

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD

P. Mita Kesuma Dewi^{1*}, N. Nym. Ganing², I W. Sujana³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
Email: kusumamita4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia akibat kurangnya variasi media pembelajaran beserta model pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* serta menganalisis validitas media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning*. Penelitian ini menggunakan jenis model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini adalah 1 orang ahli rancang bangun, 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain instruksional, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 orang uji coba perorangan, dan 9 orang uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian (a) rancang bangun media pembelajaran memperoleh skor persentase 100,00% (sangat baik), (b) hasil validitas pengembangan media pembelajaran *E-Comic* dari ahli isi memperoleh skor persentase 95,00% (sangat baik), ahli desain memperoleh skor persentase 95,00% (sangat baik), ahli media memperoleh skor persentase 97,90% (sangat baik), uji coba perorangan memperoleh skor persentase 96,66% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor persentase 96,94% (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia materi teks iklan layak untuk digunakan di kelas V SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-Comic*

Abstract

This research is motivated by the lack of understanding of students in Indonesian subjects due to the lack of variety of learning media along with the learning models used by teachers during the learning process. This study aims to describe the design and development of problem-based learning *E-Comic* learning media and analyze the validity of problem-based learning *E-Comic* learning media. This research uses the ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development model type. The subjects of this research trial were 1 design expert, 1 learning content expert, 1 instructional design expert, 1 learning media expert, 3 individual trial people, and 9 small group trial people. The data collection method used in this study was a questionnaire or questionnaire with quantitative descriptive data analysis techniques. The research results (a) the learning media design obtained a percentage score of 100.00% (very good), (b) the validity results of the development of *E-Comic* learning media from content experts obtained a percentage score of 95.00% (very good), design experts obtained a percentage score of 95.00% (very good), media experts obtained a percentage score of 97.90% (very good), individual trials obtained a percentage score of 96.66% (very good), and small group trials obtained a percentage score of 96.94% (very good). So it can be concluded that problem-based *E-Comic* learning media in lesson content Indonesian advertising text materials are suitable for use in grade V elementary schools.

Keywords: *Learning Media, E-Comic*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran dilakukan untuk membina siswa untuk menjadi orang yang berkualitas. Dengan perkembangan teknologi di era saat ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aspek kehidupan manusia. Dengan perkembangan teknologi membawa pengaruh serta perubahan terhadap dunia pendidikan secara signifikan (Masykur, 2017). Hal tersebut mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pelaksanaan belajar mengajar

salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran dilakukan. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk memperlancar pelaksanaan pendidikan di sekolah.

Pendidikan adalah salah satu hal yang dibutuhkan oleh setiap individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya agar dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Lembaga tempat pendidikan formal dilaksanakan ialah sekolah. Pelaksanaan pendidikan sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu memahami materi pembelajaran. Motivasi belajar siswa mempengaruhi kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran dan pengerjaan tugas siswa.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan siswa yang harus berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan mediator. Dari sinilah terjadinya pergeseran paradigma kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (Teacher Centered) kemudian menjadi berpusat pada siswa (Student Centered) (Pramadi, 2013). Kurikulum 2013, siswa diharapkan menjadi generasi muda yang berkualitas di masa yang akan datang serta mendidik peserta didik agar aktif, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah. Dengan adanya kurikulum 2013 dapat mendidik karakter siswa yang tidak hanya cerdas tetapi terampil dalam mengembangkan sikap spiritual, sosial dan pengetahuan. Pembelajaran juga dilakukan untuk membina peserta didik supaya menjadi orang yang berkualitas. Pembelajaran yang baik dapat mencerminkan pendidikan yang berkualitas. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui proses pembelajaran dengan cara mendorong dan memberikan fasilitas belajar yang memadai terutama di dalam proses pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pada kurikulum 2013 guru dituntut supaya dapat membuat siswa termotivasi sehingga aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai fasilitator guru dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti alat peraga, tayangan video, atau gambar sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah suatu alat atau perantara yang digunakan agar memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa (Maharwati, 2019). Media pembelajaran sangat baik untuk perkembangan kognitif pada siswa SD karena siswa masuk pada tahap operasional konkret yang dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mampu berfikir logis, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek kedalam klasifikasi dan mampu mengingat, memahami serta memecahkan masalah yang bersifat konkret. Pentingnya media dalam pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan abstrak kepada siswa (Nugraha, 2020; Martina, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah materi yang sangat penting diajarkan untuk peserta didik khususnya di sekolah dasar karena fungsi dari Bahasa Indonesia sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca serta keterampilan menulis sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat membantu siswa mengenal dirinya sendiri, budayanya serta budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan berpartisipasi dalam masyarakat serta menggunakan kemampuan imajinatif yang ada dalam dirinya (Darmayanti & Abadi, 2021). Salah satu materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD yaitu teks iklan.

Menurut Tjiptono (2005: 226) pengertian iklan ialah suatu bentuk komunikasi tidak langsung yang didasari keterangan tentang keunggulan atau keuntungan suatu produk, yang disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan rasa menyenangkan yang dapat mengubah pikiran seseorang untuk melakukan pembelian terhadap suatu produk.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 September 2021 dengan salah satu guru kelas V di SDN 9 Pedungan atas nama Ibu Nihayanti dapat diketahui bahwa kompetensi siswa didalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks iklan masih cukup rendah disebabkan karena media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang bervariasi membuat siswa sulit untuk memahami materi. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa merasa jenuh sehingga ketertarikan peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran menjadi menurun. Media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran supaya siswa dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan cara melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media pembelajaran *E-Comic* khususnya pada materi teks iklan.

Menurut Waluyanto (2005:51) komik ialah media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjukkan pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Hal senada juga disampaikan oleh (Daulay & Nurmalina, 2021) yang mengemukakan komik sebagai media pembelajaran yang berbentuk gambar serta alur cerita yang disajikan menarik sehingga siswa menjadi tertarik untuk belajar. Komunikasi belajar akan berjalan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan serta teknologi berkembang pesat dari masa ke masa di kalangan masyarakat. Perkembangan ini berdampak pada pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pendidikan contohnya seperti media pembelajaran digital berupa media pembelajaran *E-Comic*. Di dalam komik memadukan antara kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang memuat sebuah informasi. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran (Apriliani & Radia, 2020). Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disertai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Adapun model pembelajaran yang cocok di gunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar adalah Problem Based Learning.

Menurut (Stepien, dkk) Problem based learning yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan keterampilan untuk memecahkan masalah. Hal senada juga disampaikan (Syukri, 2018) Problem based learning adalah suatu model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai titik awal dalam memulai pembelajaran serta dirancang sebagai pembelajaran yang menuntut siswa untuk memperoleh kemampuan menyelesaikan masalah, kemandirian serta memiliki skill partisipasi yang baik guna mendapatkan suatu pengetahuan baru. Oleh karena itu model problem based learning cocok digunakan untuk pembelajaran peserta didik sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

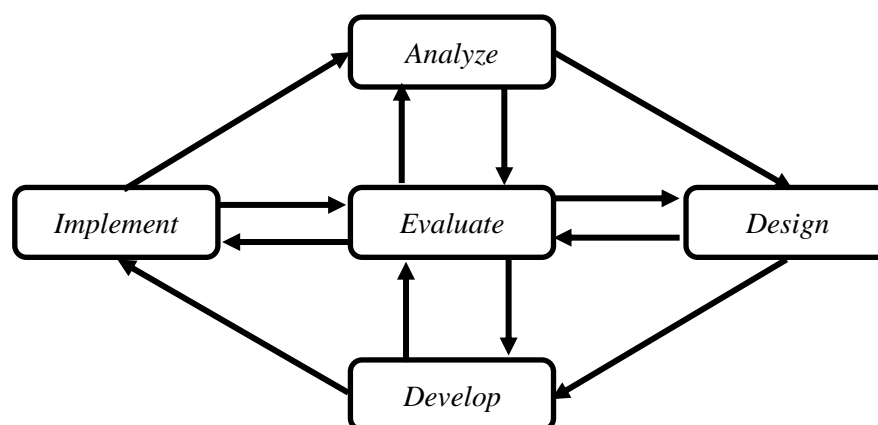
Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu di dalam proses pembelajaran sangat penting menggunakan media yang dapat memusatkan perhatian siswa untuk belajar dengan peserta didik tertarik didalam mengikuti pembelajaran akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran *E-Comic* berbasis problem based learning. Dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk berfikir kritis di dalam pembelajaran. Pada penelitian (Rahaya & Wiyarno, 2019) menunjukkan bahwa media komik dinyatakan layak digunakan untuk siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Amini & Damayanti, 2021) menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa mampu melakukan kegiatan mendongeng dengan bahasanya sendiri.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Firmansyah et al., (2020) yang membuktikan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Haryanto (2019) dan Aprianty et al., (2021) membuktikan bahwa multimedia interaktif memiliki tingkat kelayakan yang tinggi jika digunakan pada muatan matematika. Atas dasar tersebut dan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif pada muatan matematika SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* pada muatan matematika kelas IV SD. Kelayakan dari produk yang dikembangkan didasari dari uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli dan juga peserta didik.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dilaksanakan di SD Negeri 9 Padangsambian. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena, model pengembangan ini sangat cocok dan relevan dengan produk pada penelitian ini yang memiliki tahapan-tahapan yang sistematis (M. Tegeh et al., 2014).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
(Sumber: Tegeh, 2014)

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini secara umum ada 2 yaitu para ahli dan juga peserta didik. Para ahli tersebut meliputi ahli isi materi, ahli disain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Peserta didik adalah siswa kelas IV SD Negeri 9 Padangsembian yang dilibatkan dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba perorangan siswa yang dilibatkan sejumlah 3 orang. Kemudian pada uji coba kelompok kecil siswa yang dilibatkan sejumlah 9 orang yang dibagi menjadi 3 kelompok. Metode dan instrumen yang digunakan pada pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini, yaitu angket atau kuesioner Pada penelitian menggunakan angket tertutup yaitu responden menjawab dengan jawaban yang telah disediakan. Angket diberikan kepada para ahli serta siswa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil dari uji coba produk yang dilakukan oleh siswa melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen angket pada uji kelayakan multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* sebagai berikut.

Tabel 01. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	1	3
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran.	2	
		c. Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran.	3	
		d. Kejelasan penyajian materi.	4	
2	Isi Materi	e. Materi mudah dipahami	5	3
		f. Kelengkapan penyajian materi	6	
		g. Materi disajikan dengan menarik	7	
		h. Materi penting untuk dipelajari oleh siswa	8	
3	Bahasa	i. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	9	4
		j. Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	10	
Banyak				10

(Sumber : Alessi dan Trolip dalam Siddiq et al., 2020)

Tabel 02. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1	Tujuan	a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	1, 2	2
		b) Penyampaian materi memberikan Langkah-langkah yang sistematis.	3	
2	Strategi	c) Kesesuaian strategi penyampaian dengan tujuan pembelajaran.	4	6

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
3	Evaluasi	d) Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	5	2
		e) Memberikan motivasi.	6	
		f) Kemenarikan materi.	7,8	
		g) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi.	8	
		h) Kesesuaian soal dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran.	9	
Banyak			10	

(Sumber : Octavyanti & Wulandari, 2021)

Tabel 03. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1	Teks	a) Ketepatan pemilihan jenis huruf.	1	4
		b) Ketepatan pemilihan ukuran huruf.	2	
		c) Kejelasan teks.	3	
		d) Ketepatan penyajian teks.	4	
2	Gambar	e) Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi.	5	3
		f) Kemenarikan gambar.	6	
		g) Ketepatan penyajian gambar.	7	
3	Warna	h) Warna beground atau latar belakang sesuai	8,9	2
4	Aksesibilitas	i) Kemudahan pengguna	10	2
		j) Kelancaran link	11	
5	Teknis	k) Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas	12	1
Banyak			12	

(Sumber : Dwiqi et al., 2020)

Tabel 04. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1	Tampilan/ <i>desain</i>	a) Kemenarikan tampilan media pembelajaran <i>E-Comic</i> .	1	1
2	Materi	b) Kejelasan penyampaian materi.	2	3
		c) Kemudahan memahami materi yang disajikan.	3	
3	Pengelolaan Program	d) Kesesuaian materi dengan kenyataan.	4	3
		e) Kemudahan pengoprasian media pembelajaran.	5	
		f) Kelancaran dalam penggunaan media pembelajaran.	6	
4	Evaluasi	g) Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran.	7	1
		h) Kesesuaian soal dengan materi yang diberikan.	8	
Banyak			8	

(Sumber : Candra Dewi & Negara, 2021)

Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif analisis. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil uji ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran serta siswa. Selain itu, teknik analisis deskriptif kualitatif juga digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data yang berupa masukan, kritikan dan tanggapan pada angket. Hasil dari analisis yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sementara itu, teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam mengolah data yang diperoleh melalui angket atau kuesioner menjadi bentuk skor. Data dalam bentuk skor tersebut diperoleh menggunakan skala likert dengan penilaian skala empat yang berkategori sebagai berikut.

Tabel 05. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Respon
1	Skor 1	Sangat tidak setuju
2	Skor 2	Tidak setuju

3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat setuju

(Sumber : Sugiyono, 2017)

Sementara itu, ketetapan yang digunakan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 06. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Direvisi seperlunya
65-78	Cukup	Cukup banyak direvisi
40-64	Kurang	Banyak direvisi
00-39	Sangat Kurang	Direvisi total

(Sumber : Tegeh, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis problem based learning menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis (analyze) yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran serta analisis materi. Analisis yang dilakukan pertama yaitu analisis kebutuhan dalam pembelajaran dilakukan agar mengetahui kebutuhan yang diperlukan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode wawancara. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran daring ditemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi Bahasa Indonesia, karena keterbatasan komunikasi antara guru dan siswa. Adapun sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya melalui buku tema dan LKS. Berdasarkan hal tersebut diharapkan media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar. Analisis kedua adalah analisis materi, pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang relevan dengan produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan pada analisis materi yaitu metode wawancara bersama guru kelas V di SDN 9 Pedungan. Berdasarkan analisis materi yang dilakukan, materi yang digunakan yaitu materi tentang teks iklan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ketiga yaitu penentuan Kompetensi Dasar dan Indikator, penentuan KD dan Indikator dilakukan sesuai dengan analisis materi yang telah dilakukan pada materi teks iklan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuannya supaya media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi dalam pembelajaran. Kompetensi Dasar dan Indikator dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 07. KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menemukan kata kunci pada iklan media cetak. 3.4.2 Menganalisis jenis iklan berdasarkan medianya. 3.4.3 Menganalisis ciri bahasa yang digunakan pada iklan media cetak atau elektronik.

Tahap Kedua yaitu tahap desain (design), pada tahap ini yang dilakukan yaitu perancangan ide serta konsep yang sesuai dengan hasil pada tahap analisis. Adapun software yang digunakan pada pengembangan media ini adalah Microsoft Power Point. Media dirancang menggunakan flowchart dan storyboard. Media pembelajaran *E-Comic* dikembangkan menggunakan model pembelajaran problem based learning yang menarik serta mudah digunakan bagi siswa kelas V SD. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta instrument penilaian produk berupa angket penilaian ahli isi pembelajaran, angket penilaian ahli desain pembelajaran, angket penilaian ahli media pembelajaran, angket penilaian uji coba perorangan serta angket penilaian uji coba kelompok kecil.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (development), tahap ini diawali dengan pembuatan Cover media pembelajaran *E-Comic* menggunakan aplikasi Canva. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan materi media pembelajaran *E-Comic* menggunakan Microsoft power point. Sedangkan tokoh pada media pembelajaran *E-Comic* diambil melalui pinterest, file yang mulanya berbentuk power point dikonversi menjadi PDF setelah menjadi file PDF di upload ke dalam Google Drive sehingga peserta didik dapat mengakses media pembelajaran melalui link. Media pembelajaran *E-Comic* dibuat dengan memperhatikan beberapa hal seperti ketepatan pemilihan jenis dan

ukuran huruf, ketepatan pemilihan gambar dan warna, serta kemudahan penggunaan media untuk peserta didik. Produk yang sudah selesai dibuat, diuji kelayakannya oleh satu ahli isi pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, dan satu ahli media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan tersebut dinyatakan layak, media pembelajaran *E-Comic* melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon dari siswa kelas V SDN 9 Pedungan. Adapun uji coba perorangan terdiri dari 3 orang siswa dengan hasil belajar tinggi, sedang dan rendah dan uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 orang siswa, dengan masing-masing kelompok 3 orang yang memiliki hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Berikut disajikan tampilan desain cover media pembelajaran *E-Comic* berbasis problem based learning.



Gambar 2. Tampilan *E-Comic*

Tahap Keempat yaitu tahap implementasi (Implementation). Tahap ini tidak dilakukan pada penelitian ini karena situasi dan kondisi pandemi covid-19 yang masih terjadi sehingga tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa dalam penelitian ini.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (evaluation), pada tahap ini, evaluasi dilakukan dengan melakukan kegiatan evaluasi melalui kegiatan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran melalui review para ahli (ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran).

Berdasarkan hasil review dari ahli terkait rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* berbasis problem based learning yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Komponen yang dinilai diantaranya adalah model pengembangan yang digunakan, tahapan-tahapan pengembangan, kejelasan, kepraktisan dan keruntutan serta evaluasi formatif. Pada komponen pengembangan yang digunakan yang dinilai adalah kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan pada komponen kejelasan, kepraktisan dan keruntutan tahapan pengembangan yang dilaksanakan. Pada komponen evaluasi formatif yang dinilai adalah kejelasan instrument dan subjek uji coba yang dilibatkan.

Pembahasan

Hasil Review validitas media pembelajaran *E-Comic* ini ditentukan berdasarkan hasil evaluasi dari ahli meliputi: (1) Ahli isi mata pelajaran, (2) Ahli Desain Pembelajaran, (3) Ahli Media Pembelajaran, (4) Uji Coba Perorangan, dan (5) Uji Coba Kelompok Kecil. Hasil tersebut diketahui dengan menggunakan metode kuisioner. Adapun pembahasan mengenai hasil validitas pengembangan media pembelajaran *E-Comic*, sebagai berikut.

Pada instrument ahli isi pembelajaran terdapat beberapa aspek penilaian media pembelajaran *E-Comic* berbasis problem based learning. Aspek-aspek tersebut diantaranya adalah aspek kurikulum, aspek materi, Aspek Tata Bahasa. Ditinjau dari aspek isi pembelajaran, media pembelajaran *E-Comic* berbasis problem based learning ini berkualifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 95,00%. Perolehan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adalah kesesuaian materi pada media dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran, ketepatan urutan penyajian materi serta kemudahan pemahaman materi. Materi yang disajikan pada RPP sudah sesuai dengan silabus, kompetensi inti serta kompetensi dasar. Menurut Jaya, n.d. mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran ialah keseluruhan dari proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta pengembangan system penyampaianya untuk memenuhi kebutuhan agar mencapai tujuan

pembelajaran. Berdasarkan hasil review dari ahli isi atau materi pembelajaran, media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan. Hasil review dari ahli isi pembelajaran menyatakan bahwa yang dikembangkan sudah sangat baik, namun terdapat masukan, komentar atau saran untuk kesempurnaan isi atau materi dari media yang dikembangkan. Adapun masukan, komentar atau saran yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran untuk produk ini yaitu pada kegiatan pembelajaran di RPP disarankan agar berorientasi pada siswa, dan materi pada RPP perlu dilengkapi dengan contoh menentukan unsur-unsur pada iklan media cetak.

Pada hasil review dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* memperoleh persentase tingkat pencapaian sebesar 95,00% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Apabila ditinjau dari aspek desain pembelajaran, terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek tujuan, aspek strategi, serta aspek evaluasi. Beberapa hal yang mempengaruhi kualifikasi tersebut adalah tujuan penggunaan media, kejelasan penyajian materi, kemenarikan materi, kesesuaian soal dengan KD, indikator serta tujuan pembelajaran. Berdasarkan masukan, komentar, dan saran dari ahli desain pembelajaran terdapat saran yang sifatnya revisi pada RPP supaya menggunakan pada kurikulum tematik, tujuan pembelajaran agar mencerminkan variasi kegiatan belajar siswa sesuai metode, serta tambahkan petunjuk mengerjakan soal untuk siswa. Dari hasil review ahli desain pembelajaran, bahwa media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan. Hasil review dari ahli desain menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat baik, namun terdapat masukan, komentar atau saran dari ahli desain untuk lebih menyempurnakan desain pembelajaran dari media yang dikembangkan. Adapun masukan, komentar atau saran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran untuk media yang dikembangkan ini yaitu mohon dalam rancangan RPP supaya mengacu pada kurikulum tematik, tujuan pembelajaran agar memberikan variasi kegiatan belajar siswa sesuai metode, dan tambahkan petunjuk mengerjakan soal untuk siswa di RPP.

Hasil review ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek teks, gambar, warna, aksesibilitas, dan teknis. Pada hasil review dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *E-Comic* memperoleh persentase 97,90% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan masukan, komentar dan saran dari ahli media pembelajaran terdapat saran yang sifatnya revisi yaitu tampilan warna gambar dan tulisan sudah bagus, namun ada beberapa warna latar agar disesuaikan dengan warna huruf dan gambar sehingga tampilan lebih menarik dan mudah dibaca. Dilihat dari hasil review ahli media pembelajaran, bahwa media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan. Hasil *review* dari ahli media pembelajaran menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik, namun terdapat masukan, komentar atau saran untuk lebih menyempurnakan media yang dikembangkan. Adapun masukan, komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu tampilan warna gambar dan tulisan sudah bagus, namun ada beberapa warna latar agar disesuaikan dengan warna huruf dan gambar sehingga tampilan lebih menarik dan mudah dibaca.

Media pembelajaran *E-Comic* yang telah melalui hasil review para ahli, yaitu ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, kemudian produk diujicobakan kepada peserta didik. Tahap uji coba ini yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada hasil review dari uji coba perorangan, diketahui bahwa media pembelajaran *E-Comic* memperoleh persentase sebesar 96,66% dan berada pada kualifikasi sangat baik sedangkan hasil review dari uji coba kelompok kecil, diketahui bahwa media pembelajaran *E-Comic* memperoleh persentase sebesar 96,94% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Media pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik dikarenakan ada beberapa hal yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, yaitu gambar yang menarik serta menggunakan metode *problem based learning* yang dapat membuat siswa berfikir kritis. Berdasarkan perolehan hasil review dengan kategori sangat baik tersebut media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan mendapat respon sangat baik dari peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* yang telah dikembangkan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan kelas V. Dilihat dari masukan, komentar dan saran pada uji coba produk tidak terdapat hal-hal yang perlu direvisi.

Hasil analisis penilaian rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* menurut ahli diperoleh bahwa model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik media pembelajaran *E-Comic*. Kemudian tahapan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berdasarkan model pengembangan ADDIE diuraikan dengan jelas, praktis dan berurutan sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi

tahap *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Setelah itu subjek yang dilibatkan dalam pengembangan media pembelajaran *E-Comic* sudah tepat. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE.

SIMPULAN

Hasil penelitian (a) rancang bangun media pembelajaran memperoleh skor persentase 100,00% (sangat baik), (b) hasil validitas pengembangan media pembelajaran *E-Comic* dari ahli isi memperoleh skor persentase 95,00% (sangat baik), ahli desain memperoleh skor persentase 95,00% (sangat baik), ahli media memperoleh skor persentase 97,90% (sangat baik), uji coba perorangan memperoleh skor persentase 96,66% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor persentase 96,94% (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia materi teks iklan layak untuk digunakan di kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. (2021). Video Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning dengan Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 127–137. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/viewFile/32208/19510>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2670–2684.
- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Intemandan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Darmayanti, N. K. D., & Abadi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32481>
- Dinanti, R. P. D., Ardiansah, F., & Romadon. (2020). Pengembangan Media Komjinsi (Komik Imajinasi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 2(2), 64–68. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i2.161>
- Dwiyi, dkk (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fauzia, A. H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD Hadist Awalia Fauzia*. 7(April), 40–47.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Khasanah, N., dkk (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–28.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maharwati, N. K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita. *Journal of Education Technology*, 2(1), 6.

<https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13800>

- Masturah, dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Muhsin, D. (2020). *Kelas V Tema 3 Makanan Sehat*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Musnar Indra Daulay, & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Nanda, K. K., dkk. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20627>
- Pramadi, P. W. Y., dkk. (2013). Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika The Effect Of Using Comic With Balinese Local Wisdom Oriented To The Learning Motivation And Concept Understanding Of Physics. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.
- Prihanto, D. A., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU*. 5(1), 79–90. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137>
- Pryantini, P. A., Sumantri, M., & Widiana, I. W. (2016). *Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Semester Ii Sd Negeri 1 Sangsit Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2015 / 2016*. 1–9.
- Putu, N., dkk. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. 8(1), 66–74.
- Rahaya, I. S., & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidotopo Wetan V. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 268–273.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saputro, H. B. (2020) *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Henggang Bara Saputro, Soeharto* 61. 3(3), 61–72.
- Siddiq, Y. I., dkk. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Suriadhi, G., & Tastra, I. D. K. (2014). Pelajaran IPA Kelas VIII DI SMP Negeri 2 Singaraja. *Edutech*, 2(1).
- Syukri, R., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wicaksana, dkk. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Wicaksono, A. G., & Riyadi, U. S. (2020). *Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar*. 10(November), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>