

**KELAYAKAN *E-COMICS PORTABLE* BAHASA INDONESIA KELAS VIII
BERDASARKAN ANALISIS VALIDASI AHLI****Titin Nurhayatin¹, Marlia²; Desti Fatin Fauziyyah³**¹²³ Universitas Pasundan***Abstract***

This study describes the feasibility of Indonesian language learning media of class VIII in the form of portable e-comics that can be accessed through devices (webtoon application). This portable e-comics is validated by Indonesian material experts, multimedia experts (applications / software), and student responses. Based on the validation of the three parties, it can be stated that Indonesian portable e-comics for class VIII are feasible to use. Thus, students are expected to be more interested and motivated to read so that the material learned is easy to understand

Keyword: teaching material, Indonesian Language, portable e-comics, validation, feasibility

Abstrak

Penelitian ini memaparkan kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII berupa *e-comics portable* yang dapat diakses melalui gawai (aplikasi *webtoon*). *E-comics portable* ini divalidasi oleh ahli materi Bahasa Indonesia, ahli multimedia (aplikasi/*software*), dan respons peserta didik. Berdasarkan validasi dari ketiga pihak tersebut, dapat dinyatakan bahwa *e-comics portable* Bahasa Indonesia untuk kelas VIII layak digunakan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca sehingga materi yang dipelajari mudah dipahami.

Kata Kunci: bahan ajar, bahasa Indonesia, *e-comics portable*, validasi, kelayakan

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan sangat mudah memahami materi pembelajaran. Mahnun (2012) memaparkan bahwa “Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar”. Untuk itu, betapa pentingnya guru memahami media pembelajaran yang layak dan inovatif untuk peserta didik.

Permasalahan dalam kajian ini adalah bagaimanakah kelayakan *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VII sebagai alternatif media pembelajaran?

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis kelayakan *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII sebagai alternatif media pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan standar materi. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif pemilihan media yang akan digunakan tenaga pendidik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mendorong para pendidik untuk melakukan upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari rangkaian pembelajaran untuk mencapai tujuan.

E-comics portable Bahasa Indonesia kelas VIII merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara materi, gambar, dan unsur komputer. Dalam pengembangannya, media ini melibatkan programmer dan komikus. Programmer berperan aktif dalam menyiapkan sistem dalam komputer dengan membagi *software* menjadi tiga bagian: sistem *software*, *programming software*, dan *Application software*. Sistem *software* membantu agar *hardware* dan sistem komputer dapat bekerja. Yang termasuk bagian ini di antaranya: *operating systems*, *device drivers*, *diagnostictools*, *servers*, *windowing systems*, *utilities*. *Programming software* menyediakan peralatan untuk membantu seorang programmer dalam menulis program dan *software* komputer menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda dengan cara yang lebih cocok menurut pemrogram. Semua program ini tidak akan dapat bekerja dengan lengkap hanya dengan satu program, tetapi membutuhkan *software* tambahan dari kumpulan *software* yang ada agar menjadi lengkap.

Komikus berperan untuk mewujudkan gagasan yang sesuai dengan materi pembelajaran di kelas VIII dengan menyiapkan gambar dari tokoh-tokoh yang ditonjolkan dalam materi yang disampaikan. Dengan demikian, komikus berperan memadukan antara materi pembelajaran dengan gambar dan tokoh-tokoh yang terlibat dalam pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 4-5) menyampaikan tentang kriteria pemilihan media pembelajaran yakni: 1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya, 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Menurut Heinich, dkk. (dalam Arsyad, hlm. 67-69), model perencanaan penggunaan media yang efektif dikenal dengan istilah ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Dalam model ini disarankan pendidik menyiapkan media, dengan syarat harus menganalisis karakteristik siswa, merumuskan tujuan yang jelas, memilih dan memodifikasi materi dan media, menyampaikan materi dengan media yang dipilih, meminta tanggapan siswa, dan mengevaluasi proses dan hasil belajarnya.

Media e-comis portable dikembangkan dari media komik yang sudah berkembang dalam bentuk cetak. Dalam pengemasan media e-comis portable mempertimbangkan persyaratan yang sesuai dengan pendapat kedua ahli tersebut. Rohani (1997, hlm. 21) menyatakan, “Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif”. Berdasarkan pendapat tersebut, komik merupakan media yang informatif dan edukatif.

Komik menurut Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 64) adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Media komik menggunakan gambar dalam bentuk kartun yang menggambarkan karakter para tokohnya.

Daryanto (2016, hlm. 145), juga mengemukakan, “Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Media komik mampu mengungkapkan karakter para tokohnya yang dapat menarik perhatian siswa.

Media komik banyak jenisnya. Nurgiyantoro (2005: 62) mengemukakan jenis komik dilihat dari segi bentuk penampilan yang dibedakan menjadi: komik edukasi, komik promosi, komik wayang, dan komik silat. Komik edukasi memiliki dua fungsi yakni fungsi hiburan dan fungsi edukatif. Dengan adanya media internet sekarang banyak dikembangkan komik *online* karena dapat menyebar dengan jangkauan yang lebih luas dan bisa dibaca siapa saja dan di mana saja.

Jenis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik edukasi *online*. Komik edukasi *online* yang dikembangkan memerlukan perangkat lunak (*software*) yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna (*user*) dengan perangkat keras (*hardware*). *Software* bisa juga dikatakan sebagai "penerjemah" perintah-perintah yang

dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (*hardware*).

Materi ajar yang dikemas dalam *e-comics portable* berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII berdasarkan Kurikulum 2013. Jenis teks yang diajarkan di kelas VIII meliputi: teks berita, teks iklan, slogan, dan poster, teks eksposisi, teks puisi, teks eksplanasi, teks ulasaan, teks persuasif, teks drama, serta buku fiksi dan nonfiksi.

Setiap jenis teks tersebut mempunyai tujuan, isi, struktur, dan ciri kebahasaan yang berbeda. Kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa mencakup kompetensi dasar pengetahuan dan kompetensi dasar keterampilan, baik lisan maupun tulis. Peserta didik harus menguasai secara konseptual jenis-jenis teks tersebut dan harus terampil mengapresiasi dan mengkreasiannya, baik secara lisan maupun secara tulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Lembang kelas VIII sebanyak 31 orang. Selain itu, *e-comics portable* ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli multimedia (aplikasi/*software*), dan respons peserta didik. Ahli materi dan pembelajaran, memvalidasi bahan ajar ini berdasarkan kesesuaian dengan tuntutan kurikulum, keluasan dan kedalaman materi, ketepatan dan kevariasian pendekatan, model, dan metode, interaktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar, pengembangan motivasi dan kemampuan berpikir kritis, kesistematian dan kejelasan penyajian, serta pengembangan belajar sepanjang hayat. Ahli multimedia memvalidasi bahan ajar ini dari keefektifan dan keefisienan aplikasi, keandalan (*reliable*), kemudahan (*maintainable*) pengelolaan, pengoperasian, pengunduhan di *Webtoon*, kelengkapan dokumentasi aplikasi, kekomunikatifan dan kesistematian penyajian, serta desain tampilan dan kualitas grafis. Peserta didik memberikan respons tentang kemudahan memahami materi, petunjuk penggunaan, dan informasi; kepraktisan dan kenyamanan penggunaan; kemenarikan penyajian, *layout*, komposisi warna; serta peluang untuk pengembangan *e-comics portable* dalam mata pelajaran lainnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan langkah-langkah 4-D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Langkah awal menentukan (*define*) materi bahasa Indonesia di VIII yang dimasukkan dalam *e-comics portable*. Materi diambil berdasarkan

Kurikulum 2013. Langkah kedua perancangan (*design*) isi *e-comicsportable*. Perancangan gambar *e-comics portable* dibantu oleh komikus dan perancangan aplikasi *e-comics portable* secara laring (*offline*) untuk dipasang di *laptop* atau *smartphone*, dibantu oleh *programmer*. Langkah ketiga pengembangan (*develop*) yakni melakukan uji coba dan validasi atas perancangan yang sudah dilakukan. Langkah keempat penyebaran/ implementasi (*disseminate*) yang dilakukan ke sekolah untuk implementasi *e-comis portabel* pada siswa kelas VIII, melalui *Webtoons*, dan seminar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh berupa produk *e-comics portabel* Bahasa Indonesia untuk kelas VIII. *E-comics portabel* yang dihasilkan dapat diunduh melalui link: http://m.webtoons.com/en/challenge/e-comics-portable-bahasa-indonesia-kelas8/list?title_no=219798&page=1webtoon-platform-redirect=true.

Produk *e-comics portabel* Bahasa Indonesia untuk kelas VIII divalidasi oleh dua orang ahli materi dan pembelajaran, serta dua orang ahli multimedia. Ahli materi dan pembelajaran yang dijadikan validator yakni satu orang berprofesi sebagai dosen dan penulis buku teks bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia di kelas VIII. Berdasarkan validasi ahli materi dan pembelajaran diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia

No.	Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Jumlah	Persentase
1	Materi atau isi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum.	4	5	9	90
2	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	5	5	10	100
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, sesuai secara tekstual maupun secara konstekstual.	5	5	10	100
4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.	5	4	9	90
5	Memiliki tingkat	5	4	9	90

	interaktivitas, yaitu kemampuan pengguna untuk ikut berinteraksi menentukan hasil akhir dalam pembelajaran ini.				
6	Materi dapat merangsang motivasi belajar siswa.	5	5	10	100
7	Mengarahkan siswa didik untuk belajar secara aktif.	5	4	9	90
8	Merangsang siswa untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab.	5	5	10	100
9	Kejelasan uraian.	5	5	10	100
10	Menggiring siswa untuk terus belajar sepanjang hayat.	5	5	10	100
Jumlah		49	47		960
Rata-rata		4,9	4,7		96%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan pembelajaran, diketahui bahwa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *e-comics portable* untuk kelas VIII termasuk kategori layak dan baik digunakan. Namun, berdasarkan hasil penilaian validator dua aspek strategi pembelajaran, interaktivitas, dan keaktifan pembelajaran peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis *e-comics portable* juga divalidasi oleh dua orang ahli multimedia. Berdasarkan hasil validasi ahli multimedia dapat diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Multimedia

No.	Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Jumlah	Persentase
1	Aplikasi efektif dan efisien baik dalam pengembangan maupun penggunaannya, yaitu cukup dengan ponsel berbasis android/sejenisnya dan <i>portable</i> (mudah dibawa ke mana	5	5	10	100

	pun).				
2	Aplikasi <i>reliable</i> (handal), yaitu dapat berjalan dengan baik pada saat pengoperasian.	5	5	10	100
3	Aplikasi <i>maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).	5	5	10	100
4	Aplikasimudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya.	5	5	10	100
5	Aplikasi dapat diunduh melalui <i>webtoon</i> yang terdapat pada ponsel android ataupun sejenisnya.	4	5	9	90
6	Aplikasi digunakan secara terpadu dan mudah dalam eksekusi.	5	5	10	100
7	Dokumentasi aplikasi jelas.	5	4	9	90
8	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran).	5	5	10	100
9	Desain tampilan menarik	5	5	10	100
10	Kualitas grafis atau gambar yang jelas dan jernih.	5	5	10	100
Jumlah		49	49		980
Rata-rata		4,9	4,9		98

Berdasarkan data hasil validasi ahli multimedia, *e-comics portable* Bahasa Indonesia untuk kelas VIII dapat dinyatakan valid dan layak digunakan.

Berdasarkan uji pemahaman siswa terhadap materi ajar dalam *e-comics portable* dilakukan melalui pretes dan postes menggunakan media *e-comics portable* diperoleh data peningkatan pemahaman siswa terhadap materi *e-comics portable* tampak pada tabel berikut.

Tabel 3 Statistika Dekriptif**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pretes	31	57.00	29.00	86.00	1571.00	50.6774	14.02709
postes	31	26.00	71.00	97.00	2838.00	91.5484	5.66179
Valid N (listwise)	31						

Pada tabel 3, nilai rata-rata postes lebih besar daripada nilai pretes, sehingga kemampuan akhir peserta didik lebih baik daripada kemampuan awal pada yang dijadikan sampel. Untuk melihat apakah perbedaannya signifikan atau tidak, apakah berlaku untuk populasi atau tidak, maka dilakukan uji statistika inferensial. Sebelum dilakukan analisis tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas.

Tabel 4 Uji Normalitas**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes	.224	31	.000	.905	31	.009
postes	.203	31	.002	.805	31	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 4, nilai signifikan pada data pretes dan postes adalah 0,009 dan 0,000. Keduanya $< 0,05$ sehingga data tidak normal, karena data tidak normal maka uji statistika inferensial yang digunakan adalah analisis uji Wilcoxon.

Tabel 5 Uji Wilcoxon**Test Statistics^a**

	postes - pretes
--	-----------------

Z	-4.864 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel 5 diperoleh nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Artinya, H_0 diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan postes dan kemampuan pretespeserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan postespeserta didik lebih baik daripada kemampuan pretes pada populasi secara signifikan. Dengan demikian, bahan ajar yang menggunakan *e-comics portable* lebih baik daripada penggunaan bahan ajar sebelum menggunakan *e-comics portable*.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada peserta didik tentang bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *e-comics portable* diketahui sebagaimana tertuang dalam uji angket sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Angket

	Test Value = 57.8					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Angket	79.506	11	.000	53.11667	51.6462	54.5871

Pada Tabel 6, dengan test value = 57,8 yang merupakan nilai rata-rata pada kategori peserta didik yang memilih Sangat Setuju. Untuk mengetahui apakah siswa yang memilih tersebut signifikan atau tidak, maka dilakukan uji-t satu sampel. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sign (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima, artinya peserta didik memilih sangat setuju secara signifikan terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *e-comics portable*.

Sebagaimana telah disampaikan, *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VII disusun berdasarkan Kurikulum 2013. Jenis teks yang diajarkan di kelas VIII meliputi: teks berita,

teks iklan, slogan, dan poster; teks eksposisi; teks puisi; teks eksplanasi; teks ulasan; teks persuasif; teks drama; serta buku fiksi dan nonfiksi.

E-comics portable Bahasa Indonesia kelas VIII ini diharapkan menjadi salah satu media alternatif yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan pembelajaran dinyatakan layak digunakan. Simpulan ini diambil dari sepuluh aspek yang diamati yakni: kesesuaian dengan kurikulum; cakupan dan kedalaman materi, baik secara tekstual maupun kontekstual; ketepatan penggunaan strategi; interaktivitas peserta didik; rangsangan terhadap motivasi belajar; mengarahkan pada keaktifan peserta didik, dorongan berpikir kritis; dorongan untuk belajar sepanjang hayat, penggunaan bahasa; dan kejelasan uraian. Kesepuluh aspek tersebut dinyatakan baik dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli multimedia dinyatakan bahwa *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII baik dan layak digunakan. Hasil validasi ini didasarkan pada aspek keefektifan dan keefisienan pengembangan maupun penggunaannya; keandalan dalam pengoperasannya; kemudahan pengelolaannya; kemudahan pengoperasiannya; keterpaduan aplikasinya; kejelasan dokumentasi; kemudahan mengunduh; kekomunikatifan penyajian; kemenarikan desain tampilan; dan kualitas grafisnya. Mengingat bahan ajar ini menggunakan *e-comics portable*, maka semua aspek tersebut harus terintegrasi dengan baik.

Berdasarkan hasil tes pemahaman materi dalam *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII, dinyatakan bahwa kemampuan peserta didik baik sekali. Hal ini tampak dari hasil tes dengan kenaikan yang signifikan dari pretes ke postes. Rata-rata pretes sebesar 50,67 dan rata-rata postes sebesar 91,54. Berdasarkan uji statistik diketahui kenaikan pretes ke postes signifikan, dengan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII, semua peserta didik menyatakan bahwa *e-comics portable* baik dan menarik. Hal ini didukung dengan hasil test value = 57,8 yang merupakan nilai rata-rata pada kategori peserta didik yang memilih *sangat setuju* dan berdasarkan uji-t satu sampel menunjukkan bahwa nilai sign (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik memilih sangat setuju secara signifikan terhadap penggunaan *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan demikian *e-comics portable* Bahasa Indonesia kelas VIII diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang memberikan kemudahan dalam memahami materi dan kesenangan dalam belajar Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan budaya literasi di kalangan peserta didik, khususnya kelas VIII.

E-comics portable Bahasa Indonesia kelas VIII ini pun diharapkan dapat menjadi pilihan bagi para pendidik dalam menyiapkan media pembelajaran yang inovatif. Para pendidik diharapkan dapat memanfaatkannya dengan bersama-sama membuka *webtoons* melalui link: http://m.webtoons.com/en/challenge/e-comics-portable-bahasa-indonesiakelas8/list?title_no=219798&page=1webtoon-platform-redirect=true.

PUSTAKA RUJUKAN

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Riau: Jurnal Pemikiran Islam.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksioanl Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.