



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 serta Pengembangan Media Komik Digital Buku Harian Si Mika Untuk Pembelajaran Teks Imajinasi

Harbeng Masni¹, M. Alfian Haris², M. Abdul Khalim Arrosyid³, Nisva Rizky
Oktaviani⁴, Cahyo Hasanudin⁵

¹Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Batanghari, Indonesia

^{2,3,4,5}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

harbeng.masni@unbari.ac.id

abstrak—Permasalahan dalam pembelajaran teks imajinasi masih cenderung banyak, salah satu masalah tersebut adalah peserta didik malas membaca karena media pembelajaran teks imajinasi hanya dikemas dengan bentuk teks saja. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran berupa komik digital yang menarik dan menambah minat baca bagi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan menerapkan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, pada penelitian ini, hanya dijelaskan *Analysis, Desain, dan Development* saja. Hasil dari penelitian ini adalah 1) analisis kebutuhan media 2) membuat flowchart dan storyboard 3) Validasi dari ahli materi dan media 3) mengembangkan komik digital dengan aplikasi IbisPaint X

Kata kunci— Media, Komik Digital, Teks Imajinasi

Abstract— *here still tend to be many problems in learning imaginative texts, one of the problems is that students are lazy about reading because the learning media for imaginative texts is only packaged in text form. The aim of this research is to create learning media in the form of digital comics that are interesting and increase reading interest for students. The research method used in this research is the R&D (Research and Development) method by applying the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). However, in this research, only Analysis, Design and Development are explained. The results of this research are 1) analyzing media needs 2) creating flowcharts and storyboards 3) Validation from material and media experts 3) developing digital comics with the IbisPaint*

Keywords— *Media, Digital Comics, Imagination Text*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik (Lestari dan Kamhar, 2019) yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa, bukan sekedar pembelajaran aspek kebahasaan formal (Hidayah, 2015) dan memiliki peran signifikan dalam kehidupan manusia dan menjadi kunci untuk memahami ilmu pengetahuan dan teknologi (Nurlelah, 2020). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak materi, salah satu materi tersebut ialah teks imajinasi yang terdapat pada KD 4.3 pada jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VII kurikulum 2013.

Cerita imajinasi adalah cerita yang menggunakan narasi umum (Kosasih dalam Turnip dan Lubis, 2022) dengan menyajikan beberapa urutan kejadian (kronologis), yang bertujuan untuk memberi arti pada suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa (Suparno dalam Rusminto dkk, 2020) yang ditampilkan dalam bentuk tokoh khayalan atau fiktif (Singa dan Hasibuan, 2018). Cerita imajinatif diolah menggunakan imajinasi penulis secara artistik dan sangat diwarnai oleh budaya, pengalaman batin, filsafat, religiusitas, latar belakang dan lingkungan penulis (Hendrawanto, 2017). Jadi, Cerita imajinasi adalah cerita yang melibatkan tokoh khayalan dan imajinasi penulis dengan menggunakan narasi umum dan kronologis untuk memberi makna pada peristiwa atau cerita.

Permasalahan yang dialami siswa pada materi teks imajinasi adalah peserta didik kesulitan dalam menceritakan kembali isi teks imajinasi. Peserta didik kesulitan dalam mentransfer imajinasi kedalam kata-kata yang efektif, hal tersebut dikarenakan peserta didik cenderung malas membaca teks naratif yang panjang dan hanya berisi teks saja. Rendahnya minat membaca mengakibatkan rendahnya pula tingkat keaktifan dan keterampilan dalam memahami baca (Hidayati dan Hasanudin, 2017) hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam menyajikan gagasan kreatif secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif membaca dan memahami teks imajinasi, serta melatih keterampilan mentransfer imajinasi ke dalam ungkapan kata-kata secara efektif. Untuk itu, peneliti ingin menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik yakni berupa komik digital

Penggunaan media komik digital dapat menjadi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Komik digital adalah bentuk cerita dalam bentuk gambar yang menggunakan karakter khusus untuk menyampaikan informasi melalui platform elektronik (Hidayah, dkk., 2017) yang bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik agar dapat memahami serta menguasai konsep materi pembelajaran yang disampaikan (Juleni, dkk., 2022) sehingga mempermudah peserta didik dalam menyampaikan ide dengan jelas, dan mampu menceritakan isi cerita secara berurutan (Narestuti, dkk., 2021). Dari kutipan tersebut dapat

disintesis bahwa media komik digital merupakan sebuah cerita gambar yang disajikan dalam bentuk elektronik untuk menarik minat peserta didik dalam belajar dan memahami isi dari materi pelajaran sehingga dapat mengembangkan ide dalam menyampaikan ini cerita.

Komik digital yang dibuat oleh peneliti adalah Komik Digital Buku Harian Si Mika. Buku Harian Si Mika merupakan media pembelajaran berupa komik digital yang diciptakan oleh peneliti dalam konteks pembelajaran teks imajinasi. Tujuan utama pembuatan komik digital ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali teks imajinasi. Dalam proses pembuatannya, peneliti berfokus pada pengembangan kebutuhan dan desain media pembelajaran yang sesuai dengan materi teks imajinasi. Buku Harian Si Mika tidak hanya berfungsi sebagai bahan pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang dapat memotivasi peserta didik dengan menyajikan cerita imajinatif melalui format komik digital. Melalui visual dan narasi yang menarik, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami serta mengekspresikan kembali isi teks imajinasi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa komik digital ini, diharapkan proses pembelajaran teks imajinasi menjadi lebih menarik dan efektif, membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menceritakan kembali isi teks imajinasi secara lebih baik.

METODE PENELITIAN

penelitian ini adalah termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop . Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas VII A dan VII B SMPN 1 Purwosari yang berjumlah 64 siswa, subjek pada langkah desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan angket kebutuhan, sedangkan teknik pengumpulan data pada langkah desain menggunakan angket ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara. Setelah desain jadi kemudian dilakukan uji validitas dengan menggunakan angket yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan media untuk mengetahui validitas atau kesesuaian media yang dibuat (Handayani dan Dewi, 2021).

Ahli media dan materi menilai instrumen angket dengan skala likert. Skala likert merupakan salah satu metode survei untuk mengukur pendapat seseorang dengan kuesioner untuk mendefinisikan skala sikap terhadap objek tertentu (Sugiyono dalam Sumartini dkk., 2020). Kuesioner ini menggunakan skala likert pada setiap jawaban yaitu 1-5. Nilai 1 menunjukkan sangat rendah. Nilai 2 menunjukkan rendah. Nilai 3 menunjukkan cukup. Nilai 4 menunjukkan tinggi. Nilai 5

menunjukkan sangat tinggi. untuk validasi media pembelajaran. Setelah itu, para ahli dapat memberikan skor pada table berikut

Nilai	Deskripsi
5	Sangat tinggi
4	Tinggi
3	Cukup
2	Rendah
1	Sangat Rendah

Diadopsi dari (Zulaeha dkk., 2023)

Setelah itu peneliti melakukan analisis statistik deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan mengubah data menjadi persentase. Rumus yang digunakan penliti adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100$$

Rumus tersebut merupakan rumus untuk mengubah data ke dalam format presentasi, dimana P adalah persentase setiap kriteria, x adalah skor setiap kriteria, dan xi adalah skor maksimal setiap kriteria. Hasil P-value kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria untuk menentukan kriteria kelayakan bahan kajian. Kritik, saran dan komentar juga dapat disampaikan oleh ahli materi dan media.

Persen (%)	Kriteria kelayakan
85-100	Layak dengan predikat luar biasa
65-68	Layak dengan predikat bagus
45-46	Layak dengan predikat cukup
0-44	Tidak Layak

Diadopsi dari (Depdiknas dalam Zulaeha dkk, 2023)

Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

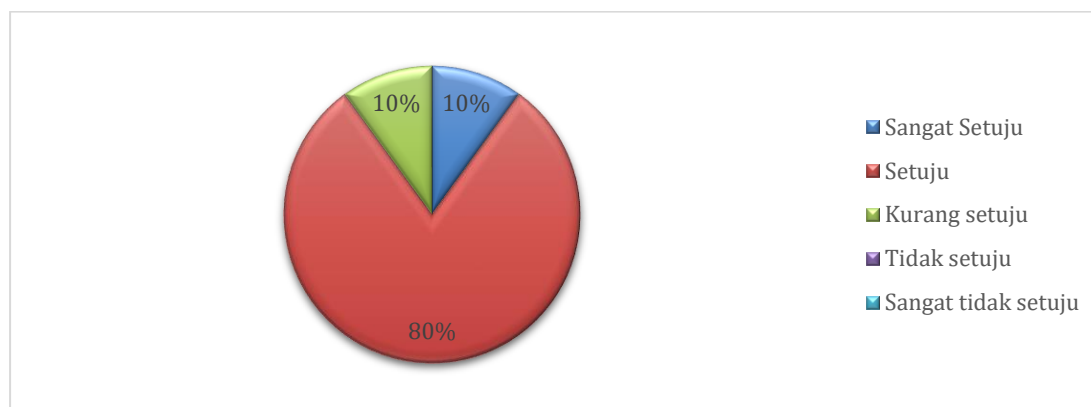
Hasil dari kebutuhan dan desain pada media Komik Digital Buku Harian Si Mika untuk pembelajaran Teks Imajinasi mencakup Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Analisis kebutuhan digali menggunakan angket, desain disusun dengan menggunakan *flowchart* dan *storyboard* serta validasi dari ahli materi dan ahli media, sedangkan develop dibuat dengan menggunakan aplikasi IbisPaint X

1. Hasil Analisis Kebutuhan media Komik Digital Buku Harian Si Mika

Hasil analisis kebutuhan pada media Komik Digital Buku Harian Si Mika digali dengan menggunakan angket yang telah dibagikan di kelas VII A dan VII B SMPN 1 Purwosari yang berjumlah 64 siswa. Angket tersebut memuat lima indikator yaitu, 1) aspek kebutuhan bahan ajar, 2) aspek kebutuhan materi bahan ajar, 3) aspek kebutuhan penyajian bahan ajar, 4) aspek kebutuhan evaluasi, 5) aspek kebutuhan spesifikasi produk. Namun, hanya dua indikator yang akan dijabarkan pada penelitian ini.

1. Aspek kebutuhan media komik digital Buku Harian Si Mika

Aspek kebutuhan bahan ajar dicari dengan dua pertanyaan. Pertanyaan pertama tentang "Sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, apakah pendapat kamu bahwa media pembelajaran teks imajinasi masih perlu dikembangkan?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1. Respon Siswa Tentang Kebutuhan Media Pembelajaran Teks Imajinasi

Berdasarkan gambar 4.1. dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran teks imajinasi sebanyak 10%, persentase siswa menjawab setuju pada pengembangan media pembelajaran teks imajinasi sebanyak 80%, persentase siswa menjawab kurang setuju 10%, persentase siswa menjawab tidak setuju 0%, Persentase siswa menjawab sangat tidak setuju 0%.

Sesuai persentase diatas, dapat dinyatakan bahwa 80 % siswa sependapat bahwa media pembelajaran teks imajinasi di SMPN 1 Purwosari masih perlu dikembangkan.

Pada kolom alasan, empat dari 64 siswa memberikan jawaban yang hampir sama. Alasan itu adalah bahwa media pembelajaran teks imajinasi perlu dikembangkan karena sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

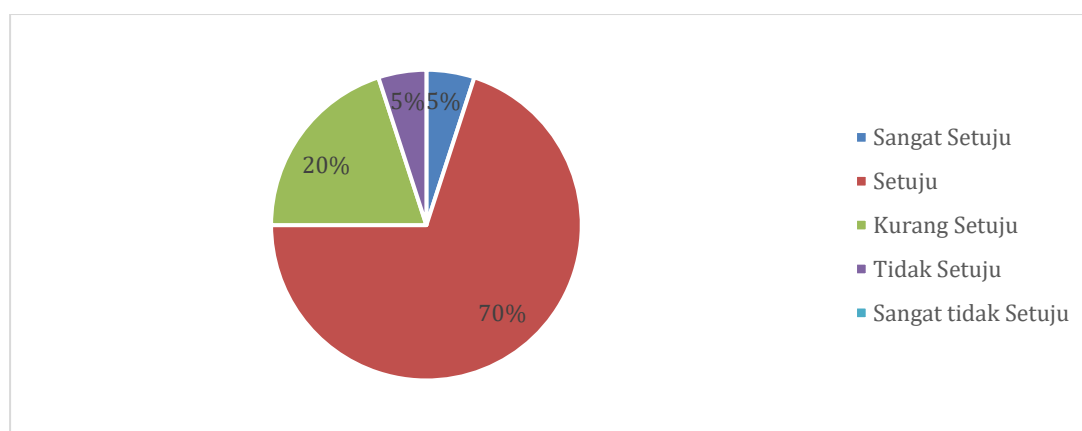
MAKA : “Saya ingin bertanya, mengapa media pembelajaran teks imajinasi masih perlu dikembangkan?”

RA : “**Agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan**”

MAKA : “Artinya, menurut kamu, jika media pembelajaran teks imajinasi itu dikembangkan, pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan?”

RA : “**Betul, Kak**”

Pertanyaan kedua tentang “apakah kamu setuju bahwa pembelajaran teks imajinasi memuat cerita imajinasi berupa komik digital Buku Harian Si Mika?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Respon siswa tentang media pembelajaran berupa komik digital Buku Harian Si Mika

Berdasarkan gambar 4.2 dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju jika media pembelajaran teks imajinasi memuat cerita imajinasi berupa Buku Harian Si Mika sebanyak 5%, persentase siswa yang menjawab setuju sebanyak 70%, persentase siswa yang menjawab kurang setuju 20%, persentase siswa yang menjawab tidak setuju 5%, persentase siswa yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini berarti siswa SMPN 1 Purwosari setuju jika pembelajaran teks imajinasi memuat cerita imajinasi berupa komik digital Buku Harian Si Mika.

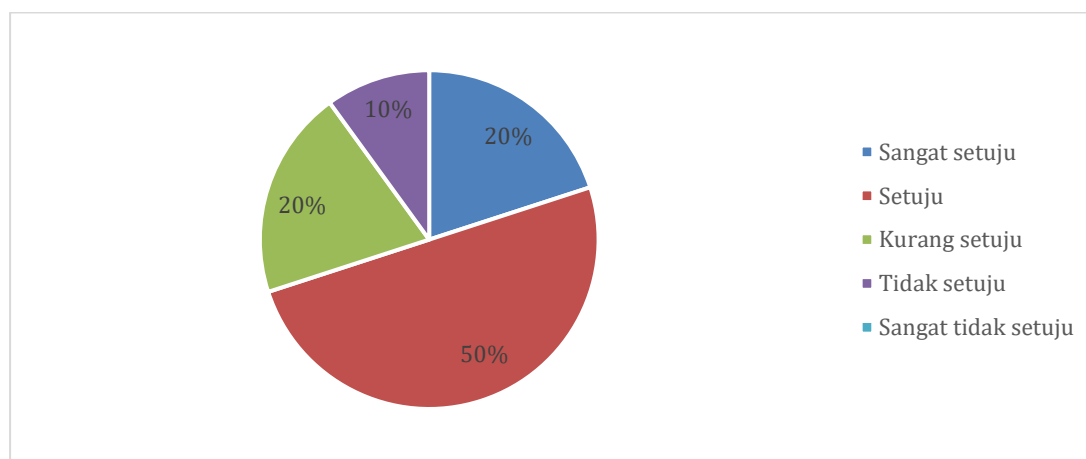
Pada kolom alasan, 5 dari 64 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa media pembelajaran teks imajinasi memuat cerita imajinasi berupa Buku Harian Si Mika. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

MAKA : “Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran teks imajinasi memuat cerita imajinasi berupa komik digital Buku Harian Si Mika?”

ANL : **“Karena media pembelajaran komik digital belum pernah diterapkan di sekolah saya, dan tentunya sangat menarik dan sangat mudah untuk mengakses materi”.**

2. Aspek kebutuhan materi media komik digital Buku Harian Si Mika

Aspek kebutuhan materi dicari dengan dua pertanyaan, yakni pertanyaan ketiga dan keempat. Pertanyaan ketiga tentang “Apakah kamu setuju jika materi pada media pembelajaran teks imajinasi memuat materi tentang a) Merangkai urutan peristiwa, b) Membuat rincian dan penjelasan mengenai kejadian-kejadian utama, c) Menyusun skema tokoh, watak, alur, latar, dan sudut pandang, d) Mencari dan menentukan tema serta amanat yang ingin disampaikan?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Respon siswa tentang materi yang akan dimuat di media pembelajaran teks imajinasi

Berdasarkan gambar 4.3. dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju pada materi yang akan dimuat pada media pembelajaran teks imajinasi sebanyak 20%, persentase siswa yang menjawab setuju 50%, persentase siswa yang menjawab kurang setuju 20%, persentase siswa yang menjawab tidak setuju 10%,

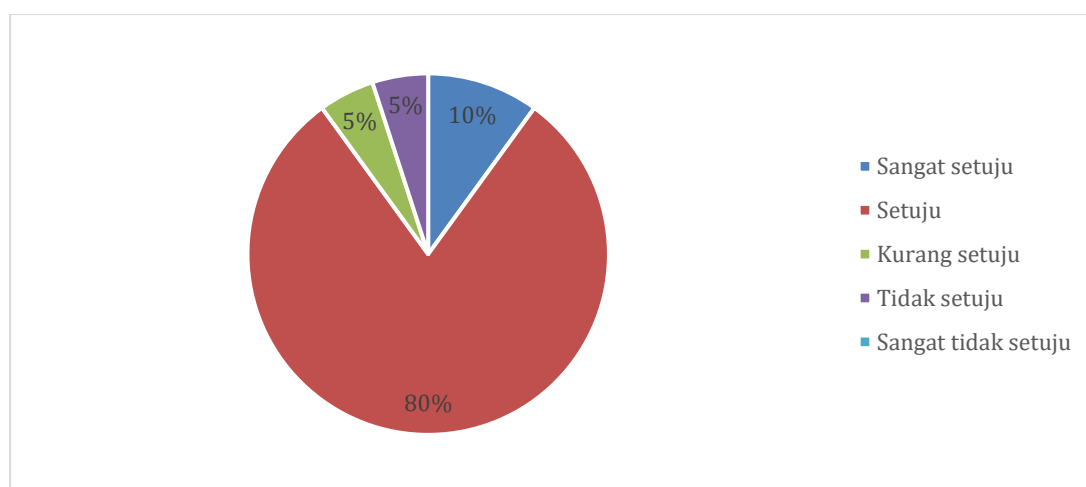
persentase siswa menjawab sangat tidak setuju 0%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMPN 1 Purwosari jika media pembelajaran teks imajinasi memuat materi yang sudah disebutkan di atas.

Pada kolom alasan, 2 dari 64 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika media pembelajaran teks imajinasi memuat materi yang sudah disebutkan di atas. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

MAKA : “Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran teks imajinasi memuat materi ini?”

SKN : “**Saya setuju, karena materi ini sesuai dengan media pembelajaran, dan mudah untuk difahami**”.

Pertanyaan keempat tentang “Bagaimanakah menurut kamu jika media pembelajaran teks imajinasi dapat mengakomodir kecakapan hidup kamu, yaitu 1) Kemampuan untuk meningkatkan daya baca dan daya khayal, 2) Kemampuan untuk mengasah kerja rangsangan otak, 3) Kemampuan untuk meningkatkan daya ingat, 4) Kemampuan untuk berkreasi, dalam bentuk gambar dan animasi?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4. Respon siswa tentang akomodir kecakapan hidup media pembelajaran teks imajinasi

Berdasarkan gambar 4.4. dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju pada akomodir kecakapan hidup media pembelajaran teks imajinasi sebanyak 10%, persentase menjawab setuju sebanyak 80%, persentase menjawab kurang setuju 5%, persentase menjawab tidak setuju 5%, persentase menjawab sangat tidak setuju 0%. Hal ini berarti siswa SMPN 1 Purwosari setuju jika media

pembelajaran teks imajinasi dapat mengakomodir kecakapan hidup yang sudah disebutkan diatas.

Pada kolom alasan. 4 dari 64 siswa memberikan jawaban yang hampir sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika media pembelajaran teks imajinasi dapat mengakomodir kecakapan hidup yang sudah disebutkan diatas. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

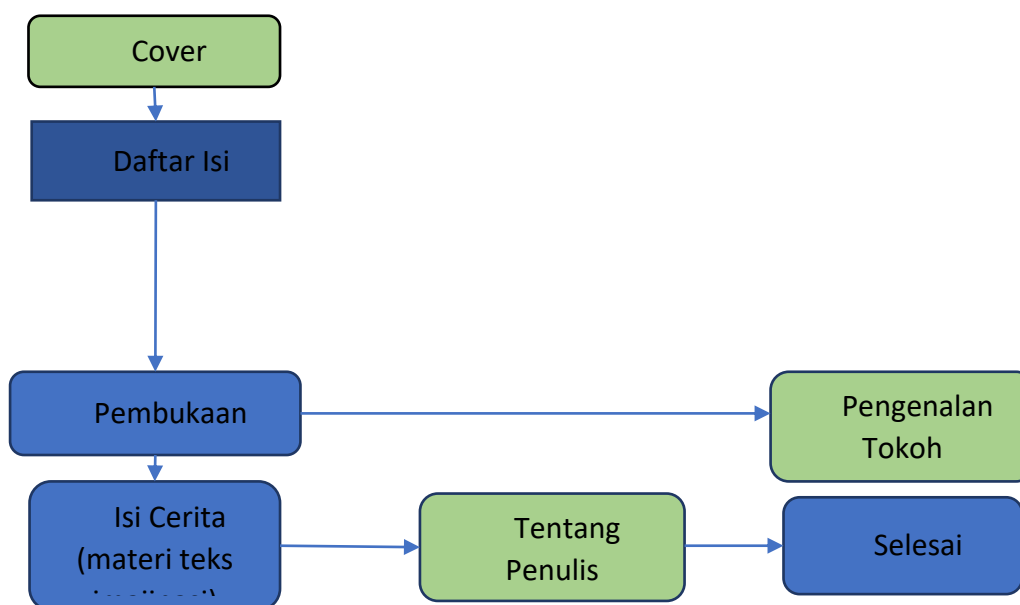
MAKA : “Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran teks imajinasi dapat mengakomodir kecakapan hidup kamu seperti ini?

DN : “Saya setuju, karena dengan bentuk gambar dan animasi, media pembelajaran tersebut dapat mengakomodir kecakapan hidup”.

2. Desain media Komik Digital Buku Harian Si Mika

1. Flowchart

Flowchart (Diagram alur) adalah suatu sistem yang digunakan untuk menggambarkan urutan proses dalam pembuatan media pembelajaran secara sistematis dan logis (Aribowo dan Desmira, 2016). Berikut adalah flowchart dari media Komik Digital Buku Harian Si Mika:




Alur media pembelajaran pada gambar tersebut dimulai dengan cover sebagai halaman awal. Setelah cover, pada halaman selanjutnya akan ditampilkan daftar isi, sebagai daftar halaman pada komik digital Buku Harian Si Mika. Pada halaman selanjutnya akan ditampilkan pembukaan, pada bagian ini akan diperlihatkan pengenalan tokoh yakni Si Mika. Setelah itu, terdapat isi cerita yang memuat materi teks imajinasi dalam bentuk cerita harian Si Mika. Halaman selanjutnya yakni penjelasan tentang penulis dan dilanjutkan dengan bagian selesai sebagai akhir dari komik digital Buku Harian Si Mika.

2. Storyboard

Storyboard adalah serangkaian gambar yang dibuat untuk menjelaskan deskripsi dari media pembelajaran (Mukhayaroh dkk, 2022). Berikut adalah *storyboard* dari media Komik Digital Buku Harian Si Mika.

No	Keterangan	Visual										
1.	Scene ini menampilkan menampilkan <i>cover</i> dari komik digital Buku Harian Si Mika.											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cover</td> <td>Cover Komik Digital Buku Harian Si Mika</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>Terdapat gambar Si Mika</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Terdapat teks judul Buku Harian Si Mika dan nama penulis</td> </tr> <tr> <td>Background</td> <td>Kombinasi warna merah muda dan putih</td> </tr> </tbody> </table>		Fungsi	Keterangan	Cover	Cover Komik Digital Buku Harian Si Mika	Animasi	Terdapat gambar Si Mika	Teks	Terdapat teks judul Buku Harian Si Mika dan nama penulis	Background	Kombinasi warna merah muda dan putih
Fungsi	Keterangan											
Cover	Cover Komik Digital Buku Harian Si Mika											
Animasi	Terdapat gambar Si Mika											
Teks	Terdapat teks judul Buku Harian Si Mika dan nama penulis											
Background	Kombinasi warna merah muda dan putih											

No	Keterangan	Visual
2.	Pada halaman pertama terdapat daftar isi	
	Fungsi	Keterangan
	Halaman	1
	Teks	Terdapat daftar isi yang terdiri dari nomor halaman
	Warna Teks	Kombinasi warna merah muda dan putih
		

No	Keterangan	Visual
3.	Pada halaman kedua ditampilkan pembukaan dengan pengenalan tokoh Si Mika	
	Fungsi	Keterangan
	Halaman	2
	Teks	Terdapat teks pembukaan dengan pengenalan tokoh Si Mika
	Animasi	Terdapat gambar tokoh utama Si Mika
	Bakcground	Kombinasi warna merah muda dan putih
Warna Teks	Kombinasi	
		

No	Keterangan	Visual												
4.	<p>Pada halaman ketiga terdapat isi cerita sekaligus materi dari teks imajinasi</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Halaman</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Terdapat teks dari isi cerita</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>Isi cerita yang disajikan dengan berbagai panel.</td> </tr> <tr> <td>Bakcground</td> <td>Kombinasi warna merah muda dan putih</td> </tr> <tr> <td>Warna Teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Halaman	3	Teks	Terdapat teks dari isi cerita	Animasi	Isi cerita yang disajikan dengan berbagai panel.	Bakcground	Kombinasi warna merah muda dan putih	Warna Teks	Kombinasi	
Fungsi	Keterangan													
Halaman	3													
Teks	Terdapat teks dari isi cerita													
Animasi	Isi cerita yang disajikan dengan berbagai panel.													
Bakcground	Kombinasi warna merah muda dan putih													
Warna Teks	Kombinasi													

No	Keterangan	Visual										
5.	<p>Pada halaman terakhir atau penutup terdapat identitas dari penulis atau perancang dari Komik Digital Buku Harian Si Mika</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Halaman</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Terdapat teks berupa identitas penulis</td> </tr> <tr> <td>Bakcground</td> <td>Kombinasi warna merah muda dan putih</td> </tr> <tr> <td>Warna Teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Halaman	8	Teks	Terdapat teks berupa identitas penulis	Bakcground	Kombinasi warna merah muda dan putih	Warna Teks	Kombinasi	
Fungsi	Keterangan											
Halaman	8											
Teks	Terdapat teks berupa identitas penulis											
Bakcground	Kombinasi warna merah muda dan putih											
Warna Teks	Kombinasi											

3. Validasi ahli materi dan ahli media

Tabel 1. Hasil Penilaian ahli materi

No	Butir Nilai	Nilai dari Ahli Materi
A. Aspek kelayakan isi		
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2	Kelengkapan materi dalam Kompetensi Dasar (KD)	5
3	Keruntutan materi yang disajikan sudah sesuai dengan indikator	4
4	Keakuratan materi yang disajikan	4
5	Mendorong keingintahuan	3
B. Aspek Kelayakan Penyajian		
6	Kejelasan tujuan yang ingin dicapai	4
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4
8	Mendukung kejelasan materi	3
9	Memberikan motivasi dan daya tarik	4
C. Aspek Kelayakan Kebahasaan		
10	Komunikatif	3
11	Lugas	4
12	Kejelasan susunan kata dan kalimat pada materi	4
13	Mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik	3
14	Tata bahasa yang digunakan mengacu pada kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
	Jumlah	54

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dengan skor keseluruhan 54. Apabila skor yang diharapkan adalah 70, maka dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus persentase di atas sebagai berikut:

$$P = \frac{54}{70} \times 100\%$$

$$P = 77\%$$

Jadi, hasil evaluasi materi pada media pembelajaran sebesar 77%, termasuk dalam tabel dengan kategori Layak digunakan dengan predikat baik.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Butir Penilaian	Nilai Ahli Media
A. Aspek kualitas isi/Materi		
1	Akurasi (Ketelitian)	3
2	Presentasi ide yang seimbang	3
3	Tingkat detail yang sesuai	3
4	Dapat digunakan kembali dalam berbagai konteks	3
B. Aspek penyelarasan tujuan pembelajaran		
5	Keselarasan tujuan pembelajaran	3
6	Kegiatan/aktivitas	3
7	Penilaian	3
8	Karakteristik pembelajar	3
C. Aspek umpan balik dan adaptasi		
9	Konten adaptif atau umpan balik yang di dorong oleh masukan peserta didik yang berbeda atau pemodelan peserta didik	3
D. Aspek motivasi		
10	Kemampuan untuk meningkatkan memotivasi dan menarik minat populasi belajar	3
E. Aspek desain presentasi		

11	Desain setiap halaman bervariasi dan memiliki kemenarikan untuk meningkatkan pembelajaran	3
12	Ukuran huruf mampu memberikan informasi secara cepat untuk meningkatkan pembelajaran	3
13	Mengefisiakan proses moral	3
	Jumlah	39

Dari hasil penilaian ahli media dengan poin 39, jika skor yang diharapkan adalah 65, maka dihitung persentasenya menggunakan rumus di atas sebagai berikut:

$$P = \frac{39}{65} \times 100\%$$

$$P = 60\%$$

Oleh karena itu, hasil evaluasi media pembelajaran adalah 60% yang dimasukkan dalam tabel sebagai Layak dengan predikat cukup untuk digunakan.

4. Develop (Pengembangan) media pembelajaran Komik Digital Buku Harian Si Mika

Media ini dibuat menggunakan aplikasi IbisPaint X. IbisPaint X adalah aplikasi dengan konsep “membagi kebahagiaan dengan menggambar” menggambar yang mempunyai fungsi menggambar banyak desain detail (Hasanudin dkk, 2021). Mengakses Ibis Paint sangat mudah dari laptop, smartphone, dan perangkat lain. Anda dapat membuka melalui ibispaint.com atau mendownload dari Play Store. Ibis Paint memiliki banyak fitur seperti nomor layar yang dapat digambar dengan satu jari untuk mengatur bingkai atau klik untuk pembagi bingkai, input teks dengan berbagai variasi jenis, gaya, kuas, dan penggaris untuk membuat efek gambar garis (Cusniyah dan Setianingsih dalam Amalia dkk, 2023). Untuk itu, peneliti memilih aplikasi IbisPaint X untuk membuat Komik Digital Buku Harian Si Mika, berikut tampilan pembuatan komik digital Buku Harian Si Mika dengan menggunakan aplikasi IbisPaint X



Gambar 4.1 proses pembuatan komik digital Buku Harian Si Mika dengan menggunakan aplikasi IbisPaint X

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan dan desain media pembelajaran Komik digital Buku Harian Si Mika dapat digali dengan cara 1) menganalisis kebutuhan media dengan menggunakan angket 2) membuat desain menggunakan *flowchart* dan *storyboard* serta divalidasi kepada ahli materi dan media 3) mengembangkan dan membuat media pembelajaran dengan aplikasi IbisPaint X

REFERENSI

- Amalia, A. I., Susilowati, D. I., Almajid, F. R., & Ummah, W. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Ilustrasi dan Tanya Jawab Mapel IPS Kelas VIII Sub Materi Awal Kedatangan Bangsa Barat ke Nusantara. *Jurnal Majemuk*, 2(4), 504-514. Retrieved From <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk/article/view/620>
- Aribowo, D., & Desmira, D. (2016). Implementasi Prototype Pembuatan Alat Pemanas Air Berbasis Mikrokontroller. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2). Retrieved From <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/17>

- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 9(1), 23-34. URL: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Hasanudin, C., Hayati, N. (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. Doi: <https://doi.org/10.22219/kembara.v2i2.3998>
- Hasanudin, C., Mayasari, N., Saddhono, K., & Prabowo, R. A. (2021, February). IbisPaint X Apps in Creating collaborative 3D learning media of pop-up and movable books. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1764, No. 1, p. 012131). IOP Publishing. DOI 10.1088/1742-6596/1764/1/012131
- Hendrawanto, Y. (2017). Pemilihan Novel Indonesia Bermuatan Nilai Kearifan Lokal Sebagai Alternatif Bahan Ajar Teks Cerita Fiksi. Deiksis: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 46-53. DOI: <http://dx.doi.org/10.33603/deiksis.v4i1.4>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. TERAMPIL: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190-204. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1291>
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250. Doi:<https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7. Doi: <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317. Doi: <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurlelah, dkk. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Samsiyah, N. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi. Magetan: CV AE Grafika Media.

- Singa, C. G., & Hasibuan, A. (2018). Analisis Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Tekscerita Imajinasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Pangururan. *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra)*, 1-9. Retrieved From <https://core.ac.uk/reader/267033110>
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29-38. Doi: <http://dx.doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>
- Turnip, E., & Lubis, M. J. Korelasi Penguasaan Pengetahuan Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Narasi (Cerita Imajinasi) dengan Kemampuan Menyajikan Cerita Imajinasi Secara Tertulis Oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Tahun Pembelajaran 2021/2022. Kode: *Jurnal Bahasa*, 11(2). DOI: <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i2.36281>
- Wacanno, O. A. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 11(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.55181/ijns.v11i3.1810>
- Yani, R. R., Ariyani, F., & Rusminto, N. E. (2020). Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks Narasi dengan Model Discovery Learning untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 8(2 Sep). Retrieved From: <https://core.ac.uk/download/pdf/291695445.pdf>
- Zulaeha, I., Subyantoro, Hasanudin, C., Pristiwati, R. (2023). Developing teaching materials of academic writing using mobile learning. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 28(2). 409-418. <https://doi.org/10.18280/isi.280216>.