sangat tinggi dicurahkan terhadap kegiatan pembelajaran, rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik, ketepatan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan suasana belajar yang akrab, baik dan menyenangkan<sup>15</sup>.

Dengan demikian, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan maka kriteria keefektifan tercapai dengan peserta didik mengalami peningkatan dengan kategori tinggi menurut gain dengan jumlah 24 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran Bahasa Indonesia efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada proses pembelajaran karena hasil belajar mengalami peningkatan.

## Kesimpulan

---

<sup>13</sup> Akker, "Principles and Methods of Development Research."

<sup>14</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Mengajar Belajar*.

<sup>15</sup> Agustin, Pradana, and Muniroh, "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Multiple Intelligences Di Madrasah Ibtidaiyah."



Berdasarkan hasil analisis data penguji media komik pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan baik penilaian dari validator ahli, penilaian dari guru kelas, maupun penilaian dari peserta didik berupa hasil tes dan hasil respon dari angket peserta didik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan data uji kevalidan, media komik pembelajaran bahasa Indonesia memenuhi kategori sangat valid dan sangat layak. Validasi kelayakan diperoleh data ahli media mendapatkan persentase 87%. Validasi kelayakan ahli materi bahasa Indonesia mendapatkan persentase 96%. Rata-rata hasil validasi mendapatkan persentase 90% melalui perhitungan persentase media komik pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan tingkat kepraktisan media komik pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti di dapatkan dari angket lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang mendapatkan persentase 91% dengan kriteria Sangat Baik, respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 83% Pemahaman sisiwa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkat, dikatakan kategori sangat baik, sedangkan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 90% tertarik dan pemahaman dalam memahami tentang puisi sangat meningkat, dinyatakan kategori sangat baik. Hal ini menunjukan bahwa media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia praktis digunakan dalam proses pembelajaran
3. Dan berdasarkan keefektifan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia diperoleh data dan analisis data keefektifan produk pengembangan media komik dalam pembelajaran terjadinya peningkatan tinggi enurut perhitungan skor gain hasil nilai posttest lebih tinggi dari pada pretest.

## Daftar Referensi

- Agustin, Nurhaningtyas, and Akhmad Aji Pradana. “Implementation of Guided Inquiry Model with Multimedia To Improve Student Learning Outcomes of Class V MI Implementasi Model Inkuiri Terbimbing Dengan Multimedia.” *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 5, no. 2 (2021): 37–49. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v5i2.1531>.
- Agustin, Nurhaningtyas, Akhmad Aji Pradana, and Muflikhatul Muniroh. “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Multiple Intelligences Di Madrasah Ibtidaiyah.” *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2021).
- Akker, Jan van den. “Principles and Methods of Development Research.” *Design Approaches*



- and Tools in Education and Training*, 1999, 1–14. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1).
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada, 1997.
- Kusnandi, D K. “MODEL INOVASI PENDIDIKAN DENGAN STRATEGI IMPLEMENTASI KONSEP ‘DARE TO BE DIFFERENT.’” *Jurnal Wahana Pendidikan* 4, no. 1 (2017).
- Nieeven, N. *Prototyping to Reach Product Quality*. London: Kluwer Academic Publisher, 1999.
- Porter, Bobbi De. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 2003.
- Prasetyo, Agus Fathoni, and Qoridatul Muawanah. “PENGARUH STRATEGI JOYFUL LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN FIQIH DI KELAS V MI.” *Premiere : Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (2020): 63–75.
- Sa’ud, Udin Syaefuddin. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Mengajar Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Sundayana, Rustina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Thiagarajan, Sivasailam, D. Silberman Semmel, and Melvyn Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Journal of School Psychology*. Indiana Univ., Bloomington., 1974. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).

