

Pengembangan Media Komik Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor Ngluyu Nganjuk

Ryan Hidayat¹, Luluk Indarinul Mufidah²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

E-mail: ryanhidayat1204@gmail.com, lulukmufidah@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media komik materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor didasari dengan adanya kendala yang ditemui yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada materi penggunaan huruf kapital dan kurangnya media pembelajaran yang ada karena sarana yang kurang memadai. Selain hal tersebut siswa dan guru masih membutuhkan adanya media pembelajaran yang praktis dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media komik materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor. (2) Mendeskripsikan validitas hasil pengembangan media komik pada materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor. (3) Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dan kemenarikan media komik dalam materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor. Penelitian dan pengembangan ini nantinya menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dan menggunakan model ADDIE. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor yang berjumlah 17 siswa. Di dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian secara umum menunjukkan skor dari uji validasi ahli media diperoleh presentase 98%, uji validasi ahli materi diperoleh presentase 99,2%, uji validitas oleh ahli bahasa diperoleh presentase 100%. Uji kemenarikan dan kepraktisan kepada guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor mendapatkan presentase 100%. Uji kemenarikan dan kepraktisan yang di uji cobakan pada siswa kelas II dalam skala kecil dan skala besar mendapatkan presentase 100%. Dengan demikian media komik penggunaan huruf kapital sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Berkembangnya zaman menuntut manusia menuju perubahan yang lebih baik dari yang sebelumnya ataupun sebaliknya. Untuk menjadikan seseorang menuju kebaikan yang berkualitas dari sebelumnya yaitu dengan melalui pendidikan.¹ Membaca adalah aktivitas atau proses kognitif dalam mencoba mencari informasi yang terdapat dalam tulisan.² Dengan membaca seseorang memperoleh gambaran tentang informasi dan gambaran yang sebelumnya tidak diperolehnya.³ Dalam kegiatan belajar mengajar membaca sangat diperlukan oleh siswa untuk menangkap materi setiap pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Dari hal tersebut bisa kita ketahui membaca merupakan

¹ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), 1

² Dalman *Keterampilan Membaca*, 2014 (Jakarta: Rajawali Pers), 1

³ Pratiwi, C. P. *Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. (Jurnal Pendidikan Edutama, 7(1)), 1-8

hal yang sangat penting untuk siswa agar kemudian hari tidak membuat kesulitan saat pembelajaran.

Fakta menunjukkan bahwa dalam melaksanakan tugasnya, para guru sering menghadapi berbagai kendala yang menghambat proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru diharapkan dapat mengembangkan berbagai pengetahuan, misalnya metode, media, strategi dalam mengajar, dan ilmu-ilmu lain yang dapat menunjang proses pembelajaran.⁴

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas II Ibu Lida Trisnawati, S.Pd yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor Ngluyu Nganjuk diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran materi penggunaan huruf kapital pada kelas II masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran belum tercapai karena kemampuan siswa dalam memahami materi penggunaan huruf kapital masih sangat kurang. Kegiatan pembelajaran dilakukan masih menggunakan buku paket karena media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor sangatlah terbatas. Dalam kegiatan belajar mengajar guru tetap menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktek sedemikian rupa. Selain media pembelajaran yang masih terbatas dan tujuan dari pembelajaran belum tercapai.⁵

Selain itu, berdasarkan hasil angket potensi dan masalah yang dibagikan dan diisi oleh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor, didapatkan hasil bahwa siswa masih membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam materi penggunaan huruf kapital untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa menyukai media yang bersifat visual, berwarna menarik dan sederhana. Dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa masih membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian Handayani yang mengemukakan bahwa anak lebih menyukai gambar, sketsa, maupun komik.⁷

Dengan adanya kebutuhan dan permasalahan guru dan siswa tersebut, media komik merupakan media pembelajaran yang tepat dan cocok untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor. Dengan media komik pembelajaran tentang penggunaan huruf kapital menjadi lebih mudah, praktis, menarik dan tentunya akan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena komik berisi gambar-gambar yang cukup menarik dan mempunyai warna yang indah.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media komik pada materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor? (2) Bagaimana validitas hasil pengembangan media komik pada materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor? (3) Bagaimana tingkat kepraktisan dan kemenarikan media komik pada materi penggunaan huruf kapital kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor?

⁴ Ahmad Izzan, 2012, *Membangun Guru Berkarakter*, (Bandung: Humaniora.), 31-32.

⁵ Lida Trisnawati, *Wawancara*, Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor, 12 Mei 2024

⁶ Siswa kelas II, *Angket Potensi dan Masalah*. Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor. 13 Mei 2024

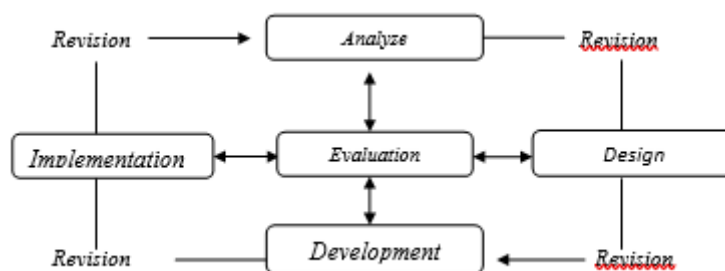
⁷ Handayani, P, & Koeswanti, H. D. 2020, *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal Basicedu. 4(2)), 396-401

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian membahas terkait rancangan penelitian, data penelitian, analisis data penelitian. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (RnD). Sugoyo menyatakan bahwa RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan mempunyai tujuan untuk menggunakan inovasi untuk menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya.⁸ Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor Ngluyu Nganjuk, yaitu lebih tepatnya pada siswa kelas II. Materi yang akan dikembangkan adalah penggunaan huruf kapital pada pelajaran tematik penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024.

Menurut Sugiyono yang dikembangkan oleh Robert Marible Brach, terdapat beberapa tahapan model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut:⁹



Gambar 1 Bagan ADDIE

Adapun penjabaran pada prosedur penelitian ini sebagai berikut:

Tahap 1: *Analyze*

Pada tahap analisis dilakukan analisis mengenai kebutuhan dan pentingnya pengembangan produk dalam penelitian dan pengembangan. Tahapan analisis berdasarkan kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan analisis kurikulum dan materi, dan diakhiri dengan analisis karakteristik siswa.

Tahap 2: *Design*

Pada tahap *Design* dilakukan perancangan produk yang dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Langkah *design* awal dalam penelitian adalah menentukan template yang sesuai pada aplikasi *Canva*. 2) Desain pada template yang sudah dipilih di aplikasi *Canva*. 3) Memilih komposisi dan elemen dari desain komik yang akan digunakan. 4) Menyesuaikan komposisi dan unsur-unsur agar desain komik lebih sesuai, menyatu, dan menarik. 5) Setelah semua desain sudah dibuat, desain produk yang akan

⁸ Sugiyono, *Model Penelitian dan Pengembangan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 297.

⁹ Ibid 298

digunakan disimpan dalam format jpg. 6) Selanjutnya pada tahap akhir cetak produk menggunakan kertas *art paper* ukuran A5.

Tahap 3: *Development*

Tahap ini merupakan tahap validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi tersebut akan dijadikan tolak ukur apakah produk tersebut dapat digunakan atau diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran atau tidak. Pada tahap ini setiap saran dan masukan yang diberikan oleh validator atau ahli dapat dijadikan pertimbangan atau dijadikan bahan perbaikan produk agar produk menjadi sempurna ketika diimplementasikan.

Tahap 4: *Implementation*

Tahapan inilah yang akan dilakukan uji coba pada guru dan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor dengan 2 kali uji coba. Uji coba pertama yaitu uji coba tahap kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba kedua atau uji coba dengan tahap besar. Setelah tahap uji coba guru dan siswa akan diberikan angket kemenarikan (daya tarik produk) dan angket kepraktisan produk.

Tahap 5: *Evaluation*

Pada tahap evaluasi akan dilakukan revisi akhir produk untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Dengan adanya revisi tersebut, produk yang dikembangkan akan lebih sempurna berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa.

Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Produk tersebut diuji kelayakan dan kepraktisan guna untuk dijadikan sumber belajar. Uji coba produk hasil pengembangan yang berupaya media komik pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dilakukan revisi I, selanjutnya diuji coba kepada guru dan uji coba kepada siswa kelas II. Uji coba kepada siswa dibagi menjadi 2 yaitu uji coba terbatas atau uji coba skala kecil kepada siswa kelas II yang terdiri dari 7 siswa, uji coba lapangan atau uji coba skala besar yang terdiri dari 10 siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor. (1) Ahli materi yaitu Ibu Dr. Yuni Masrifatin, MA. Menurut peneliti sudah mampu untuk dijadikan validator karena latar pendidikan yang sudah Doktor dan tentunya sudah mempunyai latar belakang yang sudah memenuhi kriteria dan berkompeten dibidang materi. (2) Ahli media yaitu Bapak Dr. M. Barid Nizaruddin, MA. Menurut peneliti sudah mampu untuk dijadikan validator karena latar pendidikan yang sudah Doktor dan tentunya sudah mempunyai latar belakang yang sudah memenuhi kriteria dan berkompeten dibidang media. (3) Ahli bahasa yaitu Ibu Yuli Choirul Umah, M.Pd.I. Menurut peneliti sudah mampu untuk dijadikan validator karena dengan latar pendidikan yang sudah mendukung yaitu Magister dan tentunya sudah mempunyai latar belakang yang sudah memenuhi kriteria dan berkompeten dibidang bahasa.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara guru, masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pengguna. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket dengan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pengguna, serta angket respon siswa. Hasil angket uji validitas, uji kepraktisan, dan uji kemenarikan produk, nantinya akan diolah dengan menggunakan rumus menurut Akbar sebagai berikut.

$$\frac{Vah}{au} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah / au = Hasil validasi ahli / angket respon peserta didik

Tse = Total skor yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

Adapun kategorisasi persentase dari uji kepraktisan dan kemenarikan dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Kategorisasi Praktis dan Menarik

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
81.00 – 100.00	Sangat praktis/ sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
61.00 – 80.00	Praktis / menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41.00 – 60.00	Kurang praktis/ kurang menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
21.00 – 40.00	Tidak praktis/tidak menarik	Tidak boleh digunakan
00.00 – 20.00	Sangat tidak praktis / sangat tidak menarik	Tidak boleh digunakan*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Analyze*

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui potensi dan permasalahan yang ada di kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengklonglor. Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengklonglor bahwa siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada materi pengembangan huruf kapital yang berisi banyak teks tanpa dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Hal tersebut didukung dengan hasil angket potensi dan masalah yang diisi oleh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengklonglor yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, seperti misalnya media pembelajaran yang memiliki

banyak gambar dan warna. Analisis kurikulum yang digunakan di kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor adalah kurikulum 2013, dan materi atau kompetensi dasar yang ingin dicapai terdapat pada kompetensi dasar 3.10 (Bahasa Indonesia). Tahap berikutnya adalah analisis karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor, dimana ditemukan bahwa siswa cenderung bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik.

2. Tahap *Design*

Media yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah media komik. Pembuatan dan desain media komik dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah desain melalui *Canva* dianggap sudah sesuai, maka tahap selanjutnya adalah menyimpan desain dengan format jpg. Setelah itu, desain yang sudah tersimpan dilakukan proses pencetakan dengan menggunakan kertas jenis *Art Paper* dengan ukuran kertas A5.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Adapun tahap *development* dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebagai berikut:

- a. Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk Bapak Dr. M. Barid Nizaruddin, M.A. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek media dalam media komik materi penggunaan huruf kapital tema 8 subtema 1. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Presentase (%)	Kategori
Antoni komik	100	100%	Sangat valid
Desain dan warna	100	100%	Sangat valid
Tampilan menyeluruh	100	100%	Sangat valid
Kepraktisan	99	99%	Sangat valid
Kemenarikan	99	99%	Sangat valid

(Sumber: Data Olahan Penulis)

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{498}{500} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Hasil penilaian oleh ahli media terhadap media komik. Hasil diperoleh jumlah skor presentase 98% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Bapak Dr. M Barid Nizaruddin, M.A. memberikan saran yakni “Gunakan media yang tidak memberatkan guru”.

- b. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A. yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media komik materi

penggunaan huruf kapital tema 8 subtema 1. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Presentase (%)	Kategori
Kelayakan materi	100	100%	Sangat valid
Keakuratan materi	99	99%	Sangat valid
Kemutakhiran materi	100	100%	Sangat valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

$$\begin{aligned} \text{Vah} &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ \text{Vah} &= \frac{299}{300} \times 100\% \\ &= 99,2\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media komik. Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 99,2% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat valid sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A. memberikan saran yakni “Membuat komik yang serupa dengan materi yang berbeda supaya seluruh tujuan pembelajaran tuntas dengan nilai yang bagus serta pemahaman siswa merata”.

- c. Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 18 Juli 2024 oleh Ibu Yuli Choirul Umah, M.Pd.I yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media komik materi penggunaan huruf kapital tema 8 subtema 1. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Presentase (%)	Kategori
Kebahasaan materi	80	100%	Sangat valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

$$\begin{aligned} \text{Vah} &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ \text{Vah} &= \frac{80}{80} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap media komik. Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 100% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat valid sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation*

Setelah tahap pengembangan selesai yaitu dengan kegiatan uji validasi ahli, dan juga revisi produk, maka langkah selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Pada tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan produk yang akan dilakukan oleh guru dan siswa. Kemenarikan dan kepraktisan produk komik didapatkan dari hasil pengisian angket oleh guru dan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor.

a. Uji Coba guru

Uji coba guru dilakukan oleh Ibu Lida Trisnawati, S.Pd yakni guru kelas II. Pengguna bertugas untuk melakukan validasi baik dari media, materi dan bahasa dalam media komik materi penggunaan huruf kapital tema 8 subtema 1. Adapun hasil kelayakan oleh guru pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Angket kepraktisan dan Kemenarikan Guru

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Presentase (%)	Kategori
Antomi komik	100	100%	Sangat valid
Desain dan warna	100	100%	Sangat valid
Tampilan menyeluruh	100	100%	Sangat valid
Kepraktisan	100	100%	Sangat valid
Kemenarikan	100	100%	Sangat valid
Kelayakan materi	100	100%	Sangat valid
Keakuratan materi	100	100%	Sangat valid
Kemutakhiran materi	100	100%	Sangat valid
Kebahasaan materi	100	100%	Sangat valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{900}{900} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Hasil penilaian kepraktisan dan kemenarikan oleh guru terhadap media komik. Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 100% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat menarik dan sangat praktis sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada Kamis, 18 Juli 2024 dengan subjek siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor dengan jumlah 7 siswa. Adapun kegiatan pelaksanaan uji coba skala kecil dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 7 Hasil Angket kepraktisan dan Kemenarikan

(Skala Kecil Siswa)

Indikator	Butir Penilaian	Nilai yang Diperoleh
Kepraktisan	1. Produk mudah untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran.	7
	2. Produk dapat digunakan dalam berbagai macam situasi dan konteks belajar akan lebih praktis.	7
	3. Produk mudah disimpan dan diorganisir.	7
	4. Produk mudah diakses, sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis.	7
Kemenarikan	5. Produk mudah dipahami dan digunakan, sehingga siswa menjadi lebih nyaman di dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.	7
	6. Produk memiliki desain dan isi yang menarik, sehingga siswa lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran.	7
	7. Produk dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	7
	8. Produk variatif di dalam penyajiannya, yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dan antusias di dalam kegiatan pembelajaran.	7
Skor yang diperoleh		56
Skor Maksimal		56

$$\begin{aligned}
 au &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\
 au &= \frac{56}{56} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Hasil angket respon siswa mendapatkan presentase 100% yang apabila dikategorisasikan termasuk dalam kategori sangat menarik dan praktis serta dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil pengamatan pada uji coba skala kecil, siswa sangat berantusias di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Uji Coba Skala Besar

Tahap berikutnya adalah uji coba skala besar yang dilakukan pada Jumat, 19 Juli 2024 dengan subjek siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor dengan jumlah 10 siswa. Adapun kegiatan pelaksanaan uji coba skala besar pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor dapat dijabarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 8 Hasil Angket kepraktisan dan Kemenarikan
(Skala Besar Siswa)**

Indikator	Butir Penilaian	Nilai yang Diperoleh
Kepraktisan	1. Produk mudah untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran.	10
	2. Produk dapat digunakan dalam berbagai macam situasi dan konteks belajar akan lebih praktis.	10
	3. Produk mudah disimpan dan diorganisir.	10
	4. Produk mudah diakses, sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis.	10
Kemenarikan	5. Produk mudah dipahami dan digunakan, sehingga siswa menjadi lebih nyaman di dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.	10
	6. Produk memiliki desain dan isi yang menarik, sehingga siswa lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran.	10
	7. Produk dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	10
	8. Produk variatif di dalam penyajiannya, yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dan antusias di dalam kegiatan pembelajaran.	10
Skor yang diperoleh		80
Skor Maksimal		80

(Sumber: Data Olahan Peneliti)



$$\begin{aligned}
 au &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\
 au &= \frac{80}{80} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Hasil angket respon siswa mendapatkan presentase 100% yang apabila dikategorisasikan termasuk dalam kategori sangat menarik dan praktis serta dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil pengamatan pada uji coba skala besar, siswa sangat semangat di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.



5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari proses pengembangan, dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen yang telah diuji cobakan.

Tabel 9 Revisi Produk

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Penulisan kata sapaan pak pada gambar 5, 7, 9, 12, 13, yang benar diawali dengan huruf kapital “Pak”</p>	 <p>Panel 1: "Hun ini siapa yang diwa mau?"</p> <p>Panel 2: "Wah, di kelas panan pak."</p> <p>Panel 3: "Selain Wa'ha bisa ada yang zin'ye?"</p> <p>Panel 4: "Tidak ada pak."</p> <p>Panel 5: "Kurang betul."</p> <p>Panel 6: "Bisapa n'rang hewan, betu tidak pak?"</p> <p>Panel 7: "Itu bukan hewan, tenas'chur'kapal."</p> <p>Panel 8: "Tema-apa pak yang betu?"</p> <p>Panel 9: "Tema apa yang betu e..."</p> <p>Panel 10: "Hun? Betu itu apa karna... karna yang betu ya pak?"</p> <p>Panel 11: "Bukan, itu hanya yang betu e..."</p> <p>Panel 12: "Bisanya apa, wisan pada... wisan pada di umil'wara, tema orang, C'arabaja Betu, K'arabaja."</p> <p>Panel 13: "Nama kitab suci Al-Quran, Zabur, Taurat, Inji." "Apa hanya itu Pak?"</p> <p>Panel 14: "Untuk contoh ya seperti: Meas'era, Sekito, Bali, Jawa Timur, Surabaya, Meas'era, K'arabaja, Meas'era."</p> <p>Panel 15: "Kita-kira ada yang bisa memberi contoh?"</p> <p>Panel 16: "Saya Pak."</p> <p>Panel 17: "Aku dan Nalar pergi berlibur ke Surabaya."</p> <p>Panel 18: "Betul, hebat sekali kamu..."</p> <p>Panel 19: "Ada ah ada yang bisa memberi contoh selain yang Basak se'arabaja?"</p> <p>Panel 20: "Saya Pak."</p> <p>Panel 21: "Sama dan Nalar pergi berlibur ke Surabaya."</p> <p>Panel 22: "Betul, hebat sekali kamu..."</p>	 <p>Panel 1: "Hun ini siapa yang diwa mau?"</p> <p>Panel 2: "Wah, di kelas panan Pak."</p> <p>Panel 3: "Selain Wa'ha bisa ada yang zin'ye?"</p> <p>Panel 4: "Tidak ada Pak."</p> <p>Panel 5: "Kurang betul."</p> <p>Panel 6: "Bisapa n'rang hewan, betul atau Pak?"</p> <p>Panel 7: "Itu bukan hewan, tenas'chur'kapal."</p> <p>Panel 8: "Tema-apa Pak yang betu?"</p> <p>Panel 9: "Tema apa yang betu e..."</p> <p>Panel 10: "Hun? Betu itu apa karna... karna yang betu ya Pak?"</p> <p>Panel 11: "Bukan, itu hanya yang betu e..."</p> <p>Panel 12: "Bisanya apa, wisan pada... wisan pada di umil'wara, tema orang, C'arabaja Betu, K'arabaja."</p> <p>Panel 13: "Nama kitab suci Al-Quran, Zabur, Taurat, Inji." "Apa hanya itu Pak?"</p> <p>Panel 14: "Untuk contoh ya seperti: Meas'era, Sekito, Bali, Jawa Timur, Surabaya, Meas'era, K'arabaja, Meas'era."</p> <p>Panel 15: "Kita-kira ada yang bisa memberi contoh?"</p> <p>Panel 16: "Saya Pak."</p> <p>Panel 17: "Aku dan Nalar pergi berlibur ke Surabaya."</p> <p>Panel 18: "Betul, hebat sekali kamu..."</p> <p>Panel 19: "Ada ah ada yang bisa memberi contoh selain yang Basak se'arabaja?"</p> <p>Panel 20: "Saya Pak."</p> <p>Panel 21: "Sama dan Nalar pergi berlibur ke Surabaya."</p> <p>Panel 22: "Betul, hebat sekali kamu..."</p>

<p>Gambar 11 sebelum memberikan contoh, sebaiknya dijelaskan terlebih dahulu makna dari petikan langsung.</p>		
<p>Gambar 11 pada penulisan “tuhan” yang benar diawali huruf kapital “Tuhan”</p>		
<p>Gambar 13 penggunaan kata “aku” sebaiknya diganti dengan kata “saya”</p>		
<p>Gambar 14 penggunaan susunan kata dalam kalimat “Ada yang ingin bertanya tidak anak-anak” kurang tepat, sebaiknya diubah dengan “Apakah ada yang ditanyakan?”.</p>		
<p>Penempatan/pe nggunaan tanda baca seperti “titik, koma, tanda tanya, titik dua”. Seperti pada gambar 7, 9,10</p>		

		
<p>Di akhir diberikan penutup atau salam.</p>	<p>Tidak ada</p>	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran komik, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk komik dilakukan di kelas II khususnya materi penggunaan huruf kapital dengan dasar hasil wawancara dengan guru kelas II dan angket potensi dan masalah yang dibagikan kepada siswa. Produk komik yang dikembangkan menggunakan kertas art paper dengan ukuran A5 dengan tampilan landscape. Produk komik yang dikembangkan yaitu berupa media cetak agar lebih mempermudah pengguna dan lebih praktis. Produk komik terdiri dari 17 halaman yang terdiri cover awal, biodata penulis, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, isi, dan cover belakang. Produk komik di desain semenarik mungkin sehingga membuat rasa menarik bagi siswa.
2. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*), menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan menghasilkan produk berupa media komik cetak. Hasil yang didapatkan bahwa media sangat valid untuk digunakan. Adapun hasil validitas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa mendapatkan hasil yang mencapai 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli media mencapai 98% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa

revisi. Hasil validasi ahli materi mencapai 99,2% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli bahasa mencapai 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

3. Hasil pengujian kepraktisan dan kemenarikan oleh guru dan siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor diperoleh dengan tingkat kepraktisan sangat praktis dan tingkat kemenarikan sangat menarik. Adapun hasil uji kepraktisan dan kemenarikan yang diisi oleh siswa mendapatkan presentase 100% atau bisa dikategorikan sangat praktis dan menarik. Sedangkan hasil uji kepraktisan dan kemenarikan yang diisi oleh guru mendapatkan presentase 100% atau bisa dikategorikan sangat praktis dan menarik, yang menunjukkan bahwa produk komik dalam materi penggunaan huruf kapital pada kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor yang dikembangkan dinilai praktis dan menarik oleh guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Izzan, *Membangun Guru Berkarakter*, (Bandung: Humaniora, 2012), 31-32
- Dalman. *keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajawali Pers 2014).
- Handayani, P. & Koeswanti, D. W., *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Basicedu*, (Vol 4 No 2, 396-401, 2020), 398
- Lida Trisnawati, *Wawancara SDN 2 Lengkonglor*, 12 Mei 2024
- Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), 1
- Pratiwi, C. P. *Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. (*Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1)), 1-8
- Siswa Kelas II, *Angket Potensi dan Masalah*. Sekolah Dasar Negeri 2 Lengkonglor, 13 Mei 2024.