

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Aisiyah Amini

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (aisiyah.17010644149@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.

PGSD FIP Univeristas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Rendahnya minat siswa dalam menceritakan isi dongeng dikarenakan kurangnya media yang mendukung, terbatasnya penggunaan media dalam pembelajaran membuat siswa merasa bosan sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Adanya penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng pada siswa kelas II sekolah dasar serta untuk mengetahui kuantitasnya dalam hal kepraktisan dan kevalidan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi dan lembar angket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, penelitian, dan evaluasi. Hasil kevalidan menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 90 dan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 96,25. Kepraktisan media menunjukkan hasil angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 98 dan angket guru memperoleh nilai sebesar 90. Disimpulkan bahwa kevalidan media dan materi dapat dikatakan valid dan kepraktisan masuk kedalam kategori praktis.

**Kata Kunci:** *media, komik, mendongeng*

### Abstract

*The low interest of students in telling the contents of fairy tales is due to the lack of supporting media, the limited use of media in learning makes students feel bored so that learning becomes less interesting. This study aims to explain the procedure for developing digital comic media to improve storytelling skills in grade II elementary school students and to determine its quality in terms of practicality and validity. This type of research is research and development using the ADDIE model. The data collection instruments used were validation sheets and questionnaire sheets. Based on the results of the study, it was shown that the media development procedure went through the stages of analysis, design, development, research, and evaluation. The results of the validity show that the validation of the material expert gets a score of 90 and the validation of the media expert gets a score of 96.25. The practicality of the media shows that the results of the student response questionnaire get a score of 98 and the teacher's questionnaire gets a score of 90. It is concluded that the validity of the media and material can be said to be valid and practicality is included in the practical category.*

**Keywords:** *media, comics, storytelling*

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang dimiliki setiap manusia yang berperan penting bagi perkembangan siswa. Bahasa bermanfaat bagi siswa dalam bidang sosial, intelektual, dan emosional siswa. Bahasa juga memberikan peran penting bagi penunjang keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, pelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulis.

Pada pembelajaran bahasa sendiri terdiri dari

beberapa keterampilan, antara lain keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki peranan masing-masing, namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses komunikasi.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Berbicara tidak hanya mengucapkan suara atau kata, melainkan sebagai alat untuk mengomunikasikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar. Berbicara adalah instrumen yang paling mendasar dalam berkomunikasi, sehingga pesan yang akan disampaikan dapat dipahami dan diterima dengan baik.

Saddhono & Slamet (2014:90) menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan menyampaikan ide,

gagasan, pikiran atau perasaan dengan tujuan tertentu, agar pesan yang disampaikan dapat dipahami atau diterima oleh pendengarnya. Hal ini berarti berbicara dapat diartikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat menyampaikan kepada orang lain. Kaitannya dengan keterampilan berbicara, Tarigan (2015:3) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak.

Keterampilan berbicara sendiri terbagi menjadi beberapa macam, salah satunya dalam bentuk mendongeng. Poerwadarminta (2016:274) mengemukakan bahwa mendongeng adalah kegiatan bercerita yang ceritanya tidak pernah terjadi serta perkataan yang tidak benar dan dianggap hanya cerita belaka. Sehingga bisa dikatakan bahwa mendongeng yaitu suatu keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Mendongeng merupakan bagian dari keterampilan berbicara yang bukan hanya sekadar keterampilan berkomunikasi tetapi juga dianggap sebagai seni.

Cerita dongeng terbagi atas beberapa jenis salah satunya adalah dongeng binatang atau yang biasa dikenal dengan fabel. Dongeng binatang adalah dongeng yang tokohnya merupakan seekor binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang-binatang tersebut dalam fabel dapat berbicara dan memiliki akal seperti manusia. Nurgiyantoro, (2013:190) menyatakan bahwa fabel yaitu cerita yang diperankan oleh tokoh seekor binatang. Selain itu fabel juga dapat diartikan sebagai dongeng yang menggambarkan watak dan budi tokoh binatang yang memiliki perilaku seperti manusia (Winarni, 2014:21).

Mendongeng memiliki banyak manfaat bagi siswa terutama dalam hal penguasaan kosakata siswa. Pemilihan dan penggunaan kosakata yang tepat dalam menyusun kalimat untuk bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa. Selain itu dengan kegiatan mendongeng dapat melatih kepercayaan diri dan menumbuhkan imajinasi dan daya fantasi siswa.

Kegiatan mendongeng tidak hanya bercerita sebuah kisah atau peristiwa kepada pendengar, akan tetapi juga mengandung pesan moral didalamnya. Selain itu kegiatan mendongeng juga dapat dilakukan dengan sebuah alat bantu dalam penyampaian isi bacaan cerita. Penggunaan alat bantu atau yang biasa disebut media dapat membantu penyampaian isi maupun pesan yang terkandung secara cepat dan tepat.

Media merupakan alat yang dapat membantu suatu keperluan dan aktivitas yang dapat memudahkan bagi yang menggunakannya. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat

membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Arsyad (2014:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengantar peran yang berisi tentang informasi dari suatu subjek-subjek yang lainnya yang digunakan sebagai perantara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian materi sehingga dapat diterima baik oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadikan proses pembelajaran menarik dan lebih bervariasi.

Media yang digunakan dalam pembelajaran mendongeng adalah media komik digital. Media komik digital dikembangkan menggunakan proses penggambaran secara manual dengan komputer. Media komik merupakan suatu bentuk cerita yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2017:64). Media komik dikombinasikan dengan beberapa animasi bergerak yang didalamnya terkandung pesan-pesan dalam pembelajaran. Menurut Rasiman (2014:537-538) komik digital merupakan komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat pada elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Media komik digital cocok digunakan dalam pembelajaran mendongeng dikarenakan media komik disajikan secara praktis dengan beberapa gambar cerita yang menarik dan keterangan cerita yang singkat. Materi yang disajikan tidak hanya berupa cerita dongeng melainkan referensi cara mendongeng yang benar dari beberapa sumber terpercaya pada aplikasi *youtube*. Selain itu pada media komik digital juga disajikan soal latihan yang berupa kuis berdasarkan judul cerita dongeng yang telah disajikan, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran mendongeng.

Daryanto (2013:128) menjelaskan bahwa komik digital disajikan dengan visual yang kuat sehingga menarik perhatian, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menambah perbendaharaan kosa kata. Selain itu, Ahmad Hafiz (dalam Kustianingsari 2015:3) mengemukakan bahwa komik yang berbentuk digital yaitu memiliki kemampuan *borderless* yang memiliki makna tidak dibatasi ukuran dan format, sehingga komik digital mempunyai bentuk yang tidak terbatas, misalnya memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Media komik digital yang berbentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Media komik digital dinilai efektif dan efisien hal itu dikarenakan harga lebih murah, tahan lama, dapat bersifat

interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses (Mc.Cloud dalam Nuryadi, dkk, 2014: 131-132).

Media komik digital ditayangkan oleh guru menggunakan LCD proyektor. Pada aktivitas awal pembelajaran guru menjelaskan tata cara menggunakan media dan mendongengkan salah satu cerita yang termuat pada media komik digital dengan aturan mendongeng yang benar dan siswa menyimak apa yang guru contohkan. Selanjutnya siswa diminta untuk melakukan kegiatan mendongeng menggunakan bahasanya sendiri dengan bantuan media komik digital sesuai contoh yang telah diberikan guru. Setelah itu, siswa diajak untuk mengisi kuis berdasarkan judul yang telah didongengkan untuk melatih ingatan dan pengetahuan siswa terkait isi cerita. Setelah kegiatan mendongeng selesai siswa diajak untuk membuat konsep alur cerita yang kemudian dikembangkan menjadi cerita singkat terkait cerita yang telah didongengkan di depan kelas dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Berdasarkan pengamatan ketika observasi di Sekolah Dasar Negeri Sidomulyo II Deket Lamongan, permasalahan yang ditemukan terletak pada kurangnya minat siswa dalam kegiatan bercerita ketika diminta untuk menceritakan kembali hasil bacaan yang telah dibaca. Siswa kesulitan memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita. Oleh karena itu, melalui keterampilan mendongeng siswa dapat lebih mudah memilih dan menggunakan kosa kata yang tepat ketika bercerita. Selain itu dengan keterampilan mendongeng siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Fokus permasalahan yang diteliti adalah pada keterampilan mendongeng siswa SD dalam menceritakan kembali hasil bacaan.

Pengamatan dilakukan pada keterampilan bahasa khususnya keterampilan mendongeng kelas II SD. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Media yang digunakan belum dapat memaksimalkan pembelajaran mendongeng. Terbatasnya penggunaan media menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa dan juga siswa kesulitan untuk lebih ekspresif dan menggunakan kreativitasnya dalam kegiatan mendongeng.

Agar pembelajaran mendongeng siswa dapat berjalan lebih baik diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Media komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita, meningkatkan imajinasi siswa ketika mendongeng, serta dapat menjadi semangat belajar bagi siswa. Sehingga tujuan dari materi mendongeng dapat dicapai lebih maksimal.

Berdasarkan uraian di atas media komik digital sesuai digunakan dalam pembelajaran mendongeng siswa kelas II Sekolah Dasar. Oleh karena diperlukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan media komik digital dan mengetahui kualitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II SD pada aspek kevalidan dan kepraktisan media.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Reseach and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga akan diuji keefektifan dan kemenarikan dari produk tersebut, Sugiyono (2017:297). Pada penelitian pengembangan ini, produk yang akan dikembangkan yaitu komik digital untuk keterampilan mendongeng kelas II Sekolah Dasar.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun bagan dibawah ini akan menjelaskan langkah-langkah tahapan model ADDIE :



Gambar 1. Model ADDIE

(Branch, 2009:2)

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi beberapa kebutuhan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa yaitu mendongeng sehingga dibutuhkan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang membahas tentang ruang lingkup pembelajaran tematik khususnya materi bahasa pada tingkat SD/MI di kelas II. Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dijadikan sebagai acuan dan batasan sebagai bentuk untuk

memperoleh informasi awal. Selain itu juga dilakukan analisis kebutuhan media dalam hal isi, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam pengoprasian media, alokasi waktu yang dibutuhkan ketika menggunakan media, serta kemampuan siswa dalam memahami media.

Tahapan desain meliputi desain pembelajaran dan desain media. Desain pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Sedangkan desain media meliputi pembuatan *storyboard* yaitu alur cerita dari awal hingga akhir dan perancangan tampilan yang memuat pemilihan warna yang tepat, latar belakang yang menarik, jenis *font* yang digunakan, serta ukuran *font* yang digunakan.

Tahapan pengembangan meliputi tahapan *recreating comic*, digitalisasi, validasi, dan revisi. Media yang telah dikembangkan diperlukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media komik digital. Selanjutnya pada tahapan revisi saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai perbaikan media sebelum media digunakan di lapangan.

Tahapan Implementasi dilakukan dengan uji coba lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dalam pembelajaran keterampilan mendongeng. Tujuan pada tahapan ini untuk mengetahui adanya keefektifan serta ketertarikan dalam penggunaan komik digital pada pembelajaran keterampilan mendongeng. Uji coba yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan menggunakan subjek 17 siswa SDN Sidomulyo II Deket Lamongan secara *offline* dengan menerapkan protokol kesehatan sesuai dengan anjuran pemerintah.

Pada tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pengembangan model ADDIE. Evaluasi dilakukan bertujuan untuk menilai kualitas proses dan produk media yang dikembangkan.

Uji coba dilakukan di kelas II Sekolah Dasar dengan subjek penelitian yang direncanakan 17 siswa SDN Sidomulyo II Deket Lamongan sebagai subjek uji coba lapangan.

Pada penelitian pengembangan ini diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ditekankan dari hasil sebelum dan setelah penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Data diperoleh melalui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, angket guru serta angket siswa sebagai sumber data. Sementara itu data kualitatif ditekankan dari hasil deskriptif prosedur pengembangan media komik digital yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Instrumen penelitian yang digunakan mulai dari proses pengembangan hingga proses analisis yaitu angket

validasi ahli dan juga angket uji coba lapangan. Angket validasi ahli berisi tentang kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat validator. Tujuan dibuatnya angket yaitu untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Lembar validasi digunakan untuk mengukur validitas materi dan media pada media komik digital. Sedangkan untuk lembar angket guru digunakan untuk mengetahui kualitas dari keefektifan dan kepraktisan penggunaan media komik digital. Sedangkan angket uji coba lapangan digunakan untuk mengukur ketertarikan media yang dikembangkan. Sehingga angket uji coba lapangan akan diberikan kepada siswa setelah menggunakan komik digital angket berupa 10 pernyataan.

Teknik analisis data menggunakan analisis skala likert sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Penelitian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Sugiyono, 2017:134)

Untuk menghitung hasil validasi materi, media, guru, dan siswa akan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Nilai akhir

$\sum R$  : Jumlah hasil skor penilaian

N : Jumlah skor minimal

(Sugiyono, 2017:137)

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh dapat diketahui kualitas media dengan kriteria sebagai berikut :

$75 \leq P \leq 100$  : valid tanpa revisi

$50 \leq P \leq 75$  : valid dengan sedikit revisi

$25 \leq P \leq 50$  : valid dengan banyak revisi

$P < 25$  : tidak valid

(Arikunto, 2015:244)

Berdasarkan data di atas media komik digital dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria skor  $75 \leq P \leq 100$  dari segala unsur angket validasi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Selanjutnya dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui nilai kepraktisan media dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Presentasi	Kategori
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
<20	Tidak Praktis

(Riduwan, 2018:41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil

Hasil penelitian pengembangan yaitu berupa media komik digital untuk keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media komik digital yang ditinjau pada segi kevalidan dan kepraktisan media. Proses pengembangan media komik digital adalah sebagai berikut:

**Tahap analisis** meliputi analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan pembelajaran meliputi kompetensi dasar dan perumusan indikator yang dijadikan sebagai acuan dan batasan sebagai bentuk untuk memperoleh informasi awal agar dalam pengembangan komik digital dalam pembelajaran tematik materi bahasa sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Kurikulum yang digunakan di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan yaitu kurikulum 2013 revisi 2017. Kompetensi dasar dan indikator yang dimuat adalah sebagai berikut :

Tema : 7 (Kebersamaan)  
 Subtema : 4 (Kebersamaan di Tempat Wisata)  
 Pembelajaran : 3  
 Kompetensi Dasar

3.8 Memahami informasi dari dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Indikator :

3.8.1 Menyebutkan nama tokoh dalam dongeng binatang

3.8.2 Menyebutkan sifat tokoh dalam dongeng binatang

3.8.3 Menyebutkan nama tokoh yang menunjukkan sikap hidup rukun dalam dongeng

3.8.4 Menyebutkan nama tokoh yang menunjukkan sikap hidup tidak rukun dalam dongeng

3.8.5 Menjelaskan pesan moral yang terdapat dalam dongeng binatang

4.8.1 Membuat peta konsep jalan cerita dongeng binatang

4.8.2 Menceritakan kembali secara tertulis cerita dongeng binatang dengan bahasa sendiri

Analisis siswa diketahui bahwa siswa kelas II SDN Sidomulyo II Deket Lamongan berusia ±9 tahun yang memiliki karakteristik usia tahap operasional konkret sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mengeksplorasi kemampuan belajar. Pengalaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng hanya menggunakan buku siswa tematik dengan pembelajaran secara langsung yang menggunakan metode ceramah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran. Siswa juga memiliki kemampuan akademik yang beragam, oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Analisis yang kedua yaitu analisis kebutuhan media yang meliputi materi atau isi media, kemudahan memperoleh media, dan keterampilan pendidik dalam

pengoprasiaannya. Analisis materi atau isi media dilakukan dengan mengidentifikasi materi mendongeng. Praktik mendongeng di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan hanya terpaku pada teks dan percakapan yang terdapat pada buku siswa. Dapat diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengolah kata ketika mendongeng. Contohnya ketika siswa diminta menceritakan kembali cerita dongeng yang telah dibaca siswa hanya menggunakan bahasa dan kosakata sama secara berulang. Hal itu dikarenakan pemahaman siswa dalam pemahaman materi mendongeng dan terbatasnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Buku siswa yang dijadikan sebagai acuan pembelajaran ketika mendongeng hanya menampilkan tulisan tanpa adanya gambar pendukung. Siswa merasa kesulitan ketika menggambarkan cerita yang hanya menggunakan teks dan siswa juga mudah merasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga media komik digital disajikan dengan menarik yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses mendongeng. Materi telah disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi dasar dan indikator. Pada komik digital memuat kumpulan cerita dongeng, referensi kegiatan mendongeng, serta latihan soal yang disajikan dalam bentuk kuis.

Di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan terdapat fasilitas pembelajaran seperti LCD proyektor yang mendukung penggunaan media komik digital yang dikembangkan pada pembelajaran di kelas. Tenaga pendidik juga memiliki kemampuan dalam penggunaan dan pengoprasian komputer dan LCD proyektor, sehingga ketika pembelajaran yang menggunakan media komik digital dapat berjalan lancar.

**Tahap perancangan** meliputi tahapan desain pembelajaran dan desain media. Pada tahapan desain pembelajaran dirancang dengan menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Pada kegiatan penyusunan RPP perlu menentukan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang telah perlu dicapai dan sesuai dengan indikator yang termuat di dalam RPP. Metode yang digunakan yaitu penugasan, praktik, dan tanya jawab.

Selanjutnya yaitu desain media yang meliputi *storyboard* dan perancangan tampilan. Pada tahap *storyboard* yaitu pembuatan rancangan dialog. Isi dari *storyboard* yaitu alur cerita dari awal hingga akhir. Pembuatan alur cerita berupa gambar konsep yang memuat isi media komik digital yang diawali pembukaan pada halaman utama yaitu judul media dan beberapa menu utama. Menu utama sendiri ada tiga yaitu setting yang membahas tentang tata cara penggunaan media, profil yang berisi biodata pengembang media, dan menu yang berisi materi media. Pada menu media didalamnya termuat submenu yang berupa kompetensi inti, uraian kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, dan isi materi yaitu kumpulan cerita dongeng, referensi kegiatan mendongeng, dan kuis. Sedangkan untuk perancangan tampilan yaitu dengan memperhatikan pemilihan warna yang tepat, latar belakang yang menarik, jenis font yang digunakan, serta ukuran font yang digunakan. Media komik digital menggunakan *background* berbeda pada setiap menu karena disesuaikan dengan menu yang

disajikan. Warna yang dipilih pada komik digital yaitu biru, hijau, ungu, dan merah muda. Warna tulisan yaitu hitam dan font yang digunakan yaitu arial bold dengan ukuran 80 untuk nama menu dan 30 untuk keterangan pendukung. Penyusunan materi pada media menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

**Tahap pengembangan** meliputi pembuatan konten pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan penggunaan media komik digital. Rencana pembelajaran berupa kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selain itu komponen penunjang juga dibuat untuk mengetahui pemahaman siswa yaitu melalui LKPD. Selanjutnya yaitu pengembangan media komik digital. Pembuatan media komik digital melalui beberapa tahapan yaitu mulai dari tahap *recreating comic*, tahap digitalisasi, tahap validasi, dan tahap revisi.

Pada tahapan *recreating comic* media dibuat menggunakan *software Adobe photoshop*. Dimulai dari pembuatan gambar, karakter, pewarnaan, serta teks narasi dan percakapan. Pembuatan gambar dilakukan dengan membuat ikon menu pada halaman pertama hingga akhir. Ikon yang dibuat disesuaikan dengan fungsinya sehingga memudahkan siswa untuk menggunakannya. Pembuatan gambar karakter disesuaikan dengan cerita dongeng yang dimuat pada media komik digital. Gambar karakter yang dibuat yaitu karakter hewan, karakter tumbuhan, dan karakter manusia. Hal itu dikarenakan media komik digital memuat beberapa cerita dari makhluk hidup. Gambar karakter dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan isi materi. Selain pembuatan gambar karakter juga dibuatkan gambar alur cerita yang nantinya akan dikombinasikan dengan gambar karakter sehingga terbentuk gambar komik. Selanjutnya pewarnaan, pemilihan warna pada ikon maupun gambar karakter disesuaikan dengan *background* media dan karakteristik tokoh pada cerita yang disesuaikan dengan alur cerita.

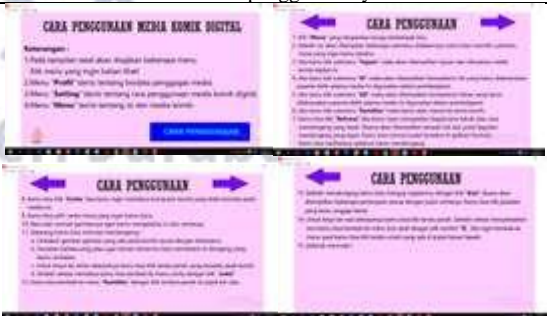

Tahapan selanjutnya digitalisasi yaitu dengan menggabungkan hasil *editing* gambar halaman utama dan halaman pada submenu media dengan beberapa gambar cerita yang telah dibuat. Digitalisasi dilakukan dengan menggunakan *software Macromedia Flash* untuk penggabungan hasil gambar komik pada tahap pertama menjadi sebuah aplikasi komik yang digunakan menggunakan media laptop. Aplikasi komik terdiri dari 3 menu utama yaitu setting, menu, dan profil. Menu yang bertuliskan "*setting*" berisi tentang tata cara penggunaan media komik digital dan penjelasan menu-menu yang termuat dalam media. Menu yang bertuliskan "menu" berisi beberapa submenu di dalamnya yaitu tujuan, KI, KD, dan komikku. Pada submenu "komikku" didalamnya terdapat sub-submenu yaitu cerita, kuis, dan referensi. Sub-submenu cerita berisi tentang kumpulan judul ceita yang disajikan dalam bentuk gambar komik dengan berbagai karakter makhluk hidup. Sub-submenu kuis berisi tentang kumpulan pertanyaan yang sesuai dengan materi mendongeng dan isi cerita yang disajikan pada sub-submenu cerita. Sedangkan untuk sub-submenu referensi berisi kumpulan link *youtube* video tentang cara

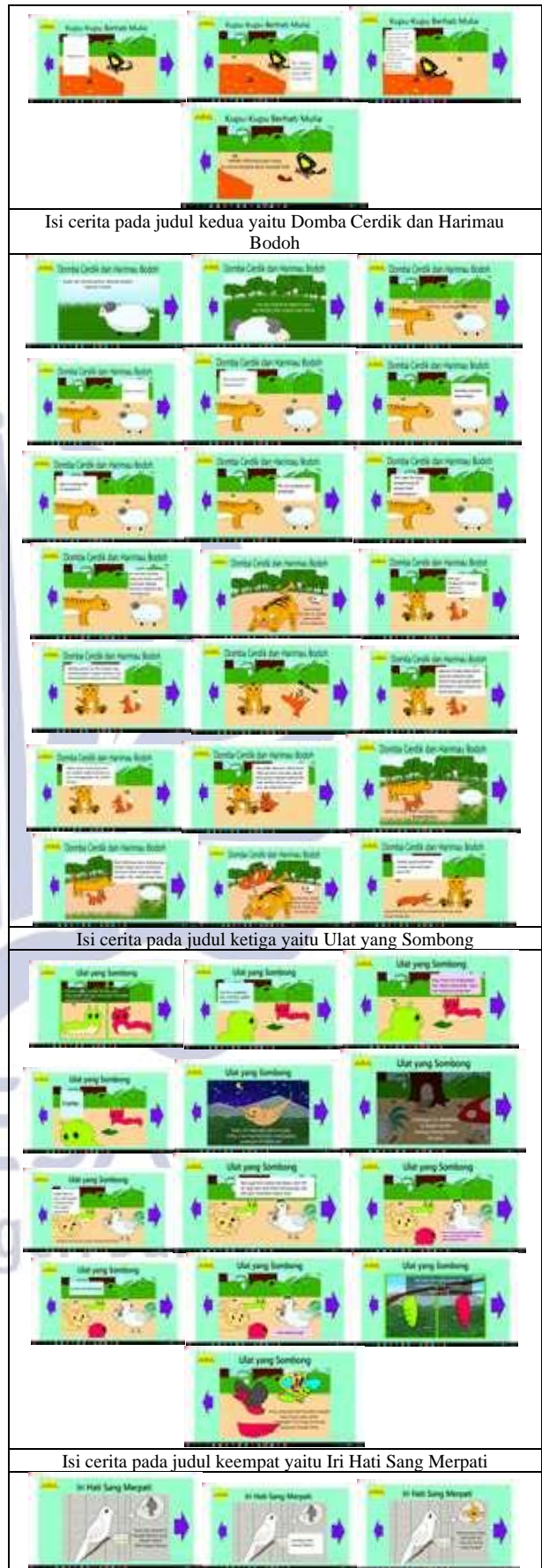
mendongeng yang benar dari beberapa pendongeng terkenal di Indonesia.

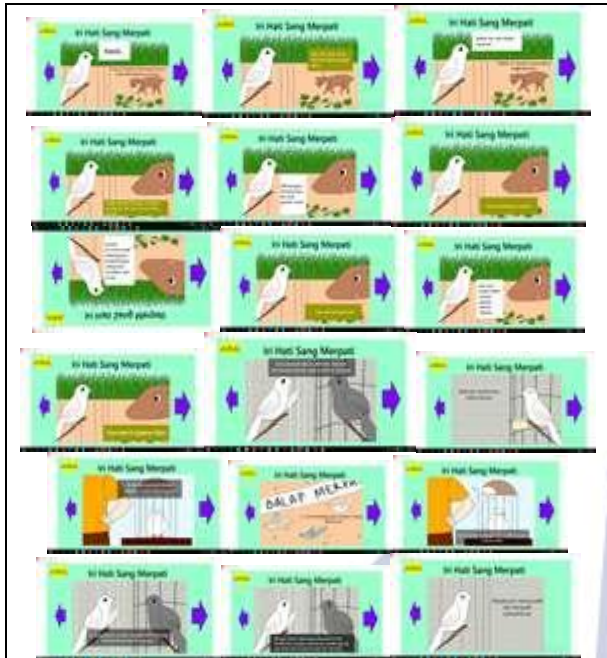
Penggabungan menggunakan *software Macromedia Flash* memerlukan beberapa layer dalam pemisah antara menu utama, submenu, hingga sub-submenu. Gambar cerita dan ikon yang telah dibuat dan sudah disesuaikan dengan *background* dimasukkan dalam beberapa layer. Setelah semua tergabung dalam layer kemudian ditambahkan beberapa animasi untuk menghiasi stelan ikon agar lebih diminati siswa. Setelah itu setiap ikon menu akan diberikan tulisan dan memasukkan beberapa teks keterangan setiap menu. Pada sub-submenu cerita ditambahkan beberapa teks narasi dan dialog pada gambar yang telah tersaji dan pada menu kuis dimasukkan semua pertanyaan dengan option jawaban yang benar dengan memberikan animasi.

Setelah semua komponen media komik digital telah siap selanjutnya dilakukan pengecekan dengan menjalankan media komik digital dari mulai halaman utama hingga akhir. Setelah semua sudah siap dan tidak ada perubahan lagi maka akan dilakukan *converting* untuk mendapat bentuk keluaran akhir komik digital berformat *application*.

Tabel 3. Desain Media Komik Digital

Halaman menu utama media komik digital yang menampilkan menu utama yaitu profil, setting, dan menu	
Tampilan menu profil yang menampilkan profil pengembang media	
Tampilan menu setting yang menjelaskan fungsi beberapa menu dan cara penggunaannya	
Tampilan menu yang bertuliskan menu menampilkan beberapa submenu yaitu Tujuan, KI, KD, dan menu utama Komikku	
Tampilan submenu tujuan yang menampilkan tujuan pembelajaran penggunaan media komik digital	





Isi cerita pada judul kelima yaitu Bunga Mawar dan Pohon Bambu



Isi cerita pada judul keenam yaitu Petani dan Sumur



Isi cerita pada judul ketujuh yaitu Pohon Apel yang Tulus



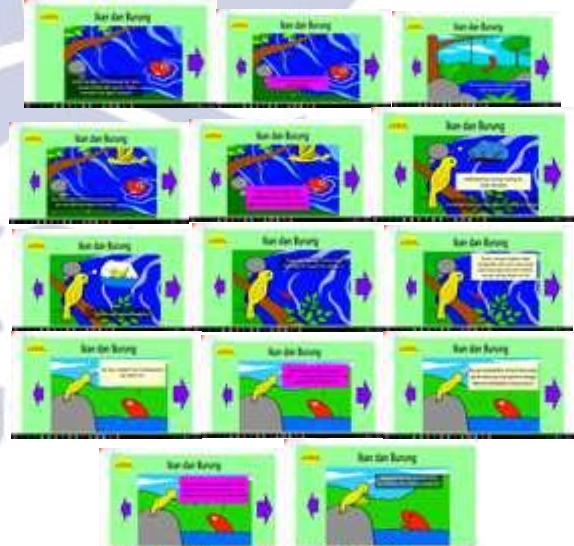
Isi cerita pada judul kedelapan yaitu Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan



Isi cerita pada judul kesembilan yaitu Bebek Selalu Hidup Rukun



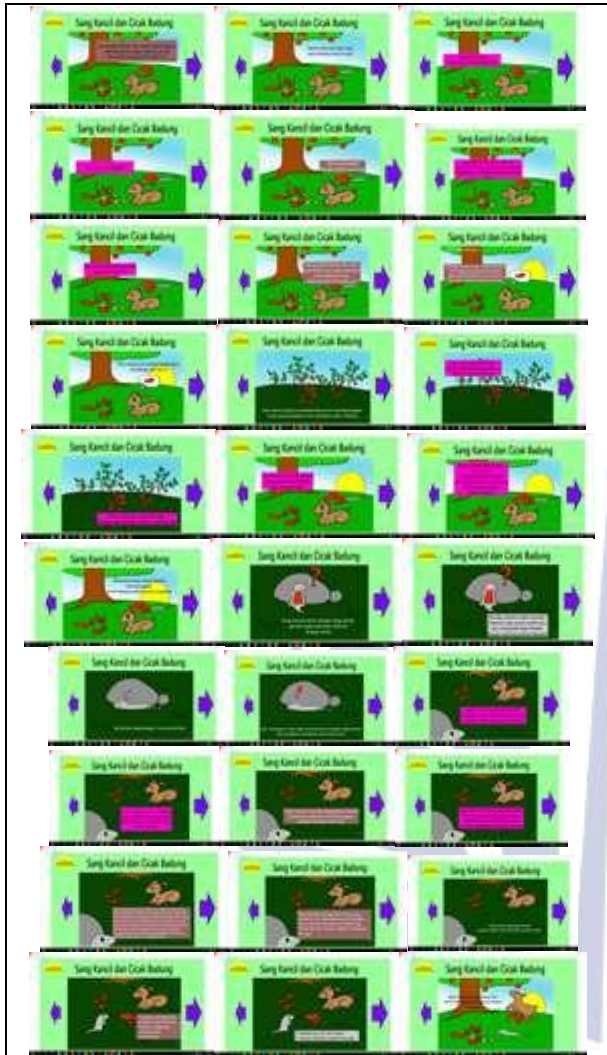
Isi cerita pada judul kesepuluh yaitu Ikan dan Burung



Isi cerita pada judul kesebelas yaitu Sang Kancil dan Cicak Badung



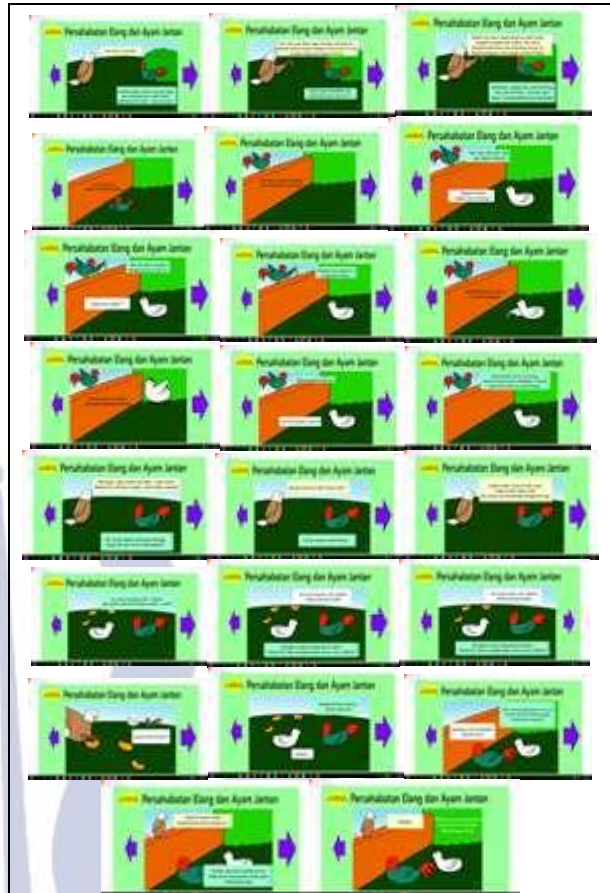




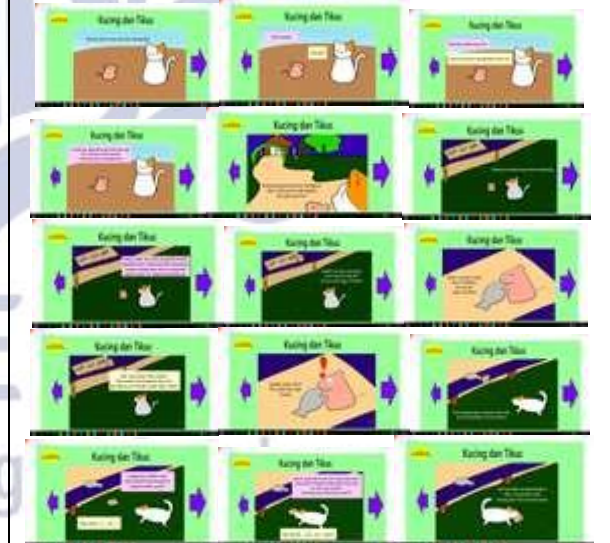
Isi cerita pada judul kedua belas yaitu Kiki dan Kiku



Isi cerita pada judul ketiga belas yaitu Persahabatan Elang dan Ayam Jantan



Isi cerita pada judul keempat belas yaitu Kucing dan Tikus

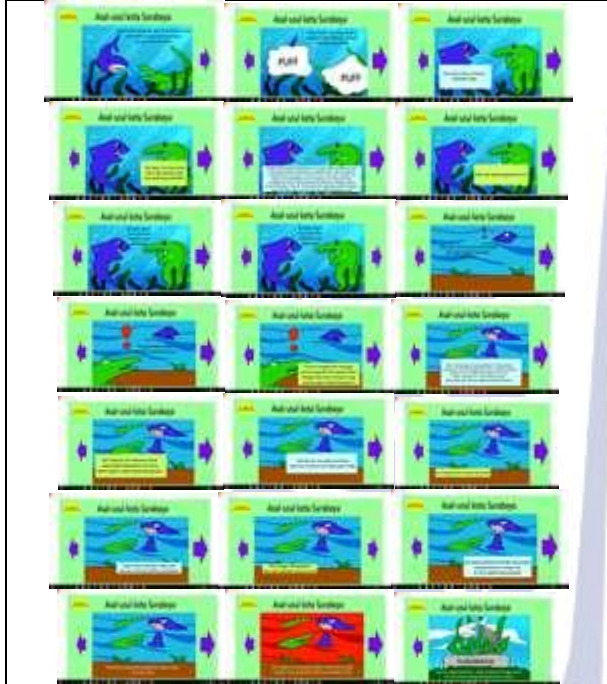


Isi cerita pada judul kelima belas yaitu Persahabatan Gajah dan Tikus





Isi cerita pada judul keenam belas yaitu Aasal Usul Kota Surabaya



Tampilan sub-submenu referensi yang berisi kumpulan link youtube tentang cara mendongeng yang benar dari pendongeng terkenal di Indonesia



Tampilan sub-submenu kuis yang memuat tentang kumpulan pertanyaan dari beberapa judul cerita yang telah disajikan pada menu cerita



Tampilan jawaban ketika menjawab kuis benar dan salah



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Kupu-kupu Berhati Mulia



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Domba Cerdik dan Harimau



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Ulat yang Sombong



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Iri Hati Sang Merpati



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Bunga Mawar dan Pohon Bambu



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Petani dan Sumur



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Pohon Apel yang Tulus



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan

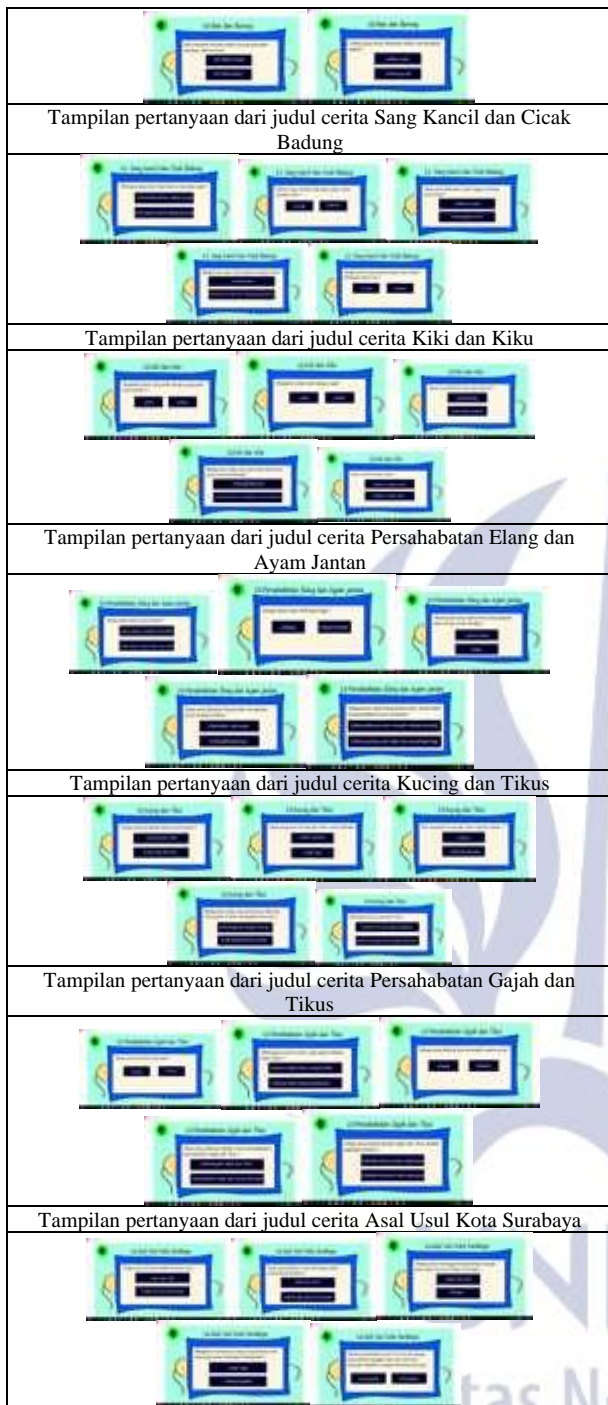


Tampilan pertanyaan dari judul cerita Bebek Selalu Hidup Rukun



Tampilan pertanyaan dari judul cerita Ikan dan Burung





Pada tahap validasi ahli dilakukan validasi materi dan validasi media. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media komik digital yang dikembangkan. Para ahli memberikan saran dan masukan yang selanjutnya dilakukan perbaikan sebelum tahap uji coba.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen rumpun bahasa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi :

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	5
2	Media komik digital relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4

3	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
4	Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	4
5	Ilustrasi yang ada pada media telah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
6	Materi yang disajikan telah sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4
8	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
9	Menyajikan evaluasi diri pada siswa untuk mengukur pemahaman materi	5
10	Mendorong rasa keingintahuan siswa	5
11	Mendorong siswa berpikir imajinatif	4
12	Mendorong interaksi antar siswa	5
13	Mendorong siswa mendapatkan pengetahuannya sendiri	5
14	Menyajikan bahasa yang sopan dan mudah dipahami siswa.	5
15	Menyajikan bahasa yang tidak memiliki makna ganda	5
Nilai Total		72

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, diperoleh skor 60 dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{72}{80} \times 100$$

$$= 90$$

Hasil kevalidan materi yaitu sebesar 90 yang menunjukkan bahwa materi pada media komik digital memiliki kriteria valid atau layak dan tanpa revisi.

Sementara itu validasi media dilakukan oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berikut hasil validasi dari ahli media :

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Desain media telah sesuai dengan judul media	5
2	Warna background yang dipilih sudah tepat	5
3	Media menarik untuk dilihat	4
4	Konsistensi penggunaan font dan teks dalam penyajian	4
5	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang disajikan	4
6	Menu mudah dipahami	5
7	Terdapat petunjuk penggunaan media	5
8	Konsistensi proporsi layout (tata letak teks dan gambar)	5
9	Pemilihan warna tepat pada gambar latar dan karakter komik	5
10	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam media	5
11	Tampilan media menarik dan mudah digunakan	5
12	Kesesuaian penggunaan media dengan materi	5
13	Penyajian media menggunakan gambar, karakter, dan narasi yang menarik.	5
14	Penyajian gambar dapat membantu siswa meningkatkan imajinasi	5
15	Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa	5
16	Penyajian media menambah wawasan dan pengetahuan melalui menu yang disajikan	5
Nilai Total		77

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diperoleh skor 77 dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{77}{80} \times 100 = 96,25$$

Hasil dari perhitungan tersebut maka diperoleh nilai sebesar 96,25 yang menunjukkan bahwa media komik digital memiliki kriteria valid atau layak tanpa revisi.

Melalui hasil validasi diperoleh saran dari ahli materi yaitu merevisi indikator dan tujuan pembelajaran. Sedangkan dari ahli media yaitu penyajian media yang menggunakan gambar dan karakter yang seperti anime jepang disarankan diubah pada ciri khas kearifan lokal dan karakter gambar disesuaikan dengan muatan cerita. Berdasarkan saran tersebut telah dilakukan perbaikan seperti berikut :

Tabel 6. Hasil Revisi Media

<b>Sebelum Uji Ahli Media</b>
Pada halaman menu utama menggunakan karakter manusia dengan hewan

<b>Sesudah Uji Ahli Media</b>
Halaman menu utama berubah menjadi suasana lingkungan hidup dan salah satu potongan adegan dalam salah satu cerita yang termuat pada media komik digital

<b>Sebelum Uji Ahli Materi</b>
Indikator yang tercantum lebih singkat dan tujuan yang tercantum hanya ditujukan untuk media bukan kepada pembelajarannya

<b>Sesudah Uji Ahli Materi</b>
Indikator diperbaiki menjadi lebih terperinci dan tujuan media diubah menjadi tujuan pembelajaran



**Tahap implementasi** dilakukan dengan uji coba lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dalam pembelajaran keterampilan mendongeng. Uji coba yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan menggunakan subjek kelas II dengan 17 siswa di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan secara offline dengan mematuhi protokol kesehatan sesuai arahan pemerintah dikarenakan pandemi COVID 19.

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di ruang kelas II di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan. Pembelajaran dilakukan dengan didampingi oleh guru kelas dengan menggunakan media satu buah laptop dan LCD proyektor yang telah disediakan oleh sekolah untuk menampilkan media komik digital. Siswa terbagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.

Setelah kegiatan uji coba pembelajaran dengan menggunakan media komik digital, angket diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan dari media komik digital. Angket siswa menggunakan pernyataan dengan nilai skor 1-5 dari nilai terendah hingga yang tertinggi dengan memberikan tanda centang (√) pada skor yang dipilih. Data yang diperoleh selanjutnya akan dihitung dengan menggunakan rumus data responden. Berikut adalah hasil angket dari 17 siswa kelas II di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan.

Tabel 7. Hasil Angket Siswa

Pernyataan	Skor		Frekuensi	
	4	5	4	5
Saya dapat mendongeng dengan menggunakan media komik digital	4	5	3	14
Komik digital membantu saya lebih mudah dalam mendongeng	4	5	1	16
Isi materi komik digital sesuai dengan materi mendongeng	4	5	2	15
Komik digital membuat saya lebih kreatif dalam merangkai cerita	4	5	2	15
Saya senang mengerjakan kuis di komik digital	-	5	-	17
Kuis di komik digital menjadikan saya ingat dengan dongeng yang telah saya baca	-	5	-	17
Saya dapat belajar mendongeng dengan melihat beberapa referensi video dari link yang teredia di komik digital	-	5	-	17
Link video di komik digital	-	5	-	17

membantu saya mengetahui cara mendongeng dengan benar				
Saya senang menggunakan komik digital karena penuh gambar dan warna	-	5	-	17
Komik digital sangat mudah digunakan dalam pembelajaran	-	5	-	17
Nilai akhir	4	5	8	162

Berdasarkan hasil angket siswa maka dilakukan perhitungan skor dengan mencari nilai rata-rata terlebih dahulu dengan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum xi.fi}{\sum fi}$$

$$= \frac{(4 \times 8) + (5 \times 162)}{17}$$

$$= 49,52 = 49$$

Setelah ditemukan rata-rata dari hasil skor angket siswa dengan nilai 49 kemudian dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100$$

$$= 98$$

Hasil dari perhitungan tersebut diperoleh nilai sebesar 98 yang menunjukkan bahwa media komik digital untuk keterampilan mendongeng termasuk dalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu pada tahap uji coba juga dilakukan penilaian oleh guru. Penilaian guru diambil ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media komik digital. Guru yang bertugas untuk melakukan penilaian yaitu Ibu Atika Nurfadilah, S.Pd selaku guru kelas II SDN Sidomulyo II Deket Lamongan. Adapun hasil dari angket guru yaitu sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Angket Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi relevan dengan KD dan Tujuan Pembelajaran	4
2	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas.	4
3	Cerita yang disajikan sesuai dengan tema 7 "Kebersamaan"	5
4	Cerita yang dibahas menceritakan kehidupan sehari-hari	4
5	Kuis yang disajikan menambah pengetahuan siswa	5
6	Contoh disajikan dengan jelas dan menambah pemahaman siswa	4
7	Dialog/teks cerita sesuai dengan materi yang dibahas	5
8	Penyajian komik telah runtut	5
9	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.	5
10	Alur cerita yang disajikan mendukung kemudahan pembaca untuk memahami materi	5
11	Tampilan media menarik	5
12	Komik Digital mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa baik secara mandiri	4

	maupun di dalam kelas	
13	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan mendongeng	4
14	Media meningkatkan pengetahuan siswa	4
15	Media meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam kegiatan mendongeng	4
16	Teks dan tulisan mudah dibaca	5
Nilai Total		72

Berdasarkan hasil angket guru, diperoleh skor 77 dengan perhitungan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{72}{80} \times 100$$

$$= 90$$

Hasil dari perhitungan tersebut maka diperoleh nilai sebesar 90 yang menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Tahap evaluasi**, pada tahapan ini diperoleh hasil evaluasi ahli materi yaitu dengan mengganti indikator dan tujuan pembelajaran pada media komik digital menjadi terperinci. Sedangkan evaluasi dari ahli media yaitu mengubah gambar kriteria dan tampilan awal media dengan menambahkan kesan kearifan lokal dan tampilan awal media disesuaikan dengan isi cerita yang dimuat. Sehingga ketika membuka tampilan awal media siswa dapat menggambarkan apa isi cerita dari media komik digital.

Selain itu evaluasi dari guru selama kegiatan uji coba berlangsung dalam pembelajaran yaitu siswa sudah mampu melakukan kegiatan mendongeng dengan bahasanya sendiri dan lebih ekspresif yang dibantu dengan menggunakan media komik digital. Akan tetapi guru juga memberikan evaluasi agar media komik digital juga dapat dikaitkan dengan beberapa materi lain sehingga tujuan dari pembelajaran tematik dapat tercapai dengan baik.

### Pembahasan

Pada penelitian yang dilakukan ini menghasilkan sebuah produk media dua dimensi yang berbentuk aplikasi PC yaitu media komik digital untuk keterampilan mendongeng. Media komik digital yang telah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi telah dinyatakan valid. Selain itu media komik digital juga dinyatakan memiliki nilai kepraktisan media untuk materi keterampilan mendongeng kelas II sekolah dasar setelah dilakukan uji coba. Penelitian ini dilakukan di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan dengan subjek uji coba sebanyak 17 siswa dengan mematuhi protokol kesehatan. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Model pengembangan ini terdiri atas lima tahapan yaitu tahapan analisis (*analysis*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), tahapan implementasi (*implementation*), dan tahapan yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*).

Pada tahapan pertama yaitu analisis diketahui bahwa media komik digital dapat menarik minat dan perhatian

siswa dalam materi mendongeng. Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang dikemukakan Arif Sadirman, dkk (2014:7) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi. Media komik digital membantu siswa melakukan kegiatan mendongeng dengan menggunakan bahasanya sendiri dengan mendeskripsikan gambar yang terdapat pada komik. Media komik digital juga dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa dengan meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa ketika kegiatan mendongeng berlangsung. Materi mendongeng cerita yang dimuat dalam media komik digital terdapat pada buku tematik tema 7 Kebersamaan subtema 4 Kebersamaan di Tempat Wisata pembelajaran ke 3 kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dikembangkan.

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan, isi media komik digital dikonsep sesuai dengan kebutuhan siswa yang meliputi kumpulan cerita, kuis, dan referensi video kegiatan mendongeng. Gambar yang dibuat pada media komik digital disesuaikan dengan siswa kelas II sekolah dasar. Gambar dibuat secara menarik dengan berbagai karakter agar dapat menarik minat siswa. Menu yang disajikan pada media komik digital dibuat dengan menggunakan ikon yang unik dan mudah dipahami. Selain itu bahasa yang digunakan pada media komik digital disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Gambar cerita yang disajikan pada komik digital dapat digunakan sebagai gambaran untuk merangkai kalimat cerita sehingga bisa menjadi kesatuan cerita yang utuh.

Pada tahapan pengembangan meliputi pembuatan konten pembelajaran dan konten media komik digital. Konten pembelajaran memuat rencana kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital dari awal hingga akhir pembelajaran yang kemudian ditunjang dengan komponen pendukung yaitu LKPD. Media komik digital dibuat sesuai dengan rancangan media yang telah dikonsep. Pada pembuatan media komik digital melalui beberapa tahapan yaitu tahap *recreating comic*, tahap digitalisasi, tahap validasi, dan tahap revisi.

Validasi media komik digital telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan media yang valid atau layak untuk digunakan. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 96,25, dalam Skala Linkert dinyatakan valid atau layak untuk digunakan (Arikunto, 2015:244). Ahli media juga memberikan masukan terkait media komik digital yaitu mengganti sampul halaman menu utama yang awalnya sedikit mengandung unsur anime jepang diubah menjadi gambaran isi cerita dengan menampilkan karakter yang terdapat pada cerita yang dimuat dalam komik digital dan mengandung unsur kearifan lokal. Selain itu, hasil validasi materi memperoleh nilai sebesar 90 dan dinyatakan valid atau layak.

Tahapan implementasi, setelah dilakukan revisi media berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media dan materi, media komik digital akan

dilakukan uji coba produk di lapangan. Uji coba produk di lakukan di SDN Sidomulyo II Deket Lamongan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 17 siswa. Pada tahapan uji coba ini diperoleh hasil kepraktisan media komik digital yang dilakukan oleh siswa dan guru melalui angket.

Hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar 98 sehingga masuk dalam kategori sangat praktis (Riduwan, 2018:41). Sedangkan hasil angket guru yang sebagai pengamat selama pembelajaran berlangsung memperoleh nilai sebesar 90 yang masuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil angket siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media komik digital untuk kegiatan mendongeng dinilai sangat praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada proses uji coba produk siswa sangat bersemangat dan antusias dalam pembelajaran mendongeng menggunakan media komik digital. Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran hingga menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna. Selama pembelajaran berlangsung siswa juga aktif melakukan tanya jawab dengan guru. Terutama ketika kegiatan praktik mendongeng menggunakan media komik digital, siswa sangat bersemangat dalam menceritakan serta memerankan tokoh yang ada pada cerita dengan sangat ekspresif menggunakan bahasanya sendiri. Setiap kelompok juga saling bekerja sama membagi peran dalam menyelesaikan LKPD yang diberikan guru. Siswa juga sangat antusias ketika menjawab pertanyaan pada menu kuis dalam media komik digital. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut pendapat Sudjana dan Rivai (2017:2) bahwa media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja melainkan ikut serta dalam proses pembelajaran mulai dari mengamati, mempresentasikan, hingga mendemonstrasikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa media komik digital sesuai bagi siswa sekolah dasar untuk materi keterampilan mendongeng. Hal itu dikarenakan media komik digital memuat berbagai macam cerita, referensi kegiatan mendongeng, dan juga kuis yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terkait cerita yang telah diceritakan. Media komik digital juga menyajikan gambar yang menampilkan beberapa karakter dengan sedikit narasi sehingga siswa mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa. hal tersebut sesuai dengan angket siswa pada poin ke 3 bahwa komik digital mampu membuat lebih kreatif dalam merangkai cerita.

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi pada tahap pengembangan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi diperoleh saran dari ahli media dan ahli materi. Saran dari ahli media yaitu mengubah gambar kriteria dan tampilan awal media dengan menambahkan kesan kearifan lokal dan tampilan awal media disesuaikan dengan isi cerita yang dimuat.

Sehingga ketika membuka tampilan awal media siswa dapat menggambarkan apa isi cerita dari media komik digital. Saran dari ahli materi yaitu memperbaiki indikator dan tujuan menjadi lebih terperinci lagi.

Penelitian yang dilakukan berjalan dengan lancar meskipun masih memiliki keterbatasan dalam berinteraksi terutama ketika pembelajaran kelompok berlangsung, siswa tidak diizinkan untuk bergerombol tapi harus memberi jarak karena sesuai dengan anjuran pemerintah yaitu menerapkan protokol kesehatan seperti menjaga jarak dan memakai masker. Meskipun demikian siswa tetap mampu bekerja kelompok dengan membagi tugas secara baik dengan anggota kelompoknya. Siswa juga belajar mengoperasikan laptop dan sekaligus sebagai ajang belajar dalam bidang ITE dengan dampingan guru. Kemampuan siswa juga berbeda-beda dalam melakukan kegiatan mendengarkan. Akan tetapi, hal tersebut tidak menjadi kendala karena ketika melaksanakan kegiatan mendengarkan dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat saling membantu dalam melakukan kegiatan mendengarkan.

Keterbatasan media komik digital ialah media hanya bisa digunakan pada laptop atau komputer sehingga belum bisa digunakan melalui *handphone*. Hal itu dikarenakan aplikasi yang mendukung pada media komik digital ini hanya bisa digunakan pada komputer atau laptop dan belum bisa digunakan pada *handphone*.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai media komik digital untuk keterampilan mendengarkan di kelas II sekolah dasar terdapat lima tahapan yang meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Sehingga media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mendengarkan.

Media komik digital memiliki nilai kevalidan dari hasil ahli media sebesar 96,25 dengan kategori valid dan ahli materi sebesar 90 dengan kategori valid. Sedangkan untuk kepraktisan media komik digital dari hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar 98 dengan kategori sangat praktis dan hasil angket guru diperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat praktis.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan terdapat beberapa saran sebagai berikut : (1) Media komik digital perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan media komik digital untuk materi keterampilan mendengarkan pada siswa kelas II sekolah dasar; (2) Media komik digital perlu dilakukan pengembangan media dengan melakukan perubahan format aplikasi dari PC menjadi *android*; (3) Guru yang memiliki peran sebagai fasilitator disarankan untuk mendampingi serta mengarahkan dalam penggunaan

media komik digital dalam pelaksanaan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ahmad, Hafiz Aziz. 2015. *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2015*. (Online). ([https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital) diakses pada tanggal 20 Februari 2021).
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemendikbud dan Kebudayaan. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Kebersamaan*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia. Anak Cetakan Ketiga*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Poerwardarminta, W.J.S. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Rasiman, Agnita Siska Pramasdyahsari. 2014. *Development Of Mathematics Learning Media*. Jurnal of Education and Reseach, 535-44.
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Saddhono, Kundharu & Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru. Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Styaningsih, Winarno, Nuryadi. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM*. Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah. Vol 3 No.2 ISSN 2442- 6350.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Winarni, Retno. 2014. *Kajian Sastra Anak Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu.