

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik Strip Pada Mata Pelajaran Anekdote

Devita Gustianingrum¹, Muchlas Abror², Rasyid Zuhdi³

¹²³Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama

e-mail: devitagustianingrum32@gmail.com

Published: July, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis komik strip yang layak, mudah dalam penggunaan, kejelasan pesan, dan kemenarikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis komik strip pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X. Validasi dilakukan oleh ahli isi atau materi, ahli media, dan kelompok peserta didik. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan instrumen berupa tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik strip ini dapat dikatakan “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran di MAN 2 Kebumen pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan validasi : (1) Ahli isi atau materi pembelajaran mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 100%, (2) Ahli media pembelajaran memperoleh prosentase rata-rata sebesar 77,30%, (3) Uji coba kelompok kecil untuk memberi respon terhadap produk yang dilakukan oleh peserta didik sebanyak 10 peserta didik memperoleh prosentase sebesar 82,8% dan uji coba kelompok besar yang dilakukan sebanyak 25 peserta didik memperoleh prosentase sebesar 85,04%.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Model ADDIE, Komik Strip*

ABSTRACT

This research aims to produce a suitable learning medium based on comic strips that is easy to use, clear in message, and engaging as media. This study is a development research that uses the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The learning medium developed in this study is a comic strip-based tool for the Indonesian Language subject for grade X at MAN 2 Kebumen. Validation was carried out by content or material experts, media experts, and student groups. All obtained data were analyzed using the provided instruments. The analysis results show that this comic strip-based learning medium can be said to be 'suitable' for use as a learning medium at MAN 2 Kebumen for the Indonesian Language subject. Based on validation: (1) Content or material experts received an average percentage of 100%, (2) Learning media experts achieved an average percentage of 77.30%, (3) The small group trial to get responses to the product conducted by 10 students obtained a percentage of 82.8%, and the large group trial conducted with 25 students achieved a percentage of 85.04%.

Keywords : *Learning Media, ADDIE Model, Comic Strip*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang melibatkan berbagai aktivitas untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan keterampilan, sikap, dan nilai.

Dalam pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami konsep konsep serta mengembangkan potensi mereka secara optimal sehingga dalam pembelajaran bisa beragam, tergantung pada tujuan, kebutuhan peserta didik, dan konteksnya. Proses ini sering melibatkan metode metode seperti diskusi, eksperimen, presentasi, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Guru menekankan bahwa pembelajaran melibatkan berbagai tahapan, termasuk atensi, persepsi, penyimpanan informasi, dan transfer pengetahuan. Pada pendekatan pembelajaran yang efektif akan mempertimbangkan karakteristik individu, metode yang sesuai, dan tujuan pembelajaran. Perlu dipahami bahwa pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai - nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar sehingga mampu menghasilkan apa yang disebut dengan hasil belajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Pembelajaran juga melakukan kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Rohani, 2020). Pembelajaran bentuk upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Musyawir & Ismail, 2022). Pembelajaran sebagai upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Festiawan, 2020). Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dapat merubah tingkah laku seseorang sedangkan pembelajaran adalah sebagai usaha pendidik untuk melaksanakan aktivitas belajar pada peserta didik (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Pada proses pembelajaran peserta didik perlu meningkatkan kualitas belajar. Peningkatan kualitas belajar merupakan upaya sistematis dan terencana untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran agar hasil yang dicapai oleh peserta didik lebih optimal. Kualitas belajar yang baik tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan, tetapi juga perkembangan keterampilan, sikap, dan nilai yang relevan dengan kebutuhan individu maupun masyarakat. Dalam konteks pendidikan, kualitas belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran, keterampilan guru, lingkungan belajar, sarana dan prasarana, serta motivasi peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran itu suatu kemutlakan yang merupakan pusat perhatian dan peningkatan kualitas menjadi tujuan semua tingkatan pendidikan, dengan tercapainya kualitas pembelajaran, maka akan meningkatkan mutu pembelajaran (Herawati Daulae, 2019). Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat

belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal. Faktor internal, yaitu kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah laku (Musyawir & Ismail, 2022). Kualitas pembelajaran sebagai tingkat keefektifan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tujuan utama tercapainya tujuan yang telah dirumuskan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya kualitas pembelajaran, artinya bahwa untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka guru akan memanfaatkan komponen-komponen proses pembelajaran secara optimal. Kualitas pembelajaran itu bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula (Samsinar, 2019). Beberapa indikator yang memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran siswa dan mutu proses yang terjadi. Indikator-indikator yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) antusias menerima pelajaran; (2) konsentrasi dalam belajar; (3) kerja sama dalam kelompok; (4) keaktifan bertanya; (5) ketepatan jawaban; (6) keaktifan menjawab pertanyaan guru atau siswa lainnya; (7) kemampuan memberikan penjelasan; (8) membuat rangkuman; (9) membuat kesimpulan (Sardiman, 2008). Tolak ukur keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari kesiapan pendidik dalam menyiapkan penyampaian pembelajaran dalam suatu kelas. Perencanaan salah satu syarat mutlak bagi setiap kegiatan pengelolaan dalam suatu pembelajaran. Tanpa perencanaan, pelaksanaan suatu kegiatan akan mengalami kesulitan dan bahkan kegagalan dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Sutikno, 2009).

Kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi dari strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan rencana atau pendekatan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi ini mencakup metode, teknik, dan langkah-langkah yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Strategi pembelajaran tidak hanya melibatkan cara penyampaian materi, tetapi juga bagaimana pendidik memotivasi peserta didik, memfasilitasi interaksi, serta mengukur hasil pembelajaran. Pengembangan strategi pembelajaran bergantung pada banyak faktor, seperti karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta ketersediaan sumber daya. Strategi yang efektif mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Para ahli menekankan bahwa strategi yang baik harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks pendidikan. Penggunaan strategi yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Strategi pembelajaran langkah-langkah yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Slavin, 2006). Guru menekankan penggunaan pembelajaran kooperatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Strategi pembelajaran bentuk sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat (Siregar et al., 2010). Strategi pembelajaran dengan

cara-cara yang dipilih untuk menyampikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu Gerlach dan Ely (Uno, 2011). Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu Kozma (Uno, 2011). Strategi pembelajaran bentuk suatu cara untuk menguasai Teknik-teknik penyajian atau metode mengajar yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran (Asrori, 2016). Strategi pembelajaran suatu rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (assesmen) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan (Suyono, 2012).

Salah satu strategi pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan konten, guru, atau sesama peserta didik. Tujuan utama media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara membuat materi lebih menarik, mempermudah pemahaman konsep, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif. Media ini sering memanfaatkan teknologi digital, seperti aplikasi komputer, perangkat lunak edukasi, simulasi, atau platform online yang mendukung komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem. Media pembelajaran interaktif sebagai sarana penting dalam mendukung proses pembelajaran modern. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Para ahli sepakat bahwa penggunaan media interaktif yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik (Arsyad, 2011). Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, baik secara mental maupun fisik, dalam pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Media pembelajaran sebagai peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Mengemukakan media pembelajaran menjadi salah satu alat komunikasi dalam proses belajar mengajar (Indriana, 2011). Menurut (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022) media sebagai alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan

keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik. Sedangkan menurut Antero dalam (Mashuri, 2019) media sebagai perantara penyalur informasi atau pesan yang dapat merangsang siswa supaya memiliki minat atau rasa ingin belajar. Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Nurhikmah et al., 2023). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat peneliti yang lain dimana peneliti menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran (Nurrahman et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran menjadi sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdayaguna (Mashuri, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu komik strip. Pengembangan media komik strip dalam pembelajaran merupakan proses menciptakan atau memodifikasi komik strip agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui penggunaan elemen visual dan narasi yang menarik. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi anekdot secara lebih menyenangkan dan mendalam. Media ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, dan prinsip-prinsip pembelajaran yang interaktif serta kontekstual. Dengan demikian pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga sebagai aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pengembangan komik untuk pendidikan harus berfokus pada pengembangan literasi multimodal Ranker (2007). Komik tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mengajarkan siswa untuk memahami hubungan antara gambar, teks, dan narasi. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Menyatakan bahwa media pembelajaran disebutkan sebagai komponen/alat fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013). Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan harapan hasil belajar yang dicapai siswa akan meningkat (Sudjana & Rivai, 2010). Komik strip (*strip comics*) berisi gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya. Penyajian dari isi cerita dapat juga berupa humor atau banyol atau cerita yang serius dan juga menarik untuk disimak di setiap periodenya hingga ceritanya tamat Arjuna (Arjuna,

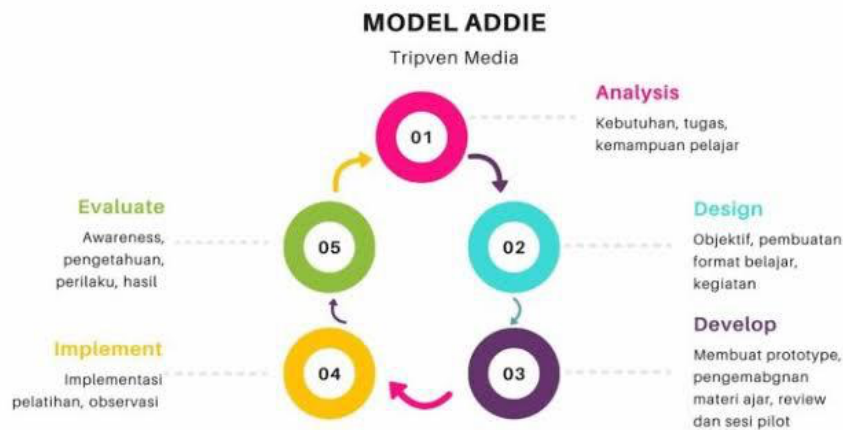
2011). Komik sebagai tokoh kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional juga melihat kemampuan dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014).

Kegiatan belajar mengajar di kelas X MAN 2 Kebumen selama ini belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif komik strip. Melalui sistem pembelajaran ini diharapkan media pembelajaran berbasis komik strip dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran anekdot. Kebutuhan media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien untuk menarik antusiasme peserta didik pada komik strip dengan pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) dengan model ADDIE.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komik strip. Untuk memastikan pengembangan media pembelajaran interaktif komik strip berjalan sistematis dan sesuai kebutuhan, maka peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE, media komik strip dikembangkan melalui proses analisis, desain dan pengembangan, kemudian hasil media yang telah di desain dan di validasi, di implementasikan pada pembelajaran teks anekdot di kelas X MAN 2 Kebumen untuk mengetahui kelayakan media secara praktis dari segi respons positif peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas X MAN 2 Kebumen. Teknik validasi menggunakan triangulasi yang melibatkan 1 (satu) orang ahli isi atau materi pembelajaran, 1 (satu) orang ahli media pembelajaran, dan peserta didik, yang terbagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok peserta didik terbatas sebanyak 10 peserta didik dan kelompok peserta didik besar sebesar 25 peserta didik. Sedangkan prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate* yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (2003) (Molenda, 2003). ADDIE merupakan model desain pembelajaran atau pelatihan yang bersifat generik yang menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan,



Gambar 1. Desain Pembelajaran ADDIE :

<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=JEB9%02b7js&id=C59E6F29EE62D2CD91710C941BF6164015BD99BC&thid=OIP.JEB9-7jshYi6WnVx6yATVgHaEK&mediaurl=https%03a%02f%02fwww.tripven.com%02fwp-content%02fuploads%02f2020%02f05%02fcontoh-penerapan-model-addie-1024x576.jpg&exph=576&expw=1024&q=gambar+addie&simid=608042395281341742&FORM=IRPRST&ck=65351B6A755107A043623FE5D6A2A1D1&selectedIndex=3&itb=0>

Dari kelima model pembelajaran tersebut, maka akan diuraikan satu persatu sesuai dengan tahapan tahapan, yaitu :

Analysis, pada poin ini, yang dilakukan di MAN 2 Kebumen meliputi kegiatan kegiatan sebagai berikut: Analisis pemanfaatan media pembelajaran yang ada sebagai pengembangan media di MAN 2 Kebumen khususnya pada ruang kelas X, Analisis proses pembelajaran pada peserta didik MAN 2 Kebumen kelas X, Analisis penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik MAN 2 Kebumen di kelas X. Semua tahapan analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan sebagai media yang cocok digunakan sebagai pembelajaran di MAN 2 Kebumen dalam hal ini media pembelajaran menggunakan komik strip.

Design, Fase ini merupakan fase tindak lanjut dari fase analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan desain, yaitu : Tentukan pengguna media pembelajaran, Kompetensi dan pemahaman indikator yang dapat dicapai melalui media pembelajaran, Pembuatan desain media yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi sebagai indikator yang dicapai pada simulasi komunikasi dan pembelajaran digital semester ini, Tentukan tingkat penguasaan peserta didik setelah menggunakan media desain penelitian. Kegiatan ini dirancang untuk memudahkan guru dalam memberikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran.

Development, ada dua tujuan penting yang perlu dikaji dalam melakukan langkah pengembangan yaitu : memproduksi membeli atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah langkah

pengembangan yang digunakan dalam perancangan program pembelajaran, yaitu : Bahan ajar yang digunakan seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang unik dan spesifik bahan ajar seperti apa yang perlu dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang unik dan spesifik. Tahap pengembangan merupakan tahap kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik produk. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis komik strip. Tahapan ini diuji cobakan dan di validasi oleh ahl materi, ahli design, dan peserta didik.

Implementation, pada tahap ini segala sesuatu yang telah dirancang dipasang atau diatur sesuai peran atau fungsinya agar dapat dilaksanakan. Pelaksanaan materi pembelajaran bertujuan untuk : membimbing peserta didik untuk mencapai kompetensi, memastikan pemecahan masalah untuk mengisi kesenjangan dalam hasil belajar peserta didik, pastikan pada akhir program pembelajaran, peserta didik harus memiliki kompetensi, pengetahuan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan. Untuk mengetahui pengaruh kualitas pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien dalam pembelajaran maka, penerapan media pembelajaran ini diimplementasikan di MAN 2 Kebumen.

Evaluation, langkah langkah evaluasi pada program pengembangan pembelajaran ini adalah : Model desain ini untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti sedangkan data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kelayakan dalam sebuah produk dalam penggunaan pembelajaran, sesuai dengan hasil yang diperoleh pada tabel hasil penelitian dan pembahasan. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang dirancang oleh peneliti menggunakan 2 tahapan uji coba terbatas berjumlah 10 orang dan uji coba termasuk kelompok besar berjumlah 25 orang dengan menggunakan instrument yang berupa angket. Namun instrument yang dibuat akan diuji validitas dan reabilitasnya, agar instrument yang akan dipergunakan dapat dikatakan valid dan reliable. Hasil dari uji validitas yang menggunakan korelasi.

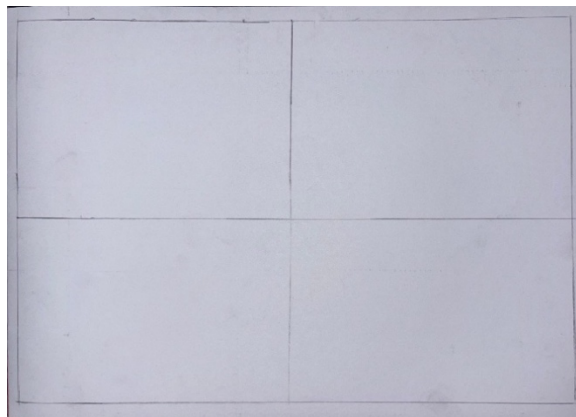
Hasil analisis data mulai dari uji validasi yang terdiri dari : (1) Uji validasi ahli isi atau materi pembelajaran mendeskripsikan data yang dikategorikan menjadi 3 aspek pendalaman tentang materi yaitu aspek isi, aspek media, aspek desain pesan. (2) Ahli media pembelajaran mendeskripsikan data yang difokuskan pada kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE mata pelajaran Bahasa Indonesia, (3) Uji tanggapan awal siswa dalam kelompok kecil, uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar mendeskripsi data yang dikategorikan menjadi 4 aspek pendalaman tentang materi yaitu aspek isi, aspek kemudahan dalam mengakses, aspek kejelasan dari pesan yang disajikan serta aspek kemenarikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

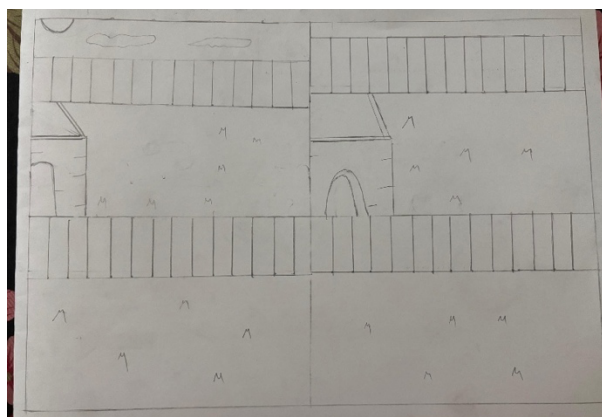
Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis komik strip dengan model pembelajaran ADDIE pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas X di MAN 2 Kebumen, dikembangkan menggunakan media buku gambar dan alat tulis yang digunakan sebagai peneliti dalam proses pembelajaran di sekolah. Peneliti mempersiapkan buku gambar dan alat tulis yang diperlukan untuk membuat komik strip, setelah itu peserta didik dapat menggambar sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan oleh peneliti. Berikut adalah langkah-langkah membuat komik strip menggunakan media buku gambar dan alat tulis yang dilihat pada gambar 2,3,4,5,6.



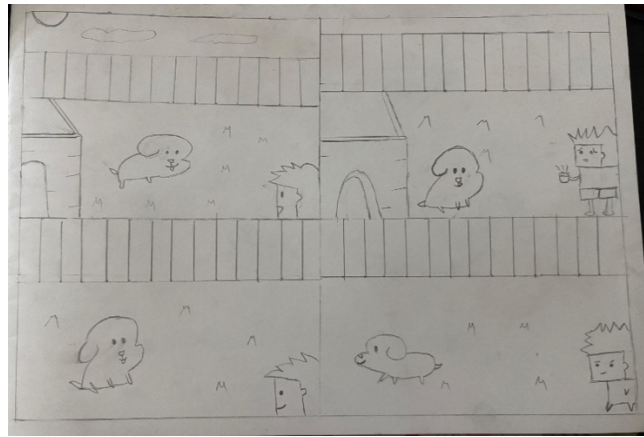
Gambar 2. Tampilan awal garis tepi Komik Strip



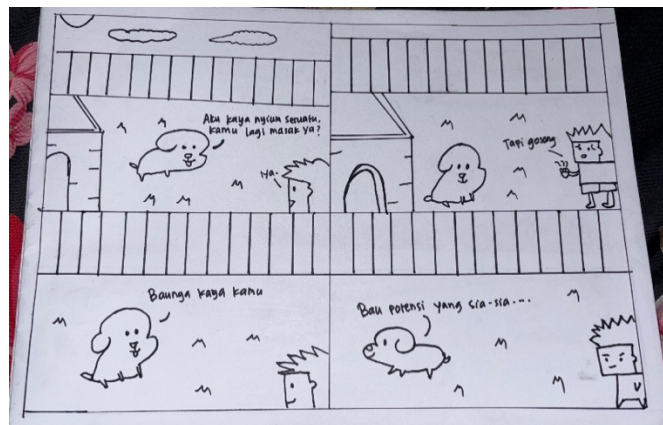
Gambar 3. Tampilan gambar membentuk kolom kotak kotak



Gambar 4. Tampilan gambar membentuk sketsa tokoh



Gambar 5. Tampilan gambar tokoh dan balon untuk keterangan



Gambar 6. Tampilan gambar karakter tokoh dan teks dalam balon

Kelayakan hasil dari penelitian pengembangan yang mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis komik strip dengan menggunakan media buku gambar dan alat tulis sebagai media pembelajaran dengan model ADDIE. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran ini adalah untuk dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dan juga melatih kekreatifitasan peserta didik dalam belajar. Data hasil uji coba dengan menggunakan angket kepada para responden. Hasil penelitian dari data validasi ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa dari kelompok kecil dan kelompok besar.

Validasi ahli materi pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di MAN 2 Kebumen ini terbagi menjadi 3 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu untuk isi materi memperoleh skor 100%, untuk media memperoleh skor 100%, dan untuk design pesan memperoleh skor 100%. Dengan rata-rata dari 3 aspek tersebut adalah 100%, yang berarti produk yang dibuat dikatakan “layak”, ini memberi peluang bahwa produk dapat dilakukan uji coba berikutnya untuk mengukur kelayakan pada kelompok-kelompok siswa. Hasil penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran dapat dilihat pada gambar tabel prosentase ahli isi/materi pembelajaran :

AHLI MATERI															JML	%
Isi					Media					Design Pesan						
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
100%					100%					100%						
100%																

Penilaian ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di MAN 2 Kebumen, dengan menanyakan kelengkapan, kecocokan dan kelayakan media yang dipakai mendapatkan skor dengan rata-rata 77,30%, berarti produk media pembelajaran ini layak dan ini memberikan peluang uji coba produk pada siswa. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran dapat dilihat pada gambar tabel prosentase ahli media pembelajaran ini :

AHLI MEDIA															JML	%
Kepraktisan Media					Tampilan Media					Kelayakan Kegrafikan						
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	77,3%
80%	80%	40%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%		
72%					80%					80%						
77,30%																

Tanggapan siswa terbagi menjadi 4 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari isi materi bahan pembelajaran, aspek kemudahan akses dalam menggunakan aspek kejelasan, dan aspek kemenarikan yang dirancang secara berurutan hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 81,2% untuk isi materi pembelajaran, 82,8% untuk kemudahan siswa dalam mengakses, 82,8% untuk kejelasan materi yang disajikan dan 84,4% untuk aspek kemenarikan sajian produk rancangan. Berarti produk media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE mata pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan layak. Hasil penilaian dari tanggapan siswa terhadap media ini sesuai dengan gambar tabel tanggapan siswa di kelompok kecil ini :

Prosentase tanggapan siswa kelompok kecil																				JML	%
Aspek Isi materi					Mudah Akses					Kejelasan Pesan					Kemenarikan						
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	88	
4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	78	
4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	88	
3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	65	
4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	82	
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	68	
5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	96	
4	3	3	5	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	5	4	4	85	
5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	91	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	84	
82%	78%	78%	86%	82%	86%	86%	78%	82%	82%	84%	80%	86%	76%	88%	88%	88%	82%	80%	84%		
81,20%					82,80%					82,80%					84,40%						
82,80%																					

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba terakhir yang dilakukan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan untuk di sosialisasikan pada kelompok atau pada saat proses pembelajaran. Dari tabel 4 berikut ditunjukkan bahwa uji coba kelompok besar terbagi menjadi 4 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari isi materi bahan pembelajaran, aspek kemudahan akses dalam menggunakan, aspek kejelasan dan aspek kemenarikan yang dirancang secara berurutan, hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 84% untuk isi materi pembelajaran, 84,48% untuk kemudahan siswa dalam mengakses, 85,12% untuk kejelasan materi yang disajikan dan 86,56% untuk aspek kemenarikan sajian produk rancangan. Berarti produk media

pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan layak. Sebagaimana pada gambar tabel prosentase uji coba kelompok besar ini :

Prosentase tanggapan siswa kelompok besar																					
Aspek Isi materi					Mudah Akses					Kejelasan Pesan					Kemenarikan					JML	%
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	83	
4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	79	
4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	89	
4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	4	5	3	4	4	4	3	5	79	
4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	85	
4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	80	
4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	93	
4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	90	
4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	92	
4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	89	
4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	80	
4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	82	
4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	
4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	89	
4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	80	
4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	3	4	87	
4	4	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	3	5	3	4	3	4	4	5	79	
4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	84	
4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	87	
4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	81	
4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	5	4	4	81	
4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	
4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	82	
4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	88	
4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79	
80%	80%	80%	100%	80%	82,40%	85,60%	80%	84,80%	89,60%	82,40%	82,40%	84,80%	91,20%	84,80%	87,20%	87,20%	85,60%	82,40%	90,40%		
84%					84,48%					85,12%					86,56%						
85,04%																					

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan produk hasil pengembangan dapat disimpulkan dengan adanya media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di MAN 2 Kebumen. Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan mengangkat pengembangan komik strip peserta didik kelas X di MAN 2 Kebumen. Penelitian ini merupakan Penelitian R and D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 unsur yaitu : (1) *Analysis* tujuannya untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan media, proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, (2) *Design* merupakan tahapan menentukan pengguna media pembelajaran, kompetensi dan pemahaman indikator yang dicapai, pembuatan design media, pengusaan peserta didik dalam penggunaan media, (3) *Development* merupakan tahapan membuat bahan ajar yang berupa media pembelajaran untuk mencapai tujuan, menyiapkan materi yang akan dijadikan isi dalam media dan memodifikasi sehingga bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam kemandirian belajar dan kelayakan media melalui uji coba dan validasi oleh para ahli materi pembelajaran, media pembelajaran, dan peserta didik, (4) *Implementation* merupakan tahapan untuk membimbing peserta didik mencapai kompetensi, mengisi kesenjangan hasil belajar dan diakhir siswa memiliki sebuah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan. (5) *Evaluation* merupakan tahapan untuk mengetahui program pembelajaran yang diikuti selama ini, manfaat yang didapat dengan

menggunakan media pembelajaran ini, seberapa besar siswa belajar tentang materi, mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari, seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan khususnya di MAN 2 Kebumen. Berdasarkan penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan dan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Secara rinci kajian produk ini menjelaskan bahwa melalui uji ahli isi atau materi mendapatkan prosentase rata rata sebesar 100%, uji ahli media memperoleh prosentase rata rata sebesar 77,30%, uji coba kelompok kecil pemberi respon terhadap produk yang dilakukan kepada peserta didik sebanyak 10 peserta didik memperoleh prosentase rata rata sebesar 82,8%, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan sebanyak 25 peserta didik memperoleh prosentase rata rata sebesar 85,04%, hasilnya selalu mengalami peningkatan. Sehingga produk yang dikembangkan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat disosialisasikan kepada guru dan peserta didik untuk dapat dipakai sebagai dasar pengembangan produk pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kebumen

SARAN

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip dengan model ADDIE pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di MAN 2 Kebumen ini lebih bisa kreatif lagi dalam pengembangan dan menciptakan hasil yang lebih bagus dengan menggunakan media berbasis komik strip.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjuna. (2011). Komik sebagai Media Pembelajaran. In <https://arjunabelajar.wordpress.com>.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title*.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Akuntansi Sektor Pemerintah. *Madrasah*, 6(2), 26.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=dw9VEQAAQBAJ>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42, 34–36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Musyawir, & Ismail. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. 1(03), 54–64.

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 1–10.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rohani, A. (2014). Media Instruksional Edukatif. In *Rineka Cipta* (Vol. 117).
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13, 194–205.
- Sardiman, A. M. (2008). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, cet. 16, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 51.
- Siregar, E., Nara, H., & Jamludin, A. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson/Allyn & Bacon. <https://books.google.co.id/books?id=5CCbngEACAAJ>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). Media Pengajaran. In *Sinar Baru Algensindo*.
- Sutikno, M. S. (2009). Belajar dan Pembelajaran, prospect. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suyono, H. (2012). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN : Teori Dan Konsep Dasar: Vol. Cet. ke-3* (Issues 978-979-692-046–4). PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*.