

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMA NEGERI 1 GUNUNGSITOLI

Pinta Ceriani Telaumbanua<sup>1</sup>, Imansudi Zega<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia<sup>1,2</sup>, Universitas Nias<sup>1,2</sup>

Email: pintaceriani08@gmail.com<sup>1</sup>, imansudizega1979@gmail.com<sup>2</sup>

### Corresponding author:

Pinta Ceriani Telaumbanua

Universitas Nias

pintaceriani08@gmail.com

**Abstrak:** Pembelajaran merupakan proses untuk mengelola lingkungan sekitar peserta didik, agar dapat tercipta suasana yang menarik dan inovatif. Akan tetapi, kenyataannya pembelajaran di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli masih mengalami kendala atau hambatan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan yang meliputi 4 tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Media pembelajaran e-komik yang telah dikembangkan dilaksanakan dengan tahap, uji validitas oleh tiga validator (materi/isi, bahasa, dan desain), uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilaksanakan di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran e-komik menghasilkan kriteria sangat layak dan standar kelayakan 81%-100% keterangan valid oleh validator materi/isi 91,3%, validator bahasa 100%, dan validator desain 90%. Kepraktisan media pembelajaran e-komik dengan standar kepraktisan 81%-100%, maka hasil dari uji perorangan mencapai 83%, uji kelompok kecil mencapai 87%, dan uji lapangan mencapai 97% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran dengan standar keefektifan  $90\% \leq P \leq 100$ , maka hasil tes belajar dari uji perorangan mencapai 100%, uji kelompok kecil 100% dan uji lapangan 93% dengan kriteria sangat efektif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran E-Komik, 4D, Valid, Praktis Dan Efektif

**Abstract:** *Development of E-Comic Learning Media in Negotiating Text Analysis Materials for Class X SMA Negeri 1 Gunungsitoli.* Learning is the process of managing the environment around students so that an interesting and innovative atmosphere can be created. However, in reality, learning in class X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli still experiences obstacles because the learning media used are still less interesting and limited. This research aims to develop an e-comic learning medium for the material of analyzing negotiation texts in class X SMA Negeri 1 Gunungsitoli that is valid, practical, and effective. This type of research is called research and development. The development model used is Thiagarajan's 4D model, which includes four stages: define, design, develop, and disseminate. The e-comic learning media that has been developed is carried out in stages: validity testing by three validators (material/content, language, and design), individual tests, small group tests, and field tests carried out in class X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. From the results of the research that has been carried out, e-comic learning media produces very feasible criteria and eligibility standards of 81%–100% valid description by 91.3% material/content validators, 100% language validators, and 90% design validators. With a practicality standard of 81%–100%, the results of the individual test reached 83%, the small group test reached 87%, and the field test reached 97% with very practical criteria. The effectiveness of learning media with 90% P100 effectiveness standards, then the learning test results from the individual test reached 100%, the small group test reached 100%, and the field test reached 93% with very effective criteria. The results of this study can be concluded that the development of e-comic learning media on the material of analyzing negotiation texts is very valid, practical, and effective to use in the Indonesian language learning process.

**Keywords:** E-Comic Learning Media, 4D, Valid, Practical And Effective

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang ditujukan untuk pengembangan kualitas manusia, pendidikan sebagai proses kehidupan yang mengembangkan seluruh potensi individu terdidik dalam dimensi kognitif, emosional dan psikomotorik. Pendidikan adalah proses mendidik manusia agar berguna bagi nusa, bangsa, dan negara. Dalam proses pendidikan, hasil tidak dapat diraih dalam sekejap, karena pendidikan merupakan investasi jangka panjang. Jika orang terdidik dapat berperan

di masa depan dan membuat kemajuan maka akan membuahkan hasil di bidangnya masing-masing. Dalam bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak yang sangat dasyat. Perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan telah menyebabkan terjadinya transformasi proses interaksi, terutama setelah berkembangnya internet. Internet memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan, terutama sebagai alat komunikasi dan media kolaboratif untuk memperoleh media pembelajaran atau informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, (Bawamenewi, 2019).

Pembelajaran adalah proses mengelola lingkungan sekitar peserta didik, memungkinkan mereka untuk tumbuh dan mendorong peserta didik dalam proses belajar. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam bidang pendidikan telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pemantauan agar dapat berjalan secara efektif dan efisien, (Halawa et al., 2023). Perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan seharusnya memudahkan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan adanya transfer informasi selama proses pembelajaran, dengan menggunakan alat transfer informasi yang dikenal dengan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi.

Media pembelajaran merupakan saluran informasi, dan penerima informasi tersebut adalah peserta didik bahkan pendidik (guru) itu sendiri. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, selain itu juga mempengaruhi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh peserta didik. Ada banyak jenis media dalam proses pengajaran, tinggal disesuaikan antara tujuan pembelajaran dan karakteristik media. Suryani et al. (2018:4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang sadar, terarah, dan terkendali".

Melalui media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran juga dapat merangsang semangat dan minat peserta didik serta membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya. Untuk itu, media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar harus dipilih, karena motivasi belajar dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tanda keberhasilan transmisi informasi dan tujuan kurikulum dalam proses pembelajaran, (Hidayat Harefa et al., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran dapat digunakan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. perkembangan media pembelajaran saat ini telah disesuaikan dengan situasi pendidik dan peserta didik, terutama respon dan kebutuhan peserta didik. Peran media tidak hanya sebagai alat untuk membantu menyampaikan pesan pendidik kepada peserta didik, tetapi media pembelajaran juga harus mampu menangkap minat peserta didik yang ingin mengetahui lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh pendidik/pengajar.

Melalui penggunaan media pembelajaran suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, salah satunya adalah media komik. Sudjana & Rivai (2020:63) mengemukakan bahwa komik dapat didefinisikan sebagai "bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memainkan cerita dalam urutan yang kohesif dalam kaitannya dengan gambar." Komik adalah bahan ajar yang unik yang terungkap dalam bentuk teks dan gambar yang kreatif, menjadikannya media yang menarik perhatian orang-orang dari segala usia, dilengkapi dengan gambar-gambar lucu yang dapat memotivasi peserta didik dan juga menjadi media pembelajaran alternatif bagi para pendidik untuk menciptakan perubahan pembelajaran yang menyenangkan. Kehadiran media pembelajaran ini sangat efektif untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang cocok untuk dikemas dalam bentuk media pembelajaran berupa komik, (Linda et al., 2023).

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang dapat dipadukan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik, salah satunya adalah media komik digital (*e-comic*). Komik elektronik merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk digital yang dapat diakses melalui internet dan dapat dibaca kapan pun dan dimana pun. Media pembelajaran *e-komik* ini cocok untuk digunakan dalam semua pembelajaran, terbukti dengan adanya penelitian sebelumnya, seperti Ramadhani et al., bahwa pengembangan media pembelajaran *e-komik* yang menargetkan sistem pencernaan manusia dapat dijadikan referensi guru sebagai media pendamping pembelajaran. Demikian pula dengan hasil penelitian Purmanasari et al., menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-komik* materi dinamika rotasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Terkait dengan hal tersebut, peneliti memilih untuk mengaplikasikan komik elektronik pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan mata pelajaran wajib dan bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang benar baik lisan maupun tulisan. Sementara itu, pendidik yang mempelajari Bahasa Indonesia hanya menggunakan media tradisional sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Sehingga perlu adanya media yang menarik dan menyenangkan seperti komik elektronik. Mempelajari Bahasa Indonesia di SMA, dengan materi menganalisis teks negosiasi KD 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup) serta kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Hasil dari wawancara kepada salah seorang guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Gunungsitoli bernama Efiyanti Waruwu, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan media yang ada, namun masih mengalami kendala dalam setiap kegiatan pembelajarannya dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, bahkan saat kegiatan pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Pembelajaran yang terjadi searah guru menjelaskan peserta didik mendengarkan. Peserta didik menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting. Selain itu, permasalahan lain yang ditemukan yaitu peserta didik kurang menyukai buku teks, apalagi yang tidak terdapat gambar atau ilustrasi yang menarik di dalamnya. Akibatnya, peserta didik mengalihkan perhatiannya dengan menggunakan media elektronik salah satunya yaitu *handphone*. Minat belajar peserta didik mengalami penurunan karena mereka dominan tergantung pada *handphone* dan juga kemungkinan dengan media elektronik lainnya, jadi ketika proses pembelajaran keinginan mereka belajar menggunakan *handphone*, sehingga ketika guru berbicara atau sedang mengajar, peserta didik dominan menggunakan media elektronik dari pada mendengarkan, padahal salah satu keterampilan berbahasa Indonesia itu seharusnya mendengarkan, jadi lebih dominan melihat apa yang dilihat mata dari pada didengarkan. Peserta didik juga lebih tertarik buku bergambar, penuh warna dan divisualisasikan ke dalam bentuk realistis atau kartun. Maka media pembelajaran *e-komik* dapat dikatakan lebih menarik dari pada buku teks.

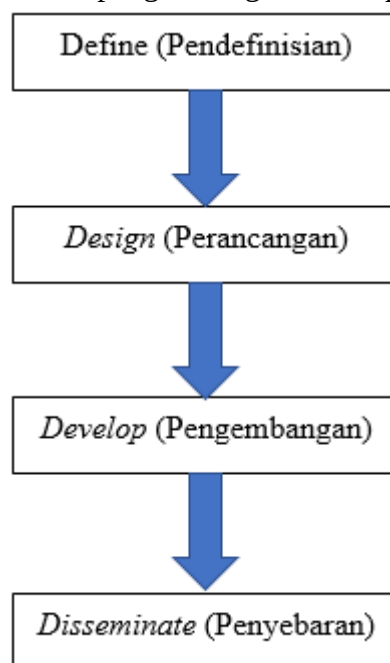
Dilihat dari minat peserta didik terhadap media pembelajaran *e-komik*, media pembelajaran *e-komik* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk memajukan pembelajaran peserta didik, dan akan berdampak pada keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *e-komik* untuk meningkatkan daya tarik bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi alternatif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Komik* pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli." Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi media

belajar yang dapat berdampak baik pada minat belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah (a) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA. (b) Untuk mengetahui kelayakan (materi/isi, bahasa, dan desain) media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA, (c) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA, dan (d) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA.

## METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D), (Pinta et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik. E-komik dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran pada materi menganalisis teks negosiasi. Model ini terdiri atas 4 tahapan pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develope*, dan *Disseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Berikut alur pengembangan media pada Gambar 1.



Gambar 1. Model pengembangan 4D

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yang memiliki empat tahapan yakni pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Hanya saja yang telah dilaksanakan peneliti ada tiga tahap karena mengingat situasi dan kondisi, jadi peneliti melaksanakan sampai pada tahap pengembangan, (Zalukhu et al., 2023).

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang merupakan tahap untuk menentukan dan mendeskripsikan permasalahan utama yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung, menganalisis karakter peserta didik agar dapat menyesuaikan media pembelajaran yang akan dikembangkan, menyusun beberapa konsep atas materi yang digunakan sebagai sarana agar kompetensi dasar dan standar kompetensi dapat tercapai, menganalisis tugas agar dapat

mengetahui kemampuan utama peserta didik dalam mengerjakan sebuah evaluasi/tes belajar yang sesuai dengan materi sehingga peneliti dapat menyusun sebuah tes belajar sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta untuk menetapkan tujuan dari pembelajaran yang telah sesuai dengan kompetensi dasar. tahap ini dilaksanakan dengan cara observasi (observasi dilakukan pada saat magang 1, 2, dan 3 di SMA Negeri 1 Gunungsitoli) dan melakukan wawancara dengan guru pamong. Hasil observasi dan wawancara diperoleh, maka selanjutnya dirangkum dan memunculkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yakni tahap perancangan (*desain*), yang merupakan tahapan untuk perancangan dan proses pengembangan media pembelajaran *e-komik*. Kegiatan pada tahap ini produk atau media pembelajaran dirancang dengan menyesuaikan dari hasil data atau informasi-informasi yang telah didapatkan saat observasi dan wawancara. Tahap ini menggunakan aplikasi *canva* guna mempermudah dalam pembuatannya.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), tahap ini merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian terhadap produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan, tahap ini media pembelajaran akan di validasikan kepada validator ahli (materi/isi, bahasa, dan desain), dan peneliti melakukan uji coba produk (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan) tujuannya untuk mendapatkan respon dan hasil belajar dari peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penentuan kelayakan media pembelajaran *e-komik* diperoleh dari penilaian validasi melalui angket yang diberikan kepada validator ahli (materi/isi, bahasa, dan desain). Berikut hasil validasi pengembangan media pembelajaran *e-komik* dapat dilihat pada Tabel 1. Penilaian kelayakan materi/isi pada media pembelajaran *e-komik* oleh validator materi/isi bernama Bapak Viktor Risman Zega, S.Pd.,M.Pd yaitu sebagai dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nias. Validasi ini mencapai presentase 91,3% dari lima aspek yaitu, aspek relevansi mencapai 95,8% dari enam indikator, aspek keakuratan mencapai 81,3% dari empat indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 100% dari empat indikator, aspek sistematika sajian mencapai 75% dari dua indikator, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 93,8% dari empat indikator. Maka media pembelajaran *e-komik* memiliki (sangat layak) untuk dipergunakan saat pembelajaran berlangsung. Validasi materi/isi pada media pembelajaran *e-komik* dinyatakan dengan kriteria "sangat layak" berdasarkan pedoman peneliti pada kriteria kelayakan yang bersumber dari Murniati (Zunaidah & Amin, 2016:22) yaitu dengan tingkat pencapaian 81%-100% maka kriteria yang didapatkan adalah "sangat layak". Sehingga antara teori dan kenyataan dinyatakan "**sangat layak**".

**Tabel 1. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran *e-komik* oleh validator ahli materi**

| No | Aspek              | Skor  | Kriteria     |
|----|--------------------|-------|--------------|
| 1  | Relevansi          | 95,8% | Sangat Layak |
| 2  | Keakuratan         | 81,3% | Sangat Layak |
| 3  | Kelengkapan sajian | 100%  | Sangat Layak |
| 4  | Sistematika sajian | 75%   | Layak        |
| 5  | Kesesuaian sajian  | 93,8% | Sangat Layak |

Media pembelajaran *e-komik* dinilai berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator ahli materi/isi yang didukung oleh teori Kristanto (2016:18-19) tentang prinsip-prinsip media pembelajaran yang sesungguhnya dan berkaitan dengan indikator pada angket penilaian validator materi/isi. Media pembelajaran *e-komik* memperoleh kriteria sangat layak dikarenakan beberapa

hal, yakni: materi media pembelajaran sudah jelas, tujuan pembelajaran media sudah jelas, dan kalimat yang digunakan media sudah efektif (mudah dimengerti).

Penilaian kelayakan bahasa pada media pembelajaran *e-komik* oleh validator ahli bahasa bernama Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd.,M.Hum juga sebagai dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nias. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh presentase mencapai 100% dari dua aspek, yaitu 100% untuk aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dari tiga indikator, dan 100% presentase pencapaian dari aspek keterbacaan dan kekomunikatifan dari empat indikator dan media pembelajaran dikategorikan sangat layak. Ringkasan hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 2. Pernyataan sangat layak tersebut berdasarkan pedoman peneliti pada kriteria kelayakan yang bersumber dari Murniati (Zunaidah & Amin, 2016:22) yaitu dengan tingkat pencapaian **81%-100%** maka kriteria yang didapatkan adalah "sangat layak". Sehingga antara teori dan kenyataan dinyatakan "**sangat layak**".

**Tabel 2. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran *e-komik* oleh validator ahli bahasa**

| No | Aspek                                                                | Skor | Kriteria     |
|----|----------------------------------------------------------------------|------|--------------|
| 1  | Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar | 100% | Sangat Layak |
| 2  | Keterbacaan dan kekomunikatifan                                      | 100% | Sangat Layak |

Media pembelajaran *e-komik* dinilai berdasarkan angket hasil validasi ahli bahasa yang didukung oleh teori Arsyad (Harefa & Hayati, 2020:10) tentang manfaat media pembelajaran, kaitannya dengan teori yaitu pada indikator angket penilaian menyatakan panjang kalimat sesuai dengan pemahaman anak, struktur kalimat sesuai dengan pemahaman anak dan sebagainya, teori juga menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran itu adalah untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik/anak. Media pembelajaran *e-komik* dinyatakan sangat layak dikarenakan bahasa pada media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, bahasa dalam media pembelajaran sudah bersifat komunikatif dan tingkat bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Penilaian kelayakan desain pada produk dilakukan oleh validator ahli desain bernama Dernius Hura, S.Pd.,M.Pd juga sebagai dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nias. Hasil dari penilaian validator memperoleh tingkat pencapaian **90% (sangat layak)**, penilaian ini didapatkan berdasarkan pedoman peneliti pada kriteria kelayakan yang bersumber dari Murniati (Zunaidah & Amin, 2016:22) yaitu dengan tingkat pencapaian 81%-100% maka kriteria yang didapatkan adalah "sangat layak". Sehingga antara teori dan kenyataan dinyatakan "sangat layak".

Angket hasil penilaian validator yang didukung oleh teori dari Asyhar (2012:29-40) tentang beberapa fungsi dari media pembelajaran. Peneliti memilih teori Asyhar sebagai pendukung dari hasil penilaian angket, dikarenakan indikator pada angket menyatakan beberapa hal yang terkait dengan teori tersebut. Produk dikategorikan sangat layak dikarenakan desain produk sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran dalam produk sudah sesuai, media pembelajaran sudah sesuai dengan lingkungan belajar, dan media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan teknologi.

Uji coba pertama adalah uji perorangan sebanyak 3 peserta didik dilaksanakan di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli, dari uji coba ini mendapatkan hasil yang baik karena 1 peserta didik memperoleh respon kriteria sangat praktis dan 2 lainnya memperoleh kriteria praktis, dengan rata-rata persentase mencapai 83% (sangat praktis). Dari hasil uji coba perorangan, peneliti menyatakan



"sangat praktis" karena peneliti berpedoman pada kriteria kepraktisan yang bersumber dari Mukti et al (2018:59) yaitu kriteria sangat praktis dimulai dari 81%-100%, maka hasil dari kenyataan dapat dinyatakan "sangat praktis" sehingga media pembelajaran e-komik dapat dipergunakan pada pembelajaran.

Pernyataan tersebut berkaitan dengan teori Asyhar (2012:29-40) tentang fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk menerima berita dan informasi melalui media dan membentuk pengetahuan baru peserta didik, kemampuan media pembelajaran untuk pembelajaran untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi, media pembelajaran juga dapat membangkitkan perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.

Uji kedua merupakan uji kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik dilaksanakan oleh peneliti di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli dan dari uji coba mendapatkan hasil yang baik dengan rata-rata presentase mencapai 87% (sangat praktis), media pembelajaran e-komik dinyatakan seperti itu karena peneliti berpedoman pada kriteria kepraktisan yang bersumber dari Mukti et al (2018:59) yaitu kriteria sangat praktis dimulai dari 81%-100%, maka hasil dari kenyataan dapat dinyatakan "sangat praktis". Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipergunakan. Pernyataan tersebut berkaitan dengan teori Asyhar (2012:29:40) tentang fungsi media pembelajaran sama halnya dengan penjelasan dari uji perorangan.

Uji coba terakhir yang dilakukan peneliti adalah uji lapangan sebanyak 27 peserta didik masih di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Dari hasil uji coba lapangan diperoleh juga hasil yang baik dengan rata-rata respon 97% (sangat praktis) dan dinyatakan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Ringkasan hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil tersebut ataupun pernyataan di atas berdasarkan dengan pedoman peneliti yang bersumber dari Mukti et al (2018:59) yaitu kriteria sangat praktis dimulai dari 81%-100%, maka hasil dari kenyataan dapat dinyatakan "sangat praktis" dan didukung oleh teori Asyhar (2012:29-40) tentang fungsi media pembelajaran yaitu media pembelajaran berfungsi mewujudkan ide dan memberikan kejelasan sehingga membuat pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, serta kemampuan media pembelajaran meningkatkan perhatian peserta didik pada materi.

**Tabel 3. Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran E-Komik**

| Uji Coba           | Rata-rata Presentase | Kriteria       |
|--------------------|----------------------|----------------|
| Uji Perorangan     | 83%                  | Sangat Praktis |
| Uji Kelompok Kecil | 87%                  | Sangat Praktis |
| Uji Lapangan       | 97%                  | Sangat Praktis |

Hasil dari keefektifan media pembelajaran e-komik diperoleh dari tes hasil belajar (evaluasi/latihan) yang telah disediakan peneliti dan disebarkan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Dalam mendapatkan hasil keefektifan media pembelajaran. Peneliti melakukan ketiga uji coba (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan) uji coba ini dinyatakan efektif apabila mencapai atau lebih dari KKM yaitu 75. Uji coba ini memperoleh hasil yaitu, uji perorangan sebanyak 3 peserta didik dinyatakan semua tuntas dengan nilai mencapai presentase ketuntasan belajar 100% (sangat efektif), uji kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik dinyatakan juga semua tuntas dengan nilai mencapai presentase ketuntasan belajar 100% (sangat efektif), dan uji lapangan sebanyak 27 peserta didik dinyatakan 2 peserta didik tidak tuntas dan 25

tuntas dengan nilai mencapai presentase ketuntasan belajar 93% (sangat efektif). Sehingga dari hasil tersebut dinyatakan media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase ketuntasan terangkum dalam Tabel 4.

**Tabel 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik**

| Uji Coba           | Persentase Ketuntasan | Kriteria       |
|--------------------|-----------------------|----------------|
| Uji Perorangan     | 100%                  | Sangat Efektif |
| Uji Kelompok Kecil | 100%                  | Sangat Efektif |
| Uji Lapangan       | 93%                   | Sangat Efektif |

Dari hasil tes belajar ketiga uji coba di atas, ketiganya dinyatakan sangat efektif. Pernyataan itu berdasarkan dari kriteria penentuan tes belajar yang dijadikan peneliti sebagai pedoman untuk menentukan kriteria keefektifan yang bersumber dari modifikasi yaitu jika ketuntasan mencapai  $90\% \leq P \leq 100\%$  mendapat kriteria "sangat efektif/sangat baik", sehingga ini membuktikan bahwa hasil tes belajar dari ketiga uji coba yang didapatkan peneliti dinyatakan "sangat efektif" dan didukung dengan teori Suryani et al (2018:14) yang mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu media pembelajaran menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan dari pendidik, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, dan memerankan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data serta pengembangan media pembelajaran *e-komik* dengan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli yang telah dilaksanakan oleh peneliti, sehingga dapat disimpulkan bahwa: Proses pengembangan media pembelajaran *e-komik* dengan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yakni: tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), dan tahap *develop* (pengembangan). Hasil dari pengembangan media pembelajaran *e-komik* ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan pada media pembelajaran *e-komik* dengan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli telah teruji sangat layak dengan keterangan valid untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi/isi mencapai 91,3% kriteria sangat layak, validitas bahasa mencapai 100% dengan kriteria sangat layak, dan validitas desain mencapai 90% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran *e-komik* dengan menggunakan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli mendapatkan kriteria sangat praktis dari ketiga uji coba yang memanfaatkan hasil angket respon peserta didik pada uji perorangan mencapai 83%, uji kelompok kecil mencapai 87%, dan uji lapangan mencapai 97%. Efektivitas media pembelajaran *e-komik* dengan menggunakan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli peneliti telah melaksanakan tes belajar atau latihan dan mendapatkan persentase ketuntasan klasikal uji perorangan mencapai 100% kriteria sangat efektif, uji kelompok kecil mencapai 100% kriteria sangat efektif, dan uji lapangan mencapai 93% kriteria sangat efektif, maka dinyatakan layak digunakan pada saat proses pembelajaran.

Harapan media pembelajaran *e-komik* yang telah dikembangkan peneliti untuk dipublikasikan lebih luas lagi tujuannya agar dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran



didunia pendidikan terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran e-komik dapat berguna bagi pendidik pada saat proses pembelajaran karena sudah diuji cobakan dan hasil yang didapat sangat baik dan memuaskan, sangat layak serta praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu dari referensi untuk mendukung penelitian yang akan dilaksanakan dan berhubungan dengan pengembangan e-komik materi menganalisis teks negosiasi, serta diharapkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran e-komik yang lebih baik lagi dengan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 310–323. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. UNPAM Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Mukti, Connie, & Medriati.(2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu.*Jurnal Kumparan Fisika*, 1(3), 59. [https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan\\_fisika/article/view/6483](https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika/article/view/6483)
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill ( HOTS ), 06(01), 3033–3039.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran*. SBAIgensindo.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06(01), 5793–5800.
- Zunaidah & Amin. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri.*Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 22.