

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/329709090>

IMPLEMENTASI E-COMICS PORTABLE SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Article · March 2018

DOI: 10.26638/jp.601.2080

CITATIONS

0

READS

243

3 authors, including:



Marlia Marlia

Universitas Pasundan

10 PUBLICATIONS 5 CITATIONS

SEE PROFILE

IMPLEMENTASI *E-COMICS PORTABLE* SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Titin Nurhayatin¹, Marlia², Desti Fatin Fauziyyah³

¹Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pasundan
Pos-el: titin_nurhayatin@unpas.ac.id

²Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pasundan
Pos-el: marlia@unpas.ac.id

³Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pasundan
Pos-el: destifatinfauziyyah@unpas.ac.id

Abstract

*Learning media is important element in the learning. Teachers must be able to choose, prepare, use, and develop the learning media for the achievement of learning goals. This study examines the effectiveness of portable e-comics as an innovative alternative media in Indonesian Language learning in grade 7th. The research method is R & D (define, design, develop, and disseminate). The effectiveness of portable e-comics used validity tests: relevance, consistency, adequacy, and attractiveness. The results of statistical tests that show the average value of the increase from pretest to posttest (N-Gain) is 0.8187. It is mean that the level of understanding of portable e-comics material has increased with high category. So, based on the results of this study, portable e-comics effectively used as an alternative media in Indonesian Language learning in grade 7th.
Keywords: portable e-comics, media, innovation*

Abstrak

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam pembelajaran. Guru harus dapat memilih, menyiapkan, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Studi ini memaparkan efektivitas *e-comics portable* sebagai inovasi alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 7. Metode penelitian yang digunakan adalah metode R & D (*define, design, develop, dan disseminate*). Efektivitas *e-comics portable* menggunakan tes validitas: relevansi, konsistensi, kecukupan, dan kemenarikan. Hasil dari uji statistik menunjukkan bahwa rata-rata hasil yang diperoleh meningkat dari pretes ke postes (*N-Gain*) yakni 0.8187. Ini berarti bahwa level pemahaman materi dalam *e-comics portable* berada dalam kategori tinggi. Dengan demikian, berdasarkan hasil studi ini, *e-comics portable* efektif digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 7.

Kata kunci: *e-comics portable*, media, inovasi

Open Access



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
Diterbitkan Oleh: <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/pesona>
Pesona : Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia

1. PENDAHULUAN

Guru memegang peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa menjadi bagian penting dari tugas dan tanggung jawab seorang guru. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2015, hlm.2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar karena media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, bahan pengajaran lebih mudah dipahami, metode mengajar lebih bervariasi, dan siswa aktif melakukan pembelajaran. Untuk itu, betapa pentingnya guru menguasai tentang media pembelajaran.

Seiring dengan pertumbuhan teknologi komunikasi dan informasi, media pembelajaran telah banyak mengalami perkembangan. Media berbasis komputer, audiovisual, multimedia, interaktif video, dan internet semakin berkembang. Guru harus mengikuti perkembangan zaman, termasuk perkembangan media pembelajaran berbasis komputer. Kehadiran komputer membuka peluang pengembangan berbagai media

pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kuncinya, ada pada kreativitas dan keprofesionalan guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

Banyak hasil penelitian yang menyatakan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, di antaranya hasil penelitian yang dilakukan Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) yang melakukan penelitian Right to Education Index (RTEI) di 14 negara dengan menetapkan 5 indikator: governance, availability, accessibility, acceptability, dan adaptability. Dari 14 negara dengan kelima indikator yang diukur tersebut, Indonesia menduduki peringkat ke-7 dengan nilai skor 77% . Dari lima indikator yang diukur terdapat tiga yang masih rendah yakni: kualitas guru (availability), sekolah yang belum ramah anak (acceptability), dan pendidikan bagi kelompok marginal (adaptability). (Detiknews, 23 Maret 2017, 11.59).

Selain itu, minat membaca para siswa di Indonesia juga tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian Most Literred Nation in the World yang dilakukan oleh Central Connecticut State Univeristy pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara yang

diteliti (Kompas.com, 29 Agustus 2016, 07.17).

Sekaitan dengan dua hasil penelitian di atas, yakni rendahnya kualitas guru dan rendahnya minat membaca siswa, peneliti melakukan penelitian ini karena dua hal tersebut menjadi faktor utama dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Pemerintah terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru, baik peningkatan dalam kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian. Upaya yang dilakukan di antaranya pelatihan model-model dan pengembangan media pembelajaran. Begitu pula upaya meningkatkan minat membaca. Namun, hasilnya masih belum menggembirakan. Oleh karena itulah, penelitian ini dilaksanakan.

Permasalahan penelitian ini adalah: 1) Apakah *e-comics portable* sebagai media alternatif memenuhi kriteria kurikulum dan standar materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII?; 2) Bagaimanakah efektivitas *e-comics portable* sebagai media alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII pada pembelajaran bahasa Indonesia?

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *e-comics portable* sebagai media alternatif

pembelajaran yang relevan dengan tuntutan kurikulum dan standar materi, sebagai media yang inovatif, mudah dipelajari, mudah di bawa ke mana-mana, serta dapat meningkatkan pemahaman, dan kesenangan siswa belajar bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini diharapkan memberi solusi atas permasalahan rendahnya kualitas guru dan rendahnya minat membaca. Dengan media *e-comics portable* diharapkan guru semakin inovatif dan profesional, serta minat dan kemampuan membaca siswa meningkat.

2. METODE PENELITIAN

E-comics portable merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara materi, gambar, dan unsur komputer. Oleh karena itu, pengembangan media ini melibatkan programmer dan komikus. Banyak media pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam menyampaikan pembelajaran. Namun, media yang dipilih tentu harus sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.

Heinich, dkk. dalam Arsyad (20016, hlm. 67-69) menyampaikan model perencanaan penggunaan media yang efektif dengan istilah ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Dalam

menyiapkan media, guru harus menganalisis karakteristik siswa, merumuskan tujuan yang jelas, memilih dan memodifikasi materi dan media, menyampaikan materi dengan media yang dipilih, meminta tanggapan siswa, dan mengevaluasi proses dan hasil belajarnya.

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

Media *e-comics portable* yang dikembangkan telah mempertimbangkan persyaratan sesuai dengan pendapat kedua ahli tersebut. Media *e-comics portable* dikembangkan dari media komik yang selama ini berkembang dalam bentuk cetak. Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 64) mengemukakan, “Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”. Media komik menggunakan gambar

dalam bentuk kartun yang menggambarkan karakter para tokohnya.

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

Menurut Rohani (1997, hlm. 21), “Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif”. Berdasarkan pendapat tersebut, komik merupakan media yang informatif dan edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan komik sebagai media pembelajaran.

Guru dapat memilih dan menggunakan berbagai jenis komik. Nurgiyantoro (2005: 62) mengemukakan jenis komik dilihat dari segi bentuk penampilan yang dibedakan menjadi: komik edukasi, komik promosi, komik wayang, dan komik silat. Komik edukasi memiliki dua fungsi yakni fungsi hiburan dan fungsi edukatif. Dengan adanya media internet sekarang banyak dikembangkan komik *online* karena dapat

menyebarkan dengan jangkauan yang lebih luas dan bisa dibaca siapa saja dan di mana saja.

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

Terdapat tiga bagian dalam sistem komputer yakni sistem *software*, *programming software*, dan *Application software*. Sistem *software* terdiri atas: *operating systems*, *device drivers*, *diagnostic tools*, *servers*, *windowing systems*, *utilities* yang bertugas membantu agar *hardware* dan sistem komputer dapat bekerja. *Programming software* adalah bagian yang membantu programmer dalam menulis program. *Software* komputer menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda dengan cara yang lebih tepat menurut pemrogram. Peralatan ini di antaranya mencakup *text editors*, *compilers*, *interpreters*, *linkers*, *debuggers*. Bagian *application software* meliputi *industrial automation*, *business*

software, *educational software*, *medical software*, *databases*, dan *komputer games*. Semua program ini tidak akan dapat bekerja dengan lengkap hanya dengan satu program, tetapi membutuhkan *software* lain yang ada agar menjadi lengkap dan bekerja secara sempurna.

Muatan materi ajar yang dikemas dalam *e-comics portable* berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII berdasarkan Kurikulum 2013. Jenis teks yang diajarkan di kelas VII meliputi: teks deskripsi, teks cerita Fantasi, teks prosedur, teks laporan hasil observasi, mengapresiasi dan mengkreasi puisi rakyat, mengapresiasi dan mengkreasi fabel, surat pribadi dan surat dinas, serta pembaca efektif.

Setiap jenis teks tersebut mempunyai tujuan, isi, struktur, dan ciri kebahasaan yang berbeda. Kompetensi yang harus dikuasai siswa mencakup pengetahuan dan keterampilan reseptif (menyimak dan membaca), serta keterampilan produktif (berbicara dan menulis). Siswa harus menguasai secara konseptual jenis-jenis teks tersebut dan harus terampil mengapresiasi dan mengkreasikannya dengan baik.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan langkah-langkah 4-D, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Langkah awal menentukan

(*define*) materi bahasa Indonesia di VII yang dimasukkan dalam *e-comics portable*. Materi diambil berdasarkan kurikulum 2013. Langkah kedua perancangan (*design*) isi *e-comics portable*. Perancangan gambar *e-comics portable* dibantu oleh komikus dan perancangan aplikasi *e-comics portable* secara laring (*offline*) untuk dipasang di *laptop* atau *smartphone*, dibantu oleh *programmer*. Langkah ketiga pengembangan (*develop*) yakni melakukan uji coba dan validasi atas perancangan yang sudah dilakukan. Langkah keempat penyebaran/ implementasi (*disseminate*) yang dilakukan ke sekolah untuk implementasi *e-comics portable* pada siswa kelas VII, melalui Webtoons, dan seminar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh berupa produk media pembelajaran berupa *e-comics portable* materi bahasa Indonesia untuk kelas VII. *E-comics portable* yang dihasilkan dapat diunduh melalui link: http://www.webtoons.com/id/challenge/e-comics-portable-bahasa-indonesia/list?title_no=94547.

Produk media pembelajaran *e-comics portable* bahasa Indonesia untuk kelas VII ini divalidasi oleh dua orang

yang berprofesi sebagai penulis buku teks bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia di kelas VII. Berdasarkan validasi pakar diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli terhadap Materi *E-Comics Portable*

VALIDATOR	BAB YANG DIVALIDASI	ASPEK YANG DIVALIDASI							
		RELEVANSI		KONSISTENSI		KECUKUPAN		KEMENARIKAN	
		Relevan	Tidak Relevan	Konsisten	Tidak konsisten	Memadai	Tidak memadai	Menarik	Tidak menarik
I	1	√	-	√	-	√	-	√	-
	2	√	-	√	-	√	-	√	-
	3	√	-	√	-	√	-	√	-
	4	√	-	√	-	√	-	√	-
	5	√	-	√	-	√	-	√	-
	6	√	-	√	-	√	-	√	-
	7	√	-	√	-	√	-	√	-
	8	√	-	√	-	√	-	√	-
II	1	√	-	√	-	√	-	√	-
	2	√	-	√	-	√	-	√	-
	3	√	-	√	-	√	-	√	-
	4	√	-	√	-	√	-	√	-
	5	√	-	√	-	√	-	√	-
	6	√	-	√	-	√	-	√	-
	7	√	-	√	-	√	-	√	-
	8	√	-	√	-	√	-	√	-
JUMLAH		16	0	16	0	16	0	16	0
PERSENTASE (%)		100%	0%	100%	0%	100%	0	100%	0

Berdasarkan data hasil validasi ahli tentang bahan ajar *e-comics portable*, dapat dinyatakan materi ajar yang terdapat dalam *e-comics portable* semuanya (100%) sudah valid dilihat dari relevansi, konsistensi, kecukupan, dan kemenarikan.

Uji pemahaman siswa terhadap materi ajar dalam *e-comics portable* dilakukan melalui tes sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comics portable*. Tes disusun berdasarkan materi yang terdapat dalam setiap bab dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Adapun data peningkatan pemahaman siswa terhadap materi e-

comics portable tampak pada tabel berikut.

Tabel 2 Data Peningkatan (N-Gain) Pemahaman Siswa terhadap materi *E-Comics Portable*

Subjek	Pretes	Postes	N-Gain	Subjek	Pretes	Postes	N-Gain
S1	50	90	0.80	S16	60	90	0.75
S2	40	80	0.67	S17	60	100	1.00
S3	60	80	0.50	S18	70	90	0.67
S4	30	90	0.86	S19	60	90	0.75
S5	50	90	0.80	S20	50	90	0.80
S6	60	90	0.75	S21	40	80	0.67
S7	60	80	0.50	S22	30	80	0.71
S8	50	90	0.80	S23	40	80	0.67
S9	50	90	0.80	S24	30	90	0.86
S10	50	90	0.80	S25	50	90	0.80
S11	60	100	1.00	S26	50	100	1.00
S12	50	90	0.80	S27	50	90	0.80
S13	70	100	1.00	S28	60	100	1.00
S14	60	100	1.00	S29	50	100	1.00
S15	70	100	1.00	S30	50	100	1.00

Berdasarkan N-Gain yang diperoleh, maka dapat dihitung statistika deskriptifnya sebagaimana tampak pada tabel berikut.

Tabel 3 Statistika Deskriptif Data Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Materi *E-Comics Portable*

Descriptives		Statistic
N-Gain	Mean	.8187
	Median	.8000
	Variance	.021
	Std. Deviation	.14621
	Minimum	.50
	Maximum	1.00
	Range	.50

Pada tabel 3, tampak nilai rata-rata peningkatannya (N-Gain) adalah 0.8187, sehingga secara deskriptif, keterampilan mahasiswa melalui bahan ajar berbasis *e-comics portable* mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Adapun kriteria indeks N-Gain bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Kriteria Indeks N- Gains

G	Keterangan
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Untuk mengukur peningkatan secara signifikan, maka diuji secara analisis dengan uji parametrik atau nonparametrik. Adapun uji prasyarat untuk menentukan apakah data dianalisis dengan uji parametrik atau nonparametrik, maka diuji normalitas dulu. Adapun hasil analisis uji normalitasnya sebagai berikut.

Tabel 5 Uji Normalitas Data Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Materi *E-Comics Portable*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
N-Gain	.193	30	.006	.886	30	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 5 nilai sign. N-Gain < 0.05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Untuk mengukur adanya peningkatan secara signifikan, maka digunakan uji non-parametrik (one sample Kolmogorov smirnov).

Hipotesis: H0: $\mu = 0.82$ (peningkatan secara signifikan pemahaman siswa terhadap materi ajar *e-comics portable* berada pada kategori tinggi).

Ha: $\mu \neq 0.82$ (peningkatan secara signifikan pemahaman siswa terhadap

materi *e-comics portable* tidak berada pada kategori tinggi).

Tabel 6 Uji Hipotesis Data N-Gain

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		N-Gain
N		30
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.8187
	Std. Deviation	.14621
Most Extreme Differences	Absolute	.193
	Positive	.184
	Negative	-.193
Kolmogorov-Smirnov Z		1.055
Asymp. Sig. (2-tailed)		.216

Pada tabel 6 nilai sign. > 0.05, maka H_0 diterima sehingga peningkatan secara signifikan pemahaman siswa terhadap materi ajar *e-comics portable* dan berada pada kategori tinggi.

Untuk melihat respons siswa terhadap ketertarikan *e-comics portable*, diuji melalui angket. Hal yang diamati dalam ketertarikan meliputi: tampilan, desain dan gambar, jenis dan ukuran huruf, komposisi warna, ruang dan tataletak. Data ketertarikan siswa terhadap bahan ajar dengan *e-comics portable*, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Ketertarikan Siswa terhadap Materi *E-Comics Portable*

No.	Aspek yang Diamati	Ketertarikan		Ketidaktertarikan		Jumlah Rata-rata Persentase (%)	
		Jumlah	%	Jumlah	%	M	TM
1.	Tampilan	30	100	-	-	100	-
2.	Desain dan Gambar	30	100	-	-	100	-
3.	Jenis dan Ukuran Huruf	30	100	-	-	100	-
4.	Komposisi Warna	30	100	-	-	100	-
5.	Ruang dan Tataletak	27	90	3	10	90	10
Jumlah						490	10
Rata-rata						98	2

Data dalam tabel 7 menunjukkan bahwa materi dan *E-Comics Portable* menarik dilihat dari tampilan, desain dan gambar, jenis dan ukuran huruf, komposisi warna. Hal ini terbukti seluruh siswa (100%) menjawab menarik. Hanya 3 orang (2 %) yang menyatakan ruang dan tataletaknya tidak menarik.

Selain itu, angket juga digunakan untuk menggali aspek kesenangan dan dampak yang dirasakan siswa meliputi: kontribusi dalam menambah pengetahuan, kemudahan pemahaman, kesistematiskan penyajian, kemenarikan tampilan, kekhasan/keunikan, dan kemudahan penggunaan. Data aspek kesenangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8 Kesenangan Siswa terhadap Materi *E-Comics Portable*

No.	Aspek yang Diamati	Kesenangan		Ketidaksenangan		Rata-rata Persentase (%)	
		Jumlah	%	Jumlah	%	M	TM
1.	Kontribusi pengetahuan	30	100	-	-	100	-
2.	Kemudahan pemahaman	30	100	-	-	100	-
3.	Kesistematiskan penyajian	30	100	-	-	100	-
4.	Kekhasan/keunikan	28	93,33	2	6,67	93,33	6,67
5.	Kemudahan penggunaan	29	96,67	1	3,33	96,67	3,33
Jumlah						490	10
Rata-rata						98	2

Data dalam tabel 8 di atas menunjukkan respons seluruh siswa (100%) menyatakan senang karena memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan, kemudahan pemahaman, kesistematian penyajian, kemenarikan tampilan. Ada 2 orang siswa (6,67%) menyatakan tidak senang karena e-comics portable dianggap tidak unik dan tidak memiliki kekhasan dan ada 1 orang siswa (3,33%) menyatakan sulit dalam menggunakannya karena harus menggunakan aplikasi HP atau komputer.

Berdasarkan data penelitian, dapat dinyatakan bahwa implementasi media *E-Comics Portable* telah memenuhi standar kurikulum dan standar materi, sehingga dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar bahasa Indonesia di kelas VII.

Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan, media e-comics portable yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII. Media e-comics portable menggunakan gambar dengan desain, komposisi warna, tataletak dan tataruang yang disajikan dapat menjadi daya tarik bagi siswa agar mereka mau

membaca dan memahami materi ajar yang disajikan.

Berdasarkan hasil validasi pakar, media e-comics portable yang dibuat telah memenuhi kriteria relevansi, konsistensi, kecukupan, dan kemenarikan. Berdasarkan hasil validasi terhadap relevansi, konsistensi, kecukupan, dan kemenarikan materi ajar dalam e-comics portable yang dikembangkan, semua validator menyatakan materi yang disajikan relevan dengan tuntutan kurikulum dan tuntutan kompetensi di kelas VII; konsisten dalam istilah, struktur, dan penyajian; serta materi yang disajikan cukup memadai secara teoretis dan praktik terutama untuk pengembangan keterampilan. Selain itu, dilihat dari aspek kemenarikan, media e-comics portable yang dibuat menarik dilihat dari tampilan; desain dan gambar; jenis dan ukuran huruf; komposisi warna; serta tataruang dan tataletak.

Materi ajar dalam media e-comics portable yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan tuntutan Kurikulum 2013. Materi yang dikembangkan merujuk pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ditetapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII. Berdasarkan Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia telah mengalami perubahan paradigma

pembelajaran bahasa Indonesia dari era Kurikulum 2006. Kini, pembelajaran bahasa Indonesia menganut pendekatan berbasis teks. Oleh karena itu, materi ajar dalam media *e-comics portable* telah berbasis teks mengacu pada tuntutan Kurikulum 2013. Begitu pula dilihat dari konsistensi dan kecukupannya, materi ajar pada *e-comics portable* tersebut konsisten dalam format, istilah, dan penyajian, serta materi yang disajikan telah memenuhi tuntutan kompetensi dalam kurikulum untuk siswa kelas VII.

Berdasarkan hasil uji pemahaman siswa kelas VII terhadap materi *e-comics portable*, menunjukkan bahwa siswa memahami materi dengan baik. Hal ini tampak dari hasil tes yang diberikan diketahui nilai rata-rata peningkatannya (N-Gain) adalah 0.8187, sehingga secara deskriptif, keterampilan mahasiswa melalui bahan ajar berbasis *e-comics portable* mengalami peningkatan dengan kategori tinggi dan peningkatannya teruji secara signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji nonparametrik (one sample Kolmogorov smirnov) diperoleh nilai sign. > 0.05 , maka, H_0 diterima sehingga peningkatan terjadi secara signifikan dengan berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, materi ajar yang tertuang pada *e-comics portable* efektif meningkatkan pemahaman siswa

kelas VII dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain itu, berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap materi dalam *e-comics portable*, siswa memberikan respons positif atas kemenarikan dan kesenangan dalam menggunakan *e-comics portable*. Seluruh siswa (100%) yang menjadi responden menyatakan bahwa materi dan *E-Comics Portable* menarik dilihat dari tampilan, desain dan gambar, jenis dan ukuran huruf, komposisi warna.

Selain itu, respons seluruh siswa (100%) menyatakan senang menggunakan *E-Comics Portable* karena memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan, kemudahan pemahaman, kesistematiskan penyajian, kemenarikan tampilan. Hanya 2 orang (6,67%) yang menyatakan *E-Comics Portable* dianggap tidak unik dan tidak memiliki kekhasan dan hanya 1 orang (3,33%) yang merasakan sulit dalam menggunakannya karena harus menggunakan aplikasi *gadget* atau komputer.

Berdasarkan data penelitian dapat dinyatakan bahwa implementasi media *E-Comics Portable* telah memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk itu, seorang guru harus mampu memilih, menyiapkan, dan mengembangkan media pembelajaran dengan baik. Media *e-comics portable* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan gambar-gambar untuk menyampaikan pesan edukatif melalui penggambaran karakter tokoh dalam alur cerita yang disajikan dalam media *gadget*.

Berdasarkan hasil validasi pakar terhadap standar kurikulum dan standar materi ajar dalam media *e-comics portable* yang dikembangkan telah memenuhi prinsip relevansi, konsistensi, kecukupan, dan kemenarikan sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif bahan dan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII. Berdasarkan hasil pengukuran pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks yang disajikan dapat dinyatakan bahwa media *E-Comics Portable* efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII.

Media *e-comics portable* hendaknya dapat digunakan sebagai alternatif media

pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII yang dapat mengubah paradigma pemikiran siswa dari pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Begitu pula dengan kehadiran media *gadget* jangan dipandang sebagai media penghambat budaya membaca, namun justru perkembangan teknologi komunikasi dan informasi ini harus mampu dimanfaatkan sebagai inovasi teknologi pembelajaran yang mencapai tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rohani. (1997). *Media instruksioanl edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro. (2005). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Cici Marlina Rahayu. (23 Maret 2017, 11.59). *JPPi: Indeks Pendidikan Indonesia di Bawah Ethiopia dan Filipina*. Tersedia di: <https://news.detik.com/berita/3454712/jppi-indeks-pendidikan-indonesia-di-bawah-ethiopia-dan-filipina> (online). Diakses pada 18 Oktober 2017
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gewati, Mikhael. (29 Agustus 2016, 07.17). *Minat Baca Indonesia Ada*

di Urutan ke-60 Dunia. Tersedia di <http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia> (online). Diakses pada 18 Oktober 2017

Rohman, M. dan Amri, S. (2016). *Strategi & desain pengembangan sistem pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Sudjana, N. dan Rivai, A. (2015). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.