

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM GOOGLE CLASSROOM PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS BIOGRAFI

**Indra Nurdianto**

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

[Indranurdianto92@gmail.com](mailto:Indranurdianto92@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis, mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom* berdasarkan spesifikasi produk yang meliputi wujud, isi, sistematika, bahasa, dan grafika, mendeskripsikan kevalidan atau kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom*, serta mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedural. Model pengembangan ini terdiri dari sepuluh tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data atau informasi, desain produk, revisi desain, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan diseminasi. Uji validasi media dilakukan dengan meminta penilaian pada dosen pascasarjana bahasa Indonesia, sedangkan uji coba produk dilakukan dengan meminta penilaian pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas X IIS 1 MA Almaarif Singosari secara acak.

Hasil penelitian pengembangan ini meliputi empat hal. *Pertama*, berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan bahwasannya pengembangan media komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* sudah sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam aspek pembelajaran maupun aspek media. *Kedua*, berdasarkan hasil validasi tim ahli bahwasannya media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan sudah sesuai dengan spesifikasi produk yang meliputi wujud, isi, sistematika, bahasa, dan grafika. *Ketiga*, hasil uji coba produk pada tim ahli (materi dan media), guru, serta siswa secara berurutan menunjukkan persentase tingkat kevalidan atau kelayakan produk mencapai 81,25%, 85,52%, 83,75%, dan 82,88%. *Keempat*, uji efektivitas penggunaan produk menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen berdasarkan uji statistik Mann Whitney dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000.

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ditujukan bagi guru bahasa Indonesia, siswa, dan peneliti lain. *Petama*, guru bahasa Indonesia agar memanfaatkan produk ini sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan minat siswa. *Kedua*, siswa kelas X agar menggunakan produk ini sebagai stimulus yang memudahkan dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. *Ketiga*, peneliti lain agar menjadikan produk ini sebagai pedoman atau pertimbangan dalam melakukan penelitian pengembangan selanjutnya dengan materi yang lebih lengkap.

**Kata Kunci:** *pengembangan, komik digital, google classroom, teks biografi.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mewariskan kebudayaan pada generasi penerus melalui pendidikan sekolah. Menurut Hamalik (2015:57), pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari berbagai unsur manusiawi, fasilitas, material, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Sedangkan, menurut Suprihatiningrum (2015:57), pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas yang melibatkan berbagai informasi dan lingkungan yang disusun dengan terencana guna memudahkan siswa dalam belajar. Adapun maksud lingkungan tersebut, yakni bukan hanya tempat saja, melainkan media, metode, dan peralatan yang diperlukan dalam menyampaikan informasi.

Ada dua unsur penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, sehingga pemilihan metode mengajar akan mempengaruhi kesesuaian jenis media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat baru atau keinginan, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar atau motivasi, dan bahkan membawa berbagai pengaruh psikologi terhadap siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2017:19). Dengan demikian, guru harus mempersiapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan minat serta motivasi siswa agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif.

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik siswa agar dapat mengatasi berbagai macam permasalahan dalam kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan perbedaan karakteristik pada masing-masing siswa

tersebut mengharuskan guru terampil memilih media pembelajaran yang tepat guna. Menurut Asyhar (2012:85), prosedur pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menganalisis kebutuhan berdasarkan beberapa faktor, yakni menelaah karakteristik siswa, karakteristik materi ajar, kompetensi yang diharapkan, ketersediaan media, keterbatasan fasilitas sekolah, biaya, waktu, sumber daya, dan lain sebagainya.

Siswa dapat belajar dengan maksimal jika berinteraksi atau berkomunikasi melalui rangsangan (stimulus) berupa media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajarnya. Penyajian media perlu dirancang dengan menyesuaikan karakteristik siswa dengan memaksimalkan kreativitas guru agar media yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran dapat efektif serta efisien. Salah satu inovasi penyajian media pembelajaran dapat memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pemanfaatan jaringan internet dan platform ruang kelas digital dapat menjadi salah satu pilihan inovatif dalam menyajikan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar serta karakteristik siswa saat ini.

Berdasarkan studi pendahuluan bahwasannya pemanfaatan jaringan internet sebagai bentuk penyesuaian terhadap pembelajaran di era industri 4.0 telah dilakukan di MA Almaarif Singosari dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi. Permasalahan baru justru muncul ketika guru memperbolehkan siswa untuk mengakses internet guna mencari sumber belajar lain terkait materi yang sedang diajarkan tersebut. Salah satu permasalahan yang muncul, yakni siswa sering memanfaatkan internet untuk mengakses video, sosial

media, atau bahkan membaca komik digital dengan alasan mencari hiburan saat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rahmawati (2018:16), bahwa kehidupan siswa tingkat SMA/MA dari generasi Z lebih cenderung pada teknologi, suka dengan sesuatu yang bersifat visual, mementingkan popularitas dari media sosial, dan serba ingin instan. Di samping itu, siswa juga cepat merasa bosan, kurang tertarik, dan menganggap monoton ketika pembelajaran bahasa Indonesia yang memanfaatkan jaringan internet hanya terbatas digunakan untuk mengakses teks, artikel, jurnal, atau karya tulis saja.

Berdasarkan kesenjangan atau permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia yang telah terjadi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu pilihan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif, menarik, dan menyenangkan sekaligus sesuai dengan karakter serta gaya belajar siswa saat ini, yakni dapat berupa komik digital. Hal ini sesuai dengan pendapat Hafiz (2009:2), yang menyatakan bahwa ada empat kelebihan penggunaan komik digital dalam pembelajaran. *Pertama* komik digital dapat menempatkan wajah manusia pada subjek tertentu melalui interaksi tertulis dan visual, sehingga menimbulkan hubungan emosional antara siswa dengan berbagai tokoh dalam cerita komik digital tersebut. *Kedua*, komik digital dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. *Ketiga*, komik digital dapat menarik siswa tanpa melihat usia. *Keempat*, isi komik digital berwarna-warni dengan menggunakan gaya tulisan yang tidak serumit pada buku.

Komik digital mempunyai karakteristik sifat lebih fleksibel, artinya

bisa digunakan pada semua pelajaran atau materi. Komik digital dapat dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis yang diajarkan di kelas X semester genap. Materi ini diambil dari kompetensi dasar 4.15 dalam kurikulum 2013 revisi 2018 yang sesuai dengan Permendikbud Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2018. Dengan demikian, pemilihan materi dalam media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang akan dikembangkan ini tidak akan keluar dari kurikulum yang diajarkan di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie ini juga disesuaikan dengan konsep pembelajaran daring yang efektif dan efisien. Platform *google classroom* dipilih sebagai ruang kelas digital yang sekaligus dapat juga berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan produk komik digital biografi B.J. Habibie tersebut. Selain itu, platform *google classroom* ini juga mempunyai nilai kemudahan dan keamanan dalam hal penggunaannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Janzen dan Mari (dalam Iftakhar, 2016) yang menyatakan bahwa *google classroom* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya mudah digunakan dan berbasis cloud.

Penelitian tentang menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis dengan menggunakan stimulus media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom* belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun komik digital yang dikembangkan ini disesuaikan dengan minat dan karakteristik siswa terhadap media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran komik digital berbasis

platform *google classroom* yang telah selesai dikembangkan tersebut, nantinya akan digunakan siswa sebagai stimulus dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Platform Google Classroom pada Materi Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari*.

Berdasarkan kesenjangan dan permasalahan yang telah dipaparkan, pada penelitian pengembangan ini terdapat empat tujuan. *Pertama*, mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. *Kedua*, mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom* berdasarkan spesifikasi produk yang meliputi wujud, isi, sistematika, bahasa, dan grafika. *Ketiga*, mendeskripsikan kevalidan atau kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom*. *Keempat*, mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model prosedural. Prosedur atau langkah-langkah pengembangan produk yang dipilih dalam penelitian ini mengadaptasi dari model prosedural Sugiyono (2018:409), meliputi potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan diseminasi.

Subjek uji coba produk media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada penelitian ini terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Indonesia kelas X, dan siswa kelas X IIS 1 MA Almaarif Singosari yang terbagi dalam kelompok kecil serta kelompok besar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. *Pertama*, data kuantitatif diperoleh dari hasil uji validasi desain produk pada ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia kelas X, dan beberapa siswa kelas X IIS 1. Data numerik dari dosen ahli materi diperoleh dari nilai kualitas isi, kesesuaian materi, sajian materi, dan daya tarik produk. Data numerik dari dosen ahli media diperoleh dari nilai grafis, tipografi, bahasa dan cerita. Data numerik dari guru bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas X IIS 1 diperoleh dari nilai tampilan media, kebenaran materi, kemudahan penggunaan bahasa, dan kemenarikan media. *Kedua*, data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari hasil angket tim ahli, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas X IIS 1 yang berkaitan dengan kelayakan atau kevalidan produk media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom*.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kebutuhan produk, kelayakan atau kevalidan produk, dan keefektifan penggunaan produk. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi (1) lembar angket kebutuhan guru dan siswa, (2) lembar angket validasi produk untuk ahli materi dan ahli media, (3) lembar angket uji coba produk untuk guru bahasa Indonesia dan siswa kelas X IIS 1, serta (4) lembar kerja siswa dan rubrik penilaian

menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *Google Classroom*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif dengan persentase untuk hasil pengumpulan data penilaian. Adapun teknik analisis data kuantitatif untuk mengolah data setiap butir pernyataan maupun untuk mengolah data secara keseluruhan dalam penelitian ini menggunakan rumus dari Arikunto (2014:244). Adapun teknik analisis data uji efektivitas pemakaian produk pada penelitian ini menggunakan analisis statistik non parametrik, yakni Uji Mann Whitney dengan metode rancangan eksperimen semu, atau kuasi eksperimen.

## HASIL PENGEMBANGAN

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom*. Spesifikasi atau komponen pengembangan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie yang dihasilkan ini, meliputi (1) wujud, (2) isi, (3) sistematika, (4) bahasa, dan (5) grafika.

### Aspek Wujud

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom*. Hasil pengembangan komik digital biografi B.J. Habibie ini digunakan sebagai stimulus siswa dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. Adapun wujud komik digital ini berisi gambar ilustrasi perjalanan hidup atau biografi tokoh B.J. Habibie yang terbagi ke dalam

empat episode, yakni keluarga dan masa kecil, perjalanan pendidikan, perjalanan karier, serta masa tua. Komik digital biografi B.J. Habibie yang sudah diunggah pada platform *google classroom* berukuran tidak lebih dari 500 kb dengan dimensi 1954 x 1954, lebar 1954 pixels, tinggi 1954 pixels, resolusi garis mendatar 300 dpi, resolusi garis tegak lurus 300 dpi, dan bit depth 24.

Tampilan wujud komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Wujud Komik Digital Biografi B.J. Habibie Berbasis Platform Google Classroom

### Aspek Isi

Komik digital berbasis platform *google classroom* ini berisi tentang perjalanan hidup tokoh B.J. Habibie yang divisualisasikan ke dalam bentuk gambar ilustrasi yang tersusun secara runtut sesuai alur cerita sebenarnya. Alur cerita komik digital biografi B.J. Habibie ini terbagi menjadi tiga bagian, yakni orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi. Selanjutnya, ketiga bagian ini dikembangkan menjadi alur komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang terdiri

dari empat episode, yakni keluarga dan masa kecil, perjalanan pendidikan, perjalanan karier, serta masa tua.

Salah satu isi tampilan gambar ilustrasi komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada episode pertama tentang keluarga dan masa kecil, yakni saat B.J. Habibie kecil digendong oleh seorang ibu yang bernama Raden Ayu Tuti Marini dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Isi Tampilan Gambar Ilustrasi Komik Digital B.J. Habibie Episode Pertama

Salah satu isi tampilan gambar ilustrasi komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada episode kedua tentang perjalanan pendidikan, yakni saat B.J. Habibie diwisuda S3 dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Isi Tampilan Gambar Ilustrasi Perjalanan Pendidikan B.J. Habibie

Salah satu isi tampilan gambar ilustrasi komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada episode ketiga tentang perjalanan karier, yakni saat B.J. Habibie menjabat sebagai Menristek dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Isi Tampilan Gambar Ilustrasi Perjalanan Karier B.J. Habibie

Salah satu isi tampilan gambar ilustrasi komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada episode keempat tentang masa tua, yakni saat B.J. Habibie menulis sebuah buku perjalanan kisah hidupnya bersama Ainun dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.

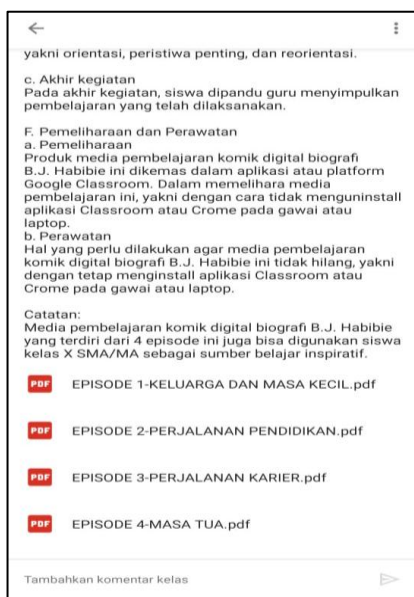


Gambar 4.5 Isi Tampilan Gambar Ilustrasi Masa Tua B.J. Habibie



## Aspek Sistematika

Pengembangan komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini dimulai dari menentukan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 revisi 2018. Komik digital biografi B.J. Habibie yang disajikan ini disusun secara sistematis dengan narasi atau alur cerita kehidupan tokoh yang sebenarnya. Sistematika penyajian komik digital biografi B.J. Habibie ini secara runtut dimulai dari episode pertama tentang keluarga dan masa kecil, episode kedua tentang perjalanan pendidikan, episode ketiga tentang perjalanan karier, serta episode keempat tentang masa tua yang dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Sistematika Penyajian Episode Komik Digital Biografi B.J. Habibie

## Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini bersifat personal komunikatif dan sederhana. Penggunaan bahasa yang komunikatif ini dapat memudahkan pembaca dalam menangkap isi biografi B.J. Habibie secara optimal. Sementara

itu, meskipun bahasa yang digunakan sederhana, tetapi tidak sampai mengubah makna dan konsep cerita yang sebenarnya.

Bahasa yang digunakan dalam komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini juga memperhatikan struktur kalimat, pilihan kata, penggunaan ejaan, dan tanda baca. Salah satu contoh gambar ilustrasi yang menggunakan bahasa komunikatif, sederhana, mudah dipahami sekaligus memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.7 Penggunaan Bahasa Komunikatif dalam Komik Digital Biografi B.J. Habibie

## Aspek Grafika

Ada dua hal yang berkaitan dengan grafika (segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses percetakan guna disampaikan kepada khalayak) dalam tampilan komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom*, yakni desain sampul atau thumbnail dan desain layout gambar. *Pertama*, desain sampul atau thumbnail harus memenuhi empat komposisi, meliputi tata letak, jenis dan ukuran huruf, komposisi warna layout, serta ilustrasi sampul.

Tampilan sampul atau thumbnail komik digital biografi B.J. Habibie

berbasis platform *google classroom* dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8 Sampul Komik Digital Biografi B.J. Habibie

Berdasarkan gambar 4.8 tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen tata letak, jenis dan ukuran, komposisi warna, serta ilustrasi sampul sudah sesuai dengan isi cerita perjalanan hidup B.J. Habibie. Desain layout komik digital biografi B.J. Habibie tersebut sudah menarik, pengaturan layout komik digital juga sudah seimbang, proporsi warna layout komik digital sudah sesuai, jenis huruf dan ukuran huruf dengan layout juga sudah sesuai, latar atau seting sudah jelas, kontras warna terhadap *background* menarik, serta kualitas gambar ilustrasi secara keseluruhan jelas dan menarik.

*Kedua*, desain layout gambar ilustrasi isi komik digital B.J. Habibie harus memenuhi empat komponen, yaitu tata letak, jenis dan ukuran huruf, komposisi warna, serta ilustrasi gambar. Tampilan salah satu desain layout isi komik digital biografi B.J. Habibie dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut.



Gambar 4.9 Tampilan Desain Layout Komik Digital Biografi B.J. Habibie

Berdasarkan gambar 4.8 tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen tata letak, jenis dan ukuran, komposisi warna, serta ilustrasi pada salah satu desain layout komik digital biografi B.J. Habibie sudah sesuai dan menarik. Hal ini juga sama dengan ilustrasi desain layout pada bagian gambar ilustrasi komik lainnya yang sudah disesuaikan dengan empat komponen tersebut.

## PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN Kesesuaian Kebutuhan Produk

Pengembangan media komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Tujuan utama pengembangan produk komik digital biografi B.J. Habibie ini agar guru dan siswa dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. Media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa berdasarkan aspek pembelajaran serta aspek media. Hal ini sesuai dengan pendapat Susilana (2008:70-74), yang menyatakan bahwa ada enam kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya kesesuaian dengan karakteristik guru dan siswa serta gaya belajar siswa.

Komik digital biografi B.J. Habibie yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa ini memiliki beberapa kelebihan. *Pertama*, materi komik digital biografi B.J.



Habibie yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar menceritakan kembali isi teks biografi. Hal ini sesuai dengan pendapat Susilana (2008:70-74), yang menyatakan bahwa ada enam kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, salah satunya kesesuaian dengan materi pembelajaran. *Kedua*, komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini sesuai dengan pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

*Ketiga*, materi biografi B.J. Habibie yang dikembangkan dalam bentuk komik digital berbasis platform *google classroom* ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam menemukan sumber belajar yang menyenangkan. *Keempat*, *google classroom* yang digunakan sebagai platform penyimpanan komik digital biografi B.J. Habibie ini memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan pendapat Janzen dan Mary (dalam Iftakhar, 2016) yang menyatakan bahwa *google classroom* memiliki beberapa kelebihan, salah satunya mudah digunakan.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru, maka dapat disimpulkan bahwa guru bahasa Indonesia kelas X MA Almaarif mendukung dan setuju dengan dikembangkannya komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* sebagai media pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. Selanjutnya, sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X IIS 1 MA Almaarif membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan, yakni berupa komik digital biografi B.J. Habibie

berbasis platform *google classroom*. Analisis kebutuhan guru dan siswa ini menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis.

### **Proses Pengembangan Produk**

Penelitian ini menghasilkan pengembangan produk berupa media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom*. Adapun pemilihan platform *google classroom* sebagai tempat penyimpanan hasil pengembangan produk komik digital biografi B.J. Habibie karena lebih mudah dalam pengoperasiannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Janzen dan Mari (dalam Iftakhar, 2016) menyatakan bahwa *google classroom* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya mudah digunakan dan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran daring sebagai ruang kelas. Media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie ini dirancang melalui beberapa langkah, meliputi menentukan materi, mempersiapkan alat, membuat narasi atau alur cerita (*story board*), pembuatan komik, pengeditan komik, dan penyelesaian komik. Biografi B.J. Habibie dipilih sebagai materi pengembangan media pembelajaran komik digital karena sesuai dengan materi kurikulum 2013. Media komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan ini disusun dalam empat episode yang disesuaikan dengan struktur orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Pardiyono (2012:4), yang menyatakan bahwa teks biografi tokoh sejarah dan ilmuwan masuk dalam kategori jenis teks *recount* (cerita ulang)

yang terdiri dari tiga komponen, yaitu orientasi, peristiwa atau masalah, dan reorientasi.

Media komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan ini juga disesuaikan dengan spesifikasi produk yang meliputi isi, bahasa, dan grafika. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011:13-14), yang menyatakan bahwa ada tiga aspek yang harus dipenuhi dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang menarik sebagai dasar penilaian yang tepat, yakni kelayakan tampilan produk, isi atau materi produk, dan kemanfaatan produk.

#### **Kevalidan atau Kelayakan Produk**

Media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini telah melalui tahapan validasi. Validasi desain komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* oleh ahli materi ini didapatkan hasil dengan tingkat kevalidan dan kelayakan materi sebesar 81,25%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini telah menunjukkan kriteria valid atau layak dan tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011:13-14), yang menyatakan ada tiga aspek yang harus dipenuhi dalam mengembangkan produk media yang menarik sebagai dasar penilaian yang tepat, yakni aspek isi dan materi produk yang meliputi kebahasaan serta istilah dalam produk yang dibuat sederhana sesuai level berfikir penggunaan produk, urutan materi sistematis, dan lain-lain.

Validasi komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* oleh ahli media ini telah

menunjukkan tingkat kevalidan atau kelayakan media sebesar 85,52%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini telah valid atau layak dan tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011:13-14), yang menyatakan ada tiga aspek yang harus dipenuhi dalam mengembangkan produk media yang menarik sebagai dasar penilaian yang tepat, yakni aspek kelayakan tampilan produk yang meliputi bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca, perbandingan huruf yang proporsional, mengombinasikan wana dan gambar atau ilustrasi, bentuk dan ukuran huruf yang serasi, dan lain-lain.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari validator materi maupun validator media secara keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini sudah layak diujicobakan, tetapi perlu adanya sedikit penyempurnaan pada beberapa bagian. Hal ini dilakukan agar media komik digital biografi B.J. Habibie dapat efektif saat diujicoba penggunaannya dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. Oleh karena itu, secara keseluruhan komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini sudah valid dan layak digunakan sebagai stimulus dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis.

Selanjutnya, berdasarkan data hasil angket uji coba produk pada guru bahasa Indonesia kelas X, didapatkan hasil persentase kelayakan produk sebesar 83,75%. Sementara itu, hasil uji coba produk pada kelompok kecil dengan jumlah responden 13 siswa kelas X IIS 1 secara acak, didapatkan hasil persentase kelayakan produk sebesar 82,88%. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa produk komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* telah memenuhi kriteria valid atau kelayakan, sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

### **Keefektifan Produk**

Uji keefektifan penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis platform *google classroom* menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen berdasarkan uji statistik Mann Whitney dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena ada efektivitas penggunaan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* dalam kemampuan menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis atau menulis reproduksi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi siswa kelas X MA Almaarif Singosari ini adalah sebagai berikut.

*Pertama*, guru bahasa Indonesia kelas X MA Almaarif Singosari mendukung dan setuju dengan dikembangkannya komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* sebagai media pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis. Selanjutnya, siswa kelas X IIS 1 MA Almaarif Singosari membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan berupa

komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom*. Analisis kebutuhan guru dan siswa pada aspek pembelajaran dan media tersebut menjadi sumber acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis.

*Kedua*, media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini dirancang melalui berbagai langkah, yakni menentukan materi, mempersiapkan alat, membuat narasi atau alur cerita (story board), pembuatan komik, pengeditan komik, dan penyelesaian komik. Adapun biografi B.J. Habibie dipilih sebagai materi dalam media pembelajaran komik digital karena disesuaikan dengan kurikulum 2013 agar tidak keluar dari materi pembelajaran. Media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan ini juga disusun dalam empat episode yang disesuaikan dengan struktur teks biografi, yakni orientasi, peristiwa penting, serta reorientasi. Selanjutnya, media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan ini juga sudah disesuaikan dengan spesifikasi produk yang meliputi isi, bahasa, dan grafika.

*Ketiga*, hasil kelayakan atau kevalidan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* dalam uji validasi produk oleh kelompok ahli dan uji coba produk pada guru serta beberapa siswa kelas X IIS 1 menunjukkan bahwa media komik digital biografi B.J. Habibie telah valid dan layak digunakan dalam uji lapangan.

*Keempat*, hasil uji efektivitas produk berdasarkan uji statistik Mann Whitney dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis telah efektif.

## Saran

### Saran Pemanfaatan

**Pertama, bagi guru bahasa Indonesia** disarankan untuk menggunakan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* pada materi menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis sebagai media yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diminati siswa.

**Kedua, bagi siswa** disarankan untuk menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* sebagai stimulus dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis.

**Ketiga, bagi siswa** disarankan untuk menjadikan media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini sebagai pedoman, sumber acuan, atau bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian pengembangan selanjutnya dengan materi yang lebih lengkap.

### Saran Penyebaran (Diseminasi)

Diseminasi produk komik digital biografi B.J. Habibie masih terbatas pada platform *google classroom* dan *line webtoon*. Diseminasi bisa dilakukan pada platform lain, seperti rumah belajar, sehingga produk komik digital biografi B.J. Habibie ini bisa

dimanfaatkan oleh banyak orang, baik digunakan sebagai media pembelajaran atau sebagai sumber belajar

### Saran Pengembangan Lebih Lanjut.

Desain pengembangan komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* ini masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu adanya perbaikan, baik itu dari peningkatan kualitas gambar ilustrasi maupun pengembangan pada materi lain. Komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan ini disarankan untuk dimanfaatkan bagi pihak lain yang memerlukan, terutama guru bahasa Indonesia. Selain itu, diharapkan ada penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital untuk melengkapi kekurangan dari hasil penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Hafiz, A. A. 2009. *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009*.(Online). ([https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital), (diakses pada tanggal 20 Juni 2020, pukul 10.25 WIB).
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iftakhar, S. 2016. *Google Classroom: What Works and How? Journal of Education and Sosial Sciences*, 3 (feb), 12—18.

- Permendikbud. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.*
- Pardiyono. 2012. *Pasti Bisa! Let's Write! Ayo Mengarang.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. 2014. *Strategi Pembelajaran.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.