



Prosiding

Seminar Nasional

**Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro**

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Kebutuhan dan Desain Media Komik Cetak untuk Pembelajaran Teks Eksplanasi

Secilia Cahya Agustina^{1(✉)}, Rizka Amalia Putri², Cahyo Hasanudin³
^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
cesiliafk1967@gmail.com

abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi media pembelajaran berupa komik cetak untuk pembelajaran teks eksplanasi yang dikembangkan melalui aplikasi canva. Penelitian ini termasuk dalam penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun, penelitian ini hanya memuat langkah-langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Teknik pengumpulan data di penelitian ini berupa angket. Hasil pada penelitian ini yaitu 1). Analisis kebutuhan 2). Desain media 3). Develop (Pengembangan).

Kata kunci – Media pembelajaran, komik cetak, teks eksplanasi

Abstract – This research aims to produce innovative learning media in the form of printed comics for learning explanatory texts developed through the Canva application. This research is included in RnD research by applying the ADDIE method, however, this research only contains the steps of needs analysis, design and development. The data collection technique in this research is in the form of a questionnaire. The results of this research are 1). Needs analysis 2). Media design 3). Develop (Development).

Keywords – Learning media, printed comics, explanatory text

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan faktor yang harus dipersiapkan oleh pendidik sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Fatmasari & Sodik, 2023). Pembelajaran yang efektif membutuhkan berbagai fasilitas penunjang dan kreativitas pendidik dalam merancang suasana pembelajaran, agar proses perpindahan ilmu dapat berjalan lancar. pendidik harus mampu mengoptimalkan berbagai faktor yang dapat menghambat dalam proses pembelajaran. Junaidi (2019) menjelaskan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan untuk menciptakan kondisi yang komunikatif untuk mendukung pencapaian hasil pembelajaran. Ntobuo dkk (2018) menyatakan proses pembelajaran memerlukan media yang mampu dijadikan acuan siswa dalam memahami materi,

maka dibutuhkan media pembelajaran salah satunya yaitu media komik cetak yang memuat materi dalam bentuk gambar visual.

Saputro & Soeharto (2015) mengklaim bahwa komik dapat dikembangkan sebagai sarana pembelajaran alternatif. komik dapat dipahami sebagai media visual yang dapat menjelaskan konsep yang abstrak atau sulit dipahami (Ariesta & Kusumyati, 2018). Maka pada penelitian ini penulis mendesain komik cetak yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran teks eksplanasi, dengan menggunakan gambar narasi yang menarik, komik dapat memudahkan siswa untuk memahami penjelasan yang diberikan. karena dalam komik alur cerita yang disajikan lebih runtut yang dapat memudahkan pembaca mengingat Kembali alur ceritanya (Hasanudin, 2016). Hal ini sangat penting karena teks eksplanasi seringkali mengandung konsep-konsep yang kompleks dan sulit dipahami hanya dengan teks tulisan biasa.

Teks eksplanasi merupakan karangan yang menerangkan topik mengenai peristiwa atau fenomena, baik fenomena sosial atau alam (Rina sugiartinengsih, 2018). Menurut Sudiyati (2023) teks ekplanasi menerangkan deretan proses suatu fenomena. Tujuan teks ekplanasi sendiri menjelaskan fenomena yang terjadi dan sebab akibatnya (Budi, 2017). Karena teks eksplanasi mengandung konsep-konsep yang kompleks dan rumit diharapkan kehadiran komik cetak dapat membantu dalam memahami materi teks eksplanasi, sehingga siswa cenderung tertarik untuk membaca dan memahami teks ekplanasi. Serta mampu membuat proses pemebelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan penerapan metode ADDIE, namun di penelitian ini hanya menjelaskan tiga tahapan yaitu Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop(Tahapan). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD 1 Sonorejo, subjek pada tahap desain pembelajaran adalah ahli media dan ahli materi.

Metode pengumpulan data pada analisis kebutuhan menggunakan angket kebutuhan, dan metode pengumpulan data pada tahap perancangan menggunakan angket ahli media dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain menggunakan wawancara. Validasi ini dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan media dari validator yang nantinya akan dijadikan dorongan untuk revisi produk. Untuk meilhat kriteria kelayakan bahan ajar dapat dilihat pada tabel dibawa ini.

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Produk

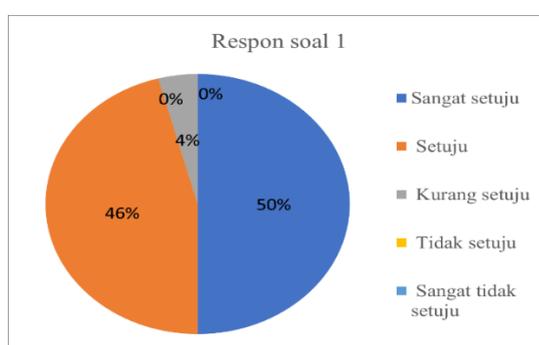
| <u>Kriteria Kelayakan</u> | <u>Skor Kualitas</u> |
|---------------------------|----------------------|
| Sangat Tidak Valid | 0% - 19,99% |
| Tidak Valid | 20% - 39,99% |
| Kurang Valid | 40 % - 59,99% |
| Valid | 60 % - 79,99% |
| Sangat Valid | 80 % - 100% |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan dan Desain Media Komik Cetak untuk Pembelajaran Teks Eksplanasi

Aspek-aspek ini mencakup delapan butir soal diantaranya yaitu.

Umpan balik siswa mengenai aspek kebutuhan media komik Cah Bojonegoro diberikan dua pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan pertama tentang “bagaimana pendapat kamu jika media pembelajaran teks eksplanasi dikembangkan lebih menarik?” berdasarkan pertanyaan tersebut, respon para siswa bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Respon siswa tentang aspek kebutuhan media

Berdasarkan gambar respon soal diatas menjelaskan presentase siswa yang menjawab sangat setuju 50% atau dua belas siswa, presentase siswa menjawab setuju 46% atau sebelas siswa, dan siswa yang menjawab kurang setuju 4% atau satu siswa. Hal ini menandakan perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran teks eksplanasi.

Dari dua puluh empat siswa memberikan alasan yang hampir sama. Salah satu alasan yaitu, supaya siswa lebih berminat untuk mempelajari teks eksplanasi dan siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Alasan ini dapat dilihat pada kutipan wawancara berikut.

SC: “Kakak ingin bertanya , mengapa kamu setuju jika media pembelajaran teks eksplanasi dikembangkan lebih menarik?”

MF: “Agar saya dapat menumbuhkan minat untuk belajar, kalau menarik saya semangat untuk belajar.”

Pertanyaan kedua tentang “Apakah menurutmu media pembelajaran yang dihadirkan dalam bentuk komik Cah Bojonegoro akan lebih menarik?” berdasarkan pertanyaan tersebut, respon para siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Respon siswa tentang aspek kebutuhan media

Bedasarkan gambar respon soal diatas menjelaskan presentase siswa yang menjawab sangat setuju 9% atau dua siswa, presentase siswa menjawab setuju 83% atau dua puluh siswa, dan siswa yang menjawab kurang setuju sebanyak 8% atau dua siswa. Hal ini menandakan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan bagi siswa seperti menggunakan media komik .

Dari dua puluh empat siswa memberikan alasan salah satunya alasannya yaitu, siswa dapat memahami teks eksplanasi dengan lebih mudah menggunakan media gambar seperti komik. Alasan ini dapat dilihat dalam kutipan wawancara dibawah ini.

SC: "Menurut kamu media pembelajaran yang dihadirkan dalam bentuk komik Cah Bojonegoro akan lebih menarik?"

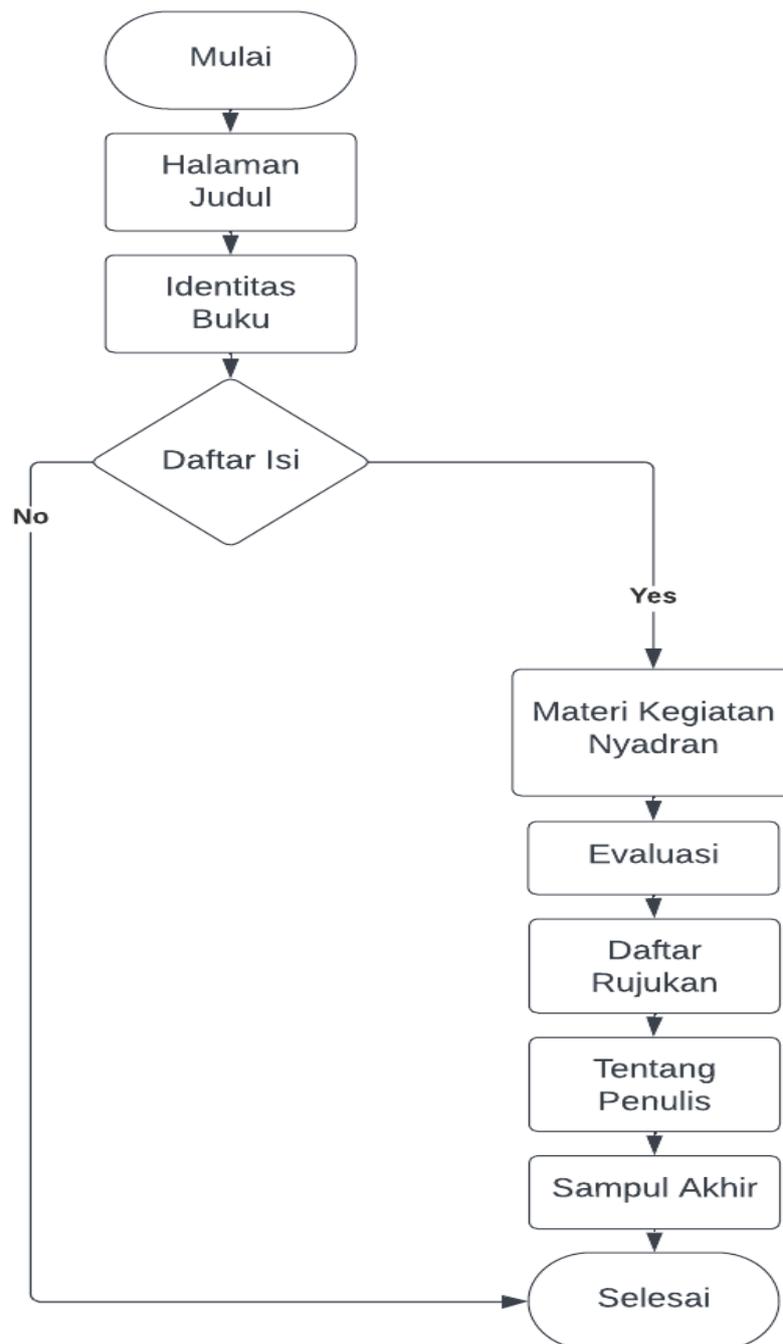
AA: "Saya setuju kak, karena Saya sangat suka dengan gambar-gambar kak."

Desain media komik cetak untuk pembelajaran teks eksplanasi

Tahap desain merupakan tahapan proses penyusunan atau merancang media komik cetak Cah Jonegoro berupa flowchart, storyboard, hasil validasi dan develop.

1. Pembuatan flowchart

Flowchart yaitu diagram alur yang digunakan untuk menunjukkan alur suatu tahapan pada media pembelajaran interaktif. Flowchart media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar berikut.

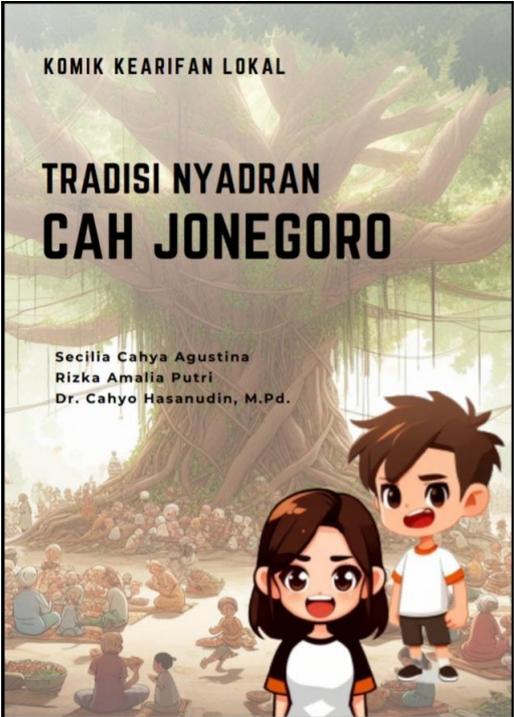


Gambar 3. *Flowchart*

2. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard adalah gambaran proses pembuatan media pembelajaran. Gambaran *Storyboard* dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 2. Gambaran *storyboard*

| No | Keterangan | Visual | | | | | | | | |
|------------|--|---|------------|---------|--------------------------|------------|---|------|---|--|
| 1. | Cover ini menampilkan halaman utama atau sampul yang berisikan judul, karakter animasi tokoh ari dan dibawahnya ada nama pengarang. |  <p>The cover features a large, ancient tree with a dense canopy. In the foreground, two cartoon characters, a boy and a girl, are smiling. The text on the cover includes 'KOMIK KEARIFAN LOKAL', 'TRADISI NYADRAN CAH JONEGORO', and the authors' names: 'Secilia Cahya Agustina', 'Rizka Amalia Putri', and 'Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd.'.</p> | | | | | | | | |
| 2. | <p>Pada halaman komik ini menampilkan percakapan antara ara dan ari .</p> <table border="1" data-bbox="336 1240 794 1971"> <thead> <tr> <th data-bbox="336 1240 533 1285">Fungsi</th> <th data-bbox="533 1240 794 1285">Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="336 1285 533 1379">Animasi</td> <td data-bbox="533 1285 794 1379">Gambar Tokoh ari dan ara</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 1379 533 1700">Background</td> <td data-bbox="533 1379 794 1700">Kombinasi warna, gambar Masyarakat sedang berkumpul dibawah pepohonan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 1700 533 1971">Teks</td> <td data-bbox="533 1700 794 1971">Menampilkan teks dalam balon percakapan yang berwarna hitam</td> </tr> </tbody> </table> | Fungsi | Keterangan | Animasi | Gambar Tokoh ari dan ara | Background | Kombinasi warna, gambar Masyarakat sedang berkumpul dibawah pepohonan | Teks | Menampilkan teks dalam balon percakapan yang berwarna hitam |  <p>The storyboard consists of three panels. The top panel shows a scene with a large tree and a group of people. A text box reads: 'Ari mengunjungi rumah Ara, sepuasnya di Bojonegoro. Saat itu, di desa Ara sedang ada kegiatan Nyadran. (Ari dolan neng omahe ara, dulure soko Bojonegoro, wayah kui neng desone ara enek acara nyadran)'. The middle panel shows Ari asking a question: 'Hai Ara, kenapa di sepanjang jalan ramai sekali? Apa ada kegiatan di desa? (Hai Ra, genyo kok mben dalam ruame tenanan? Opo enek acara nek deso?)'. The bottom panel shows Ara responding: 'Hai ari, kebetulan sekali kamu datang ke sini, warga desa sedang mempersiapkan acara Nyadran. Ayo ikut! (hee ri, pas tenan we teko mirene, wong-wong deso njalano acara nyadran. ayok melu!)'. The background of the panels shows a village scene with people gathered under a large tree.</p> |
| Fungsi | Keterangan | | | | | | | | | |
| Animasi | Gambar Tokoh ari dan ara | | | | | | | | | |
| Background | Kombinasi warna, gambar Masyarakat sedang berkumpul dibawah pepohonan | | | | | | | | | |
| Teks | Menampilkan teks dalam balon percakapan yang berwarna hitam | | | | | | | | | |

Setelah desain jadi, kemudian dilakukan uji validitas untuk menghasilkan media yang berkualitas dan siap di uji cobakan. Untuk mendapat hasil yang sesuai maka uji validitas media ini menggunakan angket yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi

Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi adalah Tindakan pembuktian untuk melihat ketepatan suatu instrument (Murtadho, 2016). Bertujuan menghasilkan data yang valid dari para ahli (Irman, 2020). Angresia (2022) menjelaskan bahwa ahli materi menilai media dari sisi materi pembelajaran apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sedangkan ahli media menilai dari sisi keseimbangan pemilihan media pembelajaran dari segi warna gambar dan keseimbangan gaya teks dengan media.

Saran dan masukan dari para ahli dapat dijadikan dorongan untuk revisi media komik cetak. Pada tabel 2 menunjukkan hasil analisis dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 2. Hasil Analisis Data

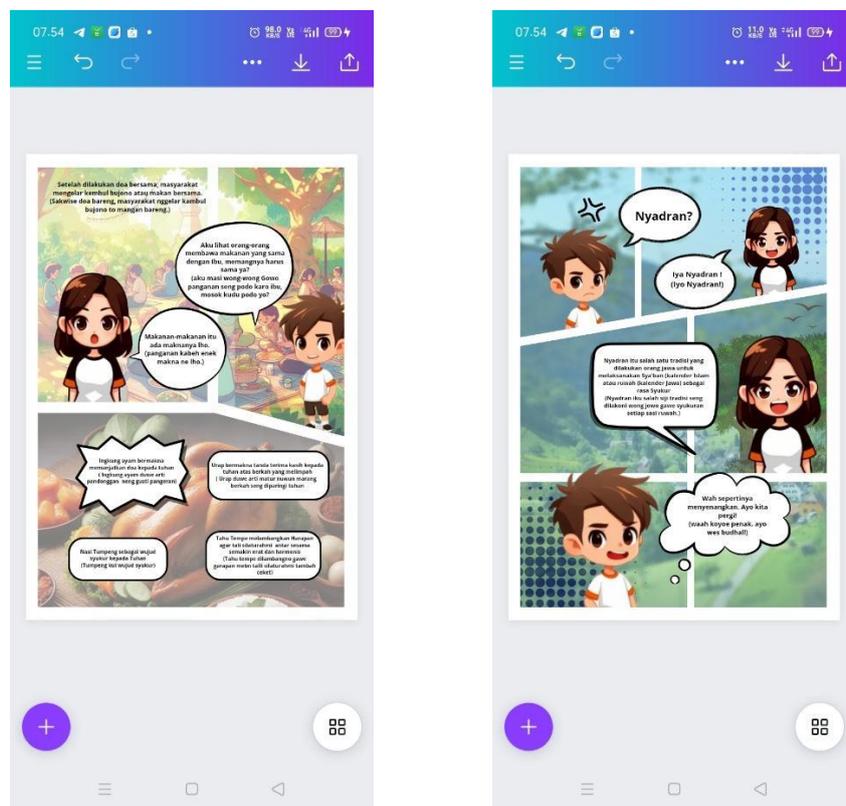
| | Ahli Materi 1 | Ahli Materi 2 | Ahli Media 1 | Ahli Media 2 |
|----|---------------|---------------|--------------|--------------|
| X | 76 | 71 | 59 | 53 |
| XI | 80 | 80 | 65 | 65 |
| P | 95.00 | 88.75 | 90.77 | 81.54 |

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan dari ahli media dan ahli materi, hasil presentase kedua validasi ahli materi menunjukkan kriteria "Sangat Valid" dengan rata-rata 95.00% dan 88.75%. Adapun komentar ahli materi mengenai penambahan materi yang diangkat. Sedangkan hasil presentase kedua ahli media mengenai bahan ajar komik cetak termasuk kedalam kriteria "Sangat Valid" dengan rata-rata 90.77% dan 81.54%. komentar dari ahli media mengenai pilihan kertas guna meminimalisir baground terpecah agar dapat dipahami siswa

Develop (pengembangan) media komik cetak untuk pembelajaran teks eksplanasi

Media ini dikerjakan menggunakan program canva, canva merupakan Aplikasi online alat yang dimanfaatkan sebagai pendukung untuk mendesain media pembelajaran. template dalam aplikasi canva sangat menarik (Rahmatullah, 2020). Canva juga memiliki kemudahan akses dan fitur-fitur canggih (Putri & Hasanudin, 2023). Wijaksono & Prima (2022) berpendapat bahwa canva juga layak digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Canva sendiri, dapat diakses melalui computer maupun ponsel, kemudahan dalam pengoprasianya dapat memberikan

dampak positif bagi pengguna. Khususnya pembuatan media pembelajaran berupa komik. Berikut ini desain media komik cetak pada aplikasi canva.



Gambar 4. Desain pada canva

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1).Hasil analisis kebutuhan media komik cetak untuk pembelajaran teks eksplanasi bagi siswa sekolah dasar mencakup enam indikator yaitu, aspek kebutuhan media komik Cah Bojonegoro, aspek kebutuhan materi media komik Cah Bojonegoro, aspek kebutuhan penyajian media komik Cah Bojonegoro, aspek kebutuhan komponen kebahasaan, aspek kebutuhan evaluasi, aspek kebutuhan spesifik produk, 2). Desain media komik cetak untuk pembelajaran teks eksplanasi disusun berdasarkan flowchart, storyboard, dan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, 3). Pengembangan media komik cetak ini menggunakan aplikasi online canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.pd. selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dan rekan-rekan seperjuangan di semester lima ini. Saya harap kita mampu mengoktimalkan semester yang akan datang dengan lebih baik lagi.

REFERENSI

- Angresia, Y. ., Sesmiarni, Z. ., Charles, C., & Melani, M. . (2022). Komik digital : Media pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 219-235. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i2.204>.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>.
- Budi, E. N. (2017). Penerapan pembelajaran virtual class pada materi teks eksplanasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus tahun 2017. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 62-75. <https://doi.org/10.2317/jpis.v27i2.5720>.
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 174-179. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.67>.
- Fatmasari, F., & Sodiq, S. (2023). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi Peserta Didik Kelas VII. *Bapala: kajian pendidikan, bahasa, dan sastra*, 10(3), 179-193. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54600>.
- Hasanudin, C. (2016). Eksperimentasi strategi belajar PQ4R dengan media komik terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita anak pada siswa kelas VII SMP. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 136-142. <https://doi.org/10.22219/kembara.v2i2.3998>.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on Gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7 (2), 246-251. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/14344>.
- Putri, SD, & Hasanudin, C. (2023, November). Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran menulis iklan pada siswa. *Dalam Seminar Nasional Daring Sinergi* 1(1), 356-361. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1695>.
- Rahmatullah, Rahmatullah and Inanna, Inanna and Ampa, Andi Tenri (2020) media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2). 317-327. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>.

- Sugiartinengsih, R. (2018). Penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks ekplanasi di Sma Negeri 1 Sukahaji. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 8(02), 17-24. <https://jurnal.pendidikandd.org/index.php/JPD/article/view/123>.
- Siagian, RS., Sofwan, M., & Hayati, S. . (2023). Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva for Education pada pembelajaran matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5222-5230. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14364>.
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61-72. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065>.
- Sudiyati, S. (2023). Peningkatan hasil dan aktivitas belajar materi teks eksplanasi dengan model *Think-Talk-Write* berbantu media komik strip. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i1.92>.
- Wijaksono, SA, & Prima, FK (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621-629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>.