

Media Komik Berbasis Metode *Copy The Master* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar

Sindy Boturan Lbn Toruan ^{1*}

Faisal ²

Erlinda Simanungkalit ³

Dody Feliks Pandimun Ambarita ⁴

Masta Marselina Sembiring ⁵

¹⁻⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email: ndyhb@gmail.com

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Komik, Copy the Master, Model ADDIE

Keywords:

Learning Media, Comics, Copy the Master, ADDIE Model

Received: August 2024

Accepted: October 2024

Published: December 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari Media Komik Berbasis Metode Copy The Master untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia dalam keterampilan menulis narasi. Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu, rendahnya kemampuan siswa dalam menulis karena guru hanya menggunakan buku bacaan saat proses pembelajaran dan belum pernah memanfaatkan media komik sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan menulis karangan narasi. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil analisis menandakan bahwa media produk ini telah divalidasi oleh ahli desain media dan materi. Validasi desain media memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak dan 69,1% dengan kategori layak dari validasi materi. Hasil kepraktisan mendapatkan persentase 91,6% dengan kategori sangat praktis dan keefektifan mendapatkan ketuntasan hasil tes 77,2% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian, Media Komik Berbasis Metode *Copy the Master* yang dihasilkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan menjadi perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Abstract

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Comic Media Based on the Copy The Master Method to improve the learning outcomes of class IV students at SDN 067093 Medan Helvetia in narrative writing skills. This research is based on a problem, namely, the low ability of students in writing because teachers only use reading books during the learning process and have never used comic media as an alternative to teach narrative essay writing skills. This research uses the Research & Development method with the ADDIE model which consists of 5 steps, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis results indicate that this product media has been validated by media and material design experts. Media design validation obtained a percentage of 95% in the very feasible category and 69.1% in the appropriate category from material validation. The practicality results obtained a percentage of 91.6% in the very practical category and the effectiveness of obtaining complete test results was 77.2% with good qualifications. Thus, the resulting Comic Media Based on the Copy the Master Method was declared feasible, practical and effective to use as a learning tool capable of improving narrative writing skills.



PENDAHULUAN

Menulis menurut Amilia, dkk (2021) merupakan proses kreatif mengatakan gagasan dalam bahasa tulis dengan tujuan mendidik, membujuk, ataupun menghibur. Sebenarnya, eksposisi atau cerita diharapkan memenuhi prasyarat mendasar, misalnya saat menulis makalah yang rumit. Topik yang dipilih, membatasinya, meningkatkan gagasan menyajikannya dalam kalimat serta paragraf yang disusun secara logis, serta sebagainya ialah komponen berarti dalam menulis esai yang lugas. Menurut Ardhani, dkk (2021) Pengajaran menulis adalah cara yang bagus untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun, guru harus selalu memberikan masukan yang membangun.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang dianggap berhasil memerlukan bantuan, sedangkan siswa yang dianggap belum produktif memerlukan motivasi agar lebih semangat dalam belajar menulis. Siswa akan menjadi lebih mahir menulis jika semakin sering berlatih menulis. Menurut Sugiono (2013) Siswa tentu akan kekurangan kemampuan berbahasa jika kemampuan berbahasanya tidak pernah dilatih. Oleh karena itu, guru harus memberikan kesempatan latihan menulis yang cukup kepada siswa untuk memastikan pengajaran keterampilan berbahasa efektif. Menurut Arifannisa, dkk (2023) Semakin sering berlatih menulis, siswa dimungkinkan akan semakin terampil menulis. Menurut Cholifah & Wahidah (2022) Pembelajaran dilaksanakan di kelas sesuai dengan rencana tertulis maupun tidak tertulis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui pelaksanaan. Atau sebaliknya dalam kalimat lain dapat dikatakan bahwa melaksanakan pembelajaran menulis adalah cara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran menulis di kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Selasa, 28 Maret 2023, di kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia, guru sering mengungkapkan ketidakpuasannya terhadap hasil penilaian pembelajaran yang seringkali berada di bawah tingkat ketuntasan yang diharapkan sekolah. Rendahnya kemampuan menulis siswa di kelas IV masih disebabkan oleh ketidakmampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran dan rasa bosan yang menyebabkan nilai tidak memenuhi standar. Inilah satu-satunya alasan mengapa siswa tidak menerima nilai tinggi. Selain itu, guru tidak menggunakan media saat mengajar siswa menulis narasi, sehingga dapat menurunkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu, pengajar tidak menggunakan strategi apa pun untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis esai narasi dan hanya menjelaskan struktur narasi secara umum tanpa memberikan contoh konkrit. Karena belum terbiasa menulis, siswa tidak tahu bagaimana atau harus menulis apa.

Copy the Master menurut Firmansyah & Astrini (2021) merupakan pengembangan yang menciptakan narasi yang menjadi master dengan meniru tema dan alur yang dikembangkan siswa sesuai imajinasinya, sehingga menciptakan gaya baru yang unik bagi siswa. Hal ini dapat merangsang ide dan meningkatkan motivasi siswa. Teknik menduplikasi subjek dan plot ini penting untuk strategi *Copy the Master*. Menurut Hasan, dkk (2021) Dengan meniru plot dan subjek, siswa tidak akan menemui kebuntuan pikiran dan dapat bermain-main dengan pikiran kreatifnya secara terbuka.

Menurut Rangkuti (2016) Media komik belum pernah dijadikan sebagai media pilihan untuk menampilkan kemampuan menulis artikel akun. Karena media yang digunakan harus sesuai dengan tingkat berpikir siswa, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan komik. Demikian pula dalam pembelajaran menulis di sekolah. Sejalan dengan pendapat Rangkuti, menurut Setiawan (2017) bahwa Dalam hal membantu siswa mengembangkan kemampuan menulisnya, komik tampaknya merupakan media yang sangat baik untuk digunakan. Siswa dapat menarik kesimpulan dari komik kemudian menuliskan penjelasan atas kesimpulan tersebut. Menurut Lubis (2018) Peranan pokok dari komik dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa karena merupakan lembaran cerita bergambar. Menurut Kosilah & Septian (2020) Penggunaan komik yang dipadu dengan metode mengajar akan dapat menjadikan komik sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Pengamatan dilakukan di kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia yang terletak di Pasar II, Cinta Damai, Medan Helvetia. Tiga siswa di Medan Helvetia Kota Medan mengalami permasalahan, namun siswa yang tersisa mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya. Penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Metode *Copy the*

Master untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia T.A. 2023/2024".

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan Metode *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan buat meningkatkan sesuatu media pendidikan serta mengenali kelayakan produk dalam proses pendidikan oleh sebab itu diseleksi model pengembangan ini. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SDN 067093 berada di Jl. Ps. II, Cinta Damai, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian berlangsung pada semester tahun 2023/2024. Subjek penelitian merupakan orang objek, ataupun komponen dari variabel penelitian Penelitian ini dibantu oleh validator praktisi pembelajaran ahli modul serta ahli media.

Intrumen pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket dan instrumen tes. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes menulis narasi, observasi, wawancara, dan angket. Pada angket validasi meliputi validasi media, validasi materi, dan angket respon guru. Menurut Raihan (2017) teknik analisis data meliputi: Analisis deskriptif kualitatif, Analisis Deskriptif Kuantitatif, Analisis Kelayakan Media Komik, Analisis Kepratisan Media Komik, dan Analisis Keefektifan Media Komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Pada dikala melakukan sesi analisis ini peneliti melaksanakan wawancara dengan wali kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai cara guru melaksanakan proses pembelajaran, media pembelajaran pada materi menulis narasi, kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, serta karakteristik belajar siswa dalam pembelajaran menulis narasi.

Pada kurikulum merdeka dalam materi narasi, capaian pembelajaran disusun perfase dan membagi atas elemen menyimak dan menulis. Kemudian pada kurikulum merdeka menekankan dimensi profil Pancasila yang mana pelajar dituntut untuk mandiri, berpikir kritis, dan kreatif dalam menulis narasi. Kemampuan akademik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkhususnya materi menulis narasi diketahui bahwa nilai siswa belum memenuhi standar yang dapat dilihat dari persenan hasil *pre-test* yaitu 68,18% yang belum mencapai nilai KKM. Hal tersebut juga dikarenakan motivasi siswa yang kurang dalam mempelajari materi tersebut dan belum pernahnya diterapkan media pembelajaran yang menarik dalam mempelajari materi menulis narasi.

Tahap Design

Dalam pembuatan media komik cerit, peneliti menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Berikut langkah-langkah perancangan media pembelajaran komik cerita:

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tahap ini, peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang terdapat pada Bab VII Asal Usul Pertemuan 5.

2) Pembuatan Naskah

Tahap pembuatan naskah merupakan proses yang sangat penting dan dibutuhkan dalam komik untuk membuat jalan cerita agar dapat dipakai sebagai media pembelajaran.

3) Pembuatan *Storyboard* (Papan cerita)

Pada tahap pembuatan *storyboard* yang dimana dalam tahap ini penulis hanya membuat garis-garis besarnya saja, atau juga seperti sebuah gambar rancangan yang nantinya menjadi komik cerita.

Storyboard ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS6*.



Gambar 1. Pembuatan Storyboard

4) Proses Colouring (Pewarnaan)

Proses pewarnaan ini memiliki beberapa langkah, yang harus penulis lakukan adalah *base colour* (blocking warna dasar) dan *shading* (membuat bayangan agar terlihat seperti nyata).



Gambar 2. Proses Colouring (Pewarnaan)

5) Finishing

Setelah proses *colouring* terhadap komik yang telah dibuat, tahap selanjutnya ialah memasukkan teks atau dialog dari ide cerita pada komik.

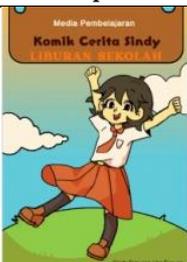


Gambar 3. Proses Finishing

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan tahap awal dalam memahami rencana yang telah dirancang menjadi sebuah produk berupa media pembelajaran komik cerita. Adapun rancangan produk terdiri atas: (1) menentukan tema cerita komik yang akan dibuat, (2) mengumpulkan gambar dan informasi yang dibutuhkan, (3) membuat objek rangkaian sketsa komik, (4) mengabungkan semua materi ke dalam *Adobe Photoshop CS6*, (5) validasi media komik oleh validator ahli desain, validasi ahli materi, dan validasi ahli praktisi pendidikan. Berikut tampilan media pembelajaran komik cerita.

Tabel 1. Tampilan Media Komik Cerita

| No. | Bagian | Tampilan |
|-----|----------------------|--|
| 1. | Sampul |  |
| 2. | Capaian Pembelajaran |  |
| 3. | Awal |  |
| 4. | Tengah |  |



Validasi Ahli Media

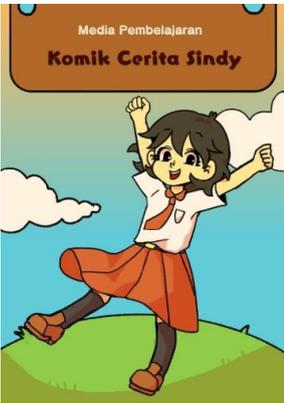
Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan, bertanggung jawab atas validasi ahli media, yang dilakukan pada hari Senin, 9 Oktober 2023. Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dibuat menjadi produk yang layak digunakan. Tabel berikut menunjukkan hasil instrumen:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| Validator | Total Skor | Persentase | Kriteria |
|---------------------------------|------------|------------|------------------------------|
| Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. | 57 | 95% | Sangat Layak (dengan revisi) |

Hasil penelitian validasi media pembelajaran dinilai kelayakannya sebesar 95%. Komik cerita masuk dalam kategori “layak” dengan adanya modifikasi. Hasil pengujian Komik Sejarah Pak Try Wahyu Purnomo, MD, MSc mendapat tingkat bunga dan tawaran feedback yang baik

Tabel 3. Perbaikan Validasi Ahli Media

| Kritik dan saran | Sebelum Revisi | Sesudah revisi |
|--|---|---|
| Tampilan cover yang belum ada judul dan nama penulis |  |  |

Berdasarkan review dan saran dari Try Wahyu Purnomo, komik berbasis *Copy the Master* ini diperbaiki sesuai saran ahli media. Setelah itu dapat disimpulkan bahwa evaluasi dan saran yang diberikan oleh validator dinilai “sangat layak” dan layak untuk dikaji ulang tanpa adanya perubahan.

Validasi Ahli Materi

Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Ibu Dr. Halimatussakdiah, S.Pd., M.Hum, melakukan validasi materi pada Selasa, 31 Oktober 2023. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dibuat menjadi produk yang berkualitas tinggi dan layak digunakan oleh semua orang.

Validator melakukan penilaian dengan mengisi angket atau kuesioner yang telah disediakan dengan skala 1-4. Tabel berikut menunjukkan hasil instrumen pertama:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

| Validator | TotalSkor | Persentase | Kriteria |
|-------------------------------------|-----------|------------|------------------------------|
| Dr. Halimatussakdiah, S.Pd., M.Hum. | 47 | 33,33% | Kurang layak (dengan revisi) |

Hasil validasi tahap pertama, yang dilakukan oleh ahli materi oleh Ibu Dr. Halimatussakdiah, S.Pd., M.Hum., memperoleh skor sebanyak dengan persentase kelayakan 33,33%. Media komik yang dibuat menggunakan metode *Copy the Master* termasuk "kurang layak" (dengan revisi).

Berdasarkan saran yang diberikan oleh Ibu Dr. Halimatussakdiah, S.Pd., M.Hum selanjutnya media BD berbasis metode *Copy the Master* akan dilakukan perbaikan sesuai saran ahli validasi materi. Berikut pengujian tahap kedua yang akan dilakukan pada Selasa, 14 November 2023. Pengecekan akan dilakukan langsung di ruang guru Fakultas Ilmu Pendidikan. Berikut hasil verifikasi materi komik tahap kedua dengan metode *Copy the Master*:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

| Validator | TotalSkor | Persentase | Kriteria |
|-------------------------------------|-----------|------------|----------|
| Dr. Halimatussakdiah, S.Pd., M.Hum. | 64 | 69,1% | Layak |

Validasi Ahli Tes

Bapak Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd., Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan, bertanggung jawab atas validasi ahli tes. Tahap validasi ini dilakukan pada hari Rabu, 15 November 2023. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran tentang bagaimana produk media pembelajaran dapat digunakan dengan baik. Tabel berikut menunjukkan hasil instrumen:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Tes

| Validator | TotalSkor | Persentase | Kriteria |
|-------------------------------|-----------|------------|----------|
| Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd. | 38 | 95% | Layak |

Skor persentase kelayakan hasil sebesar 95% diperoleh dari hasil penelitian validasi soal. Penggunaan tes menulis narasi termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi tes Bapak Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd. menerima umpan balik dan persentase positif.

Tahap Implementation (Implementasi)

Penerimaan dan penyampaian rencana kegiatan yang akan dilaksanakan merupakan langkah awal dalam proses pelaksanaan. Pretest diberikan kepada siswa sebelum penggunaan komik di kelas untuk menilai kondisi awal mereka. Siswa diberitahu oleh pendidik bahwa tujuan *pre-test* yang diberikan sebelum pembelajaran adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi sebelumnya, yaitu teks narasi dengan konjungsi.

Guru membagikan komik dalam bentuk cetakan. Kemudian guru membacakan beberapa kalimat yang ada pada komik. Kemudian siswa disuruh untuk menyimak apa yang dibacakan oleh guru. Setelah itu siswa diarahkan untuk membaca komik selanjutnya. Kemudian guru menjelaskan apa saja yang termasuk kata-kata konjungsi.

Dengan menggunakan komik cerita, *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa merupakan pelaksanaan akhir. Siswa didekati dengan menyusun teks cerita dengan struktur akur ujung tengah yang dimulai, kemudian memodifikasi tugas menyusun akur dengan menggunakan kata hubung pada LKPD yang telah disebarluaskan oleh pendidik. Setelah menyelesaikan komposisi, pendidik menawarkan siswa

kesempatan untuk membaca dengan teliti karyanya di depan kelas. Pelaksanaan *post-test* ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan penggunaan buku komik untuk belajar bahasa Indonesia.

Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Praktisi Pendidikan (Guru)

Guru atau praktisi pendidikan menilai dan menguji media komik yang didasarkan pada metode *Copy the Master*. Pada hari Senin, 13 November 2023, validasi ini dilakukan secara langsung melalui penilaian yang memenuhi kriteria "Sangat Layak". Penilaian ini dilakukan secara langsung di SDN 067093 Medan Helvetia bersama Ibu Risma Marbun, S.Pd. Hasil penilaian wali kelas IV SDN 067093 ditunjukkan di sini:

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Guru

| Validator | TotalSkor | Persentase | Kriteria |
|---------------------|-----------|------------|--------------|
| Risma Marbun, S.Pd. | 55 | 91,6% | Sangat Layak |

Tabel di atas menunjukkan validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia, yang memperoleh nilai total 91,6%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", yang berarti bahwa media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 8. Rekapitulasi Validasi Produk

| No | Validator | Nama | Hasil Validasi | |
|----------------------|-------------|-------------------------------------|------------------|--------------|
| | | | Persentase Akhir | Kategori |
| 1. | Ahli Media | Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. | 95% | Sangat Layak |
| 2. | Ahli Materi | Dr. Halimatussakdiah, S.Pd., M.Hum. | 69,1% | Layak |
| 3. | Ahli Tes | Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd. | 95% | Sangat Layak |
| 4. | Guru Kelas | Risma Marbun, S.Pd. | 91,6% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 87,6% | |
| Kategori | | | Sangat Layak | |

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase validasi produk secara keseluruhan adalah 87,6% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak", yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang baik dalam hal desain, tampilan, teknologi, materi, dan penggunaan.

Uji validitas Instrumen Tes

Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen dilakukan pada 22 siswa kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia dengan 4 soal. Ini dilakukan untuk menentukan validitas hasil belajar

Tabel 9. Validitas tes

| Item-Total Statistics | | | | |
|-----------------------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| (item I) | 6.5455 | 1.879 | .308 | .619 |
| (item II) | 6.8636 | 1.742 | .451 | .537 |
| (item III) | 7.0909 | 1.325 | .473 | .505 |
| (item IV) | 7.0455 | 1.474 | .421 | .546 |

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa item I, II, III, IV valid karena nilai item correlation diatas 0,3

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk membuatnya menjadi alat pengumpulan data yang dapat dipercaya. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6 dan kurang dari 1, tes dianggap reliabel. Keputusan umum tentang reliabilitas tes ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .626 | 4 |

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tes ditetapkan reliabel karena $0,626 > 0,6$ dan $0,626 < 1$ yang tergolong dalam kategori sedang.

Hasil Uji Normalitas Data

Keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia dinilai berdasarkan uji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data normal. Hasil uji normalitas dapat memengaruhi metode analisis data yang digunakan.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Pre Test dan Post Test

| | | Tests of Normality | | | | | |
|-------|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Kelompok | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil | Pre Test | .193 | 22 | .033 | .944 | 22 | .238 |
| | Post Test | .205 | 22 | .017 | .926 | 22 | .099 |

Berdasarkan tabel 4.11 hasil belajar siswa kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia menunjukkan bahwa nilai *pre-test* yang diperoleh adalah Sig. Data *pre-test* berdistribusi normal karena nilainya 0,238 (0,238 lebih besar dari 0,05). Data post test berdistribusi normal karena datanya sebesar 0,099 (0,099 lebih besar dari 0,05). Data sebelum dan sesudah tes dengan nilai sig lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil *post-test* dan *post-test* yang dilaksanakan di kelas IV terlihat bahwa dari 22 siswa yang mengikuti *pre-test* terdapat 15 siswa yang tidak tuntas dengan nilai di bawah KKM, yaitu 75, dan hanya 7 yang menyelesaikannya dengan skor 75 atau lebih tinggi. Sebaliknya, hasil *post-test* menunjukkan bahwa 17 siswa menyelesaikannya dengan nilai 75 atau lebih dan 5 siswa mendapat nilai di bawah 75. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sangat meningkat ketika mereka menggunakan media pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengkaji media yang baru dibuat. Perhitungan ketuntasan kelas diperoleh dengan persentase keefektifan media sebesar 77,2% dan kriteria ketuntasan sebesar 61%-80% berkategori "Baik", dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa media dapat dikatakan efektif dan efisien. Media komik turut membantu pengembangan produk akhir siswa karena penggunaan komik sebagai media dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan melalui teks dan gambar. Karena ilustrasinya yang menggambarkan situasi dan karakter, komik juga diyakini dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya.

Siswa masih sering menggunakan bahasa yang tidak baku, banyak kesalahan ejaan dan tanda baca sehingga sulit dipahami atau tulisan tidak terbaca, dan masih terdapat siswa yang kekurangan variasi kata sehingga membuat komposisi kata kurang maksimal merupakan kendala-kendala dalam menulis narasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Produk Media Komik

Winarti, dkk (2021) menggaris bawahi standar pemilihan media pembelajaran yang sesuai, yaitu: (1) media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang ingin disampaikan; (2) media harus disesuaikan dengan tingkat kemajuan peserta didik; (3) media akannya disesuaikan dengan kemampuan pendidik, baik dalam perolehan maupun penggunaannya; (4) media harus disesuaikan dengan keadaan dan kondisi atau dengan waktu, tempat dan keadaan yang tepat.

Menurut Zulfiana, dkk (2023) indikator penanda keberhasilan dalam menentukan media seharusnya menjadi besar jika tingkat standar legitimasi media pembelajaran yang dibuat mencapai estimasi legitimasi legitimasi yang khas, yaitu ≥ 61 . Ny. Validasi dari ahli materi menjadi dasar temuan penelitian ini. Halimatussakhiah, S.Pd., M.Hum. memperoleh skor total 64 dengan persentase 69,1 persen memenuhi kriteria "Layak" pada masing-masing 17 soal yang mengikuti rekomendasi ahli materi. Berdasarkan validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. dengan 15 butir pertanyaan dan dengan total skor 57 yang mendapatkan hasil persentase 95% dengan kualifikasi "Sangat Layak". Jika dibandingkan dengan teori tersebut maka penelitian ini dikatakan sudah berhasil.

Praktikalitas Produk Media Komik

Menurut Setiawan (2018) media pembelajaran dikatakan praktis jika hasil evaluasi validator menunjukkan dapat dimanfaatkan dengan sedikit atau tanpa modifikasi. Validator memberikan evaluasi melalui angket yang mengevaluasi berbasis multimedia media pembelajaran.

Menurut Hasan, dkk (2021) mengatakan bahwa indikator keberhasilan penentuan media dikatakan praktis jika persentase kriteria validitas media pembelajaran yang dikembangkan mencapai rata-rata pengukuran validitas valid yaitu 61. Dalam memperkirakan kewajaran media komik. item, hal ini cenderung terlihat dari persetujuan yang diberikan oleh validator Ibu Risma Marbun, S.Pd. dengan nilai 91,6% yang termasuk kategori "Sangat Layak". Jika dibandingkan dengan teori tersebut maka produk media komik sudah dinyatakan praktis.

Efektivitas Produk Media Komik

Rata-rata hasil belajar siswa pada uji coba penggunaan media pembelajaran menunjukkan keefektifan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil post-test lebih tinggi dari pre-test, latihan pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran intuitif berjalan dengan baik sesuai petunjuk yang telah ditentukan, tetap berada di udara melalui penyelesaian tes penting untuk memutuskan perluasan kemampuan menulis siswa.

Jika persentase kriteria ketuntasan hasil tes pembelajaran yang dikembangkan mencapai rata-rata pengukuran yang berlaku yaitu 61, maka Hasan, dkk (2021) menyatakan bahwa hal tersebut merupakan indikator keberhasilan dalam menentukan efektivitas media. Efektivitas media berdasarkan perhitungan ketuntasan kelas sebesar 77,2%, dengan kriteria ketuntasan 61%-80% dikategorikan "Baik". Jika dibandingkan dengan teori tersebut maka keefektifan produk media komik sudah dinyatakan berhasil.

SIMPULAN

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Hasil kelayakan media komik dinyatakan layak untuk digunakan, mengingat media pembelajaran yang dibuat telah disetujui oleh ahli media, khususnya Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., yang dinilai "Sangat Layak." Kemudian Ibu Halimatussakhiah, S.Pd., dan M.Hum., ahli materi membenarkan memperoleh hasil validasi yang menempatkannya pada kategori "Layak" dengan persentase akhir sebesar 69,1%. Hasil validasi menunjukkan bahwa media cerita-komik dapat digunakan oleh siswa kelas IV dan guru untuk pembelajaran. Hasil praktikalitas media pembelajaran komik yang dibuat telah disetujui oleh ahli instruktif Ibu selaku wali kelas kelas IV SDN 067093 Medan Helvetia, Risma Marbun, S.Pd. Data menunjukkan bahwa

skor totalnya adalah 55 dari kemungkinan 60, sehingga menempatkannya pada kategori "Sangat Praktis" sebanyak 91,6%. Media pembelajaran cerita komik dapat digunakan secara praktis, sesuai dengan temuan penelitian praktis yang dilakukan oleh pendidik dan siswa. Hasil efektivitas uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui efektivitas evaluasi media komik. Pada kategori "Efektif", rata-rata nilai ketuntasan sebesar 77,2%. Berdasarkan temuan ini, diketahui bahwa buku komik dan bentuk media lainnya merupakan alat yang berguna untuk mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, H. F., Sumanto, S., & Untari, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire pada Tema 3 Subtema 7 dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(3), 213-224. Doi:10.17977/um065v1i32021p213-224
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170-175. Doi: <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Terapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Di unduh di https://library.uicm.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3057&keywords=
- Cholifah, T. N., & Wahidah, M. (2022). Pengembangan Media Moraku pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(2), 741-751. Doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2302>
- Firmansyah, H. dan Astrini E. Putri. (2021). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar dan Teori)*. Pontianak: Penerbit Lakeisha. Di unduh di: https://library.unimed.ac.id/index.php?p=show_detail&id=57601&keywords=
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group. [https://eprints.unm.ac.id/20720/Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional](https://eprints.unm.ac.id/20720/Undang-undang%20No.%202003%20tentang%20Sistem%20Pendidikan%20Nasional). Pusdiklat Perpusnas. Jakarta: Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148. Di unduh di <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/214>
- Lubis, Maulana A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Padang sidimpuan: Penerbit Samudra Biru. https://www.academia.edu/62915408/Pembelajaran_Tematik_di_SD_MI_Pengembangan_Kurikulum_2013
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta. https://books.google.co.id/books/about/Metodologi_penelitian.html?id=tHTLEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Rangkuti, Ahmad N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Padangsidimpuan: Cita pustaka Media. <http://repo.uinsyahada.ac.id/951/1/Ahmad%20Nizar%20Rangkuti%20-%202016%20-%20Metode%20Penelitian%20Pendidikan%20.pdf>
- Setiawan, E. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoretis & Praktis*. Jakarta: Esensi. <https://samudrailmu.librarymin2madiun.sch.id/opac/detail-opac?id=258>
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. <https://g.co/kgs/FDEa1An>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung. https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879&keywords=
- Tirtoni, Feri. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UmsidaPress. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-979-3401-61-4>
- Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD & D (Model RD & D Pendidikan dan Sosial)*. Semarang: Penerbit KBM Indonesia. [http://repository.unimus.ac.id/5142/1/E-Book%20Cercular%20Model%20RD%26D%20\(RD%26D%20Pendidikan%20dan%20Sosial\).pdf](http://repository.unimus.ac.id/5142/1/E-Book%20Cercular%20Model%20RD%26D%20(RD%26D%20Pendidikan%20dan%20Sosial).pdf)

Zulfiana, S., Gunamantha, I. M., & Putrayasa, I. B. (2023). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 13-24. Doi: https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1384