

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PIXTON E-KOMIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS DEBAT UNTUK SISWA KELAS X DI SMK BHINNEKA TUNGKAL IKA KOTA BATU

Ismatuka Wulan Ningrum

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: ismawulan28@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, apalagi pembelajaran era ini berdampingan dengan pandemi. Maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran, media pembelajaran yang dikelola harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media elektronik yang bersifat fleksibel dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran, karena sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan dipadukan menggunakan media komik. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil analisis kebutuhan guru dan karakteristik siswa dalam media pembelajaran e-komik teks debat untuk siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu, mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu, mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan hasil uji coba kelayakan terhadap media pembelajaran e-komik dalam pembelajaran teks debat untuk siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan ini mencakup 6 tahap menurut Borg and Gall yang diadaptasi dari model Sugiyono, yaitu tahap potensi dan masalah, Pengumpulan data, penyusunan produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk. Produk media yang dihasilkan berupa media *pixton* e-komik. Hasil validasi oleh ahli perancang pembelajaran diperoleh presentase skor sebesar 90,43%, validasi ahli media diperoleh presentase skor sebesar 85,83%, validasi oleh ahli isi diperoleh presentase skor sebesar 79,43%, validasi ahli bahasa diperoleh presentase skor sebesar 85,425%. Dalam uji coba produk kelompok kecil dari respon siswa diperoleh presentase skor sebesar 98%.

Kata Kunci: Pengembangan Media, E-Komik, Teks debat

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan guru untuk perencanaan dalam penerapan pada proses kegiatan belajar mengajar. Media

pembelajaran merupakan alat penunjang belajar utama pada pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar untuk mencapai tujuan, hal ini sejalan dengan pendapat Nurmadiyah, (2016:30) yang mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan media pembelajaran merupakan alat bantu yang memberikan informasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada era ini pembelajaran masih berdampingan dengan pandemi dengan ini maka, diperlukannya media pembelajaran. Apalagi pada era ini teknologi multimedia berkembang secara pesat di setiap kehidupan yang tentunya berhubungan dengan dunia pendidikan. Dengan adanya kemajuan dan kecanggihan teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baru dan menarik, sehingga pendidikan akan jauh lebih maju dan berkembang dengan pesat. Teknologi multimedia memberikan dampak dan potensi besar dalam merubah tata pola belajar mengajar di sekolah. Berkembangnya multimedia memberikan peluang bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011:22) mengatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas.

Pada perkembangan pesat multimedia dapat dimanfaatkan apalagi di masa pandemi seperti ini. Banyaknya kendala yang harus dihadapi oleh guru maupun siswa dalam menghadapi pembelajaran berdampingan dengan pandemi mengakibatkan perubahan kondisi pembelajaran. Dengan ini guru dituntut untuk dapat menyesuaikan pembelajaran dengan teknologi yang sedang berkembang. hal ini sejalan dengan pendapat Yusuf (2012:26) yang mengatakan teknologi pendidikan adalah suatu proses sistematis dalam membantu memecahkan masalah-masalah pembelajaran.

Pada situasi pembelajaran di masa pandemi ini yang merubah gaya pola pendidikan menjadi serba terbatas maka dari itu perlu dibutuhkan suatu proses yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dari siswa yang terbiasa dengan pembelajaran online kemudian harus masuk dan perlu penyesuaian pembelajaran kembali maka, diperlukan hal yang dapat menarik perhatian pembelajaran siswa, apalagi pada pembelajaran teks debat bukan hanya praktek dan materi saja pada proses pembelajaran yang akan membosankan. Hal itu kemungkinan akan membuat siswa malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka pemanfaatan teknologi perlu digunakan dalam dunia pendidikan.

Pada pembelajaran di sekolah SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, karena kurangnya fasilitas di sekolah yang menyebabkan guru tidak menggunakan dan membuat media pembelajaran. Jadi, siswa hanya menggunakan media

menarik agar pembelajaran materi teks debat dapat menarik perhatian siswa. Maka dari itu media elektronik dapat diaplikasikan guna untuk menarik perhatian siswa. Media elektronik yang dapat digunakan yaitu dengan menggabungkan media komik. Media komik dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Komik yang dimaknai sebagai sebuah gambar kartun berteks dengan gaya yang ringan, dan menyenangkan dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi teks debat. Sesuai dengan pendapat Daryanto (2010:27), menyatakan komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang menyenangkan. Komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya. Sehingga digemari oleh anak-anak maupaun orang dewasa. Dengan memadukan menggunakan aplikasi *pixton* media elektronik komik akan membuat pembaruan pada pembelajaran dalam materi teks debat. Media pembelajaran ini dapat diakses dari gawai atau *gadget* dan *Laptop device*.

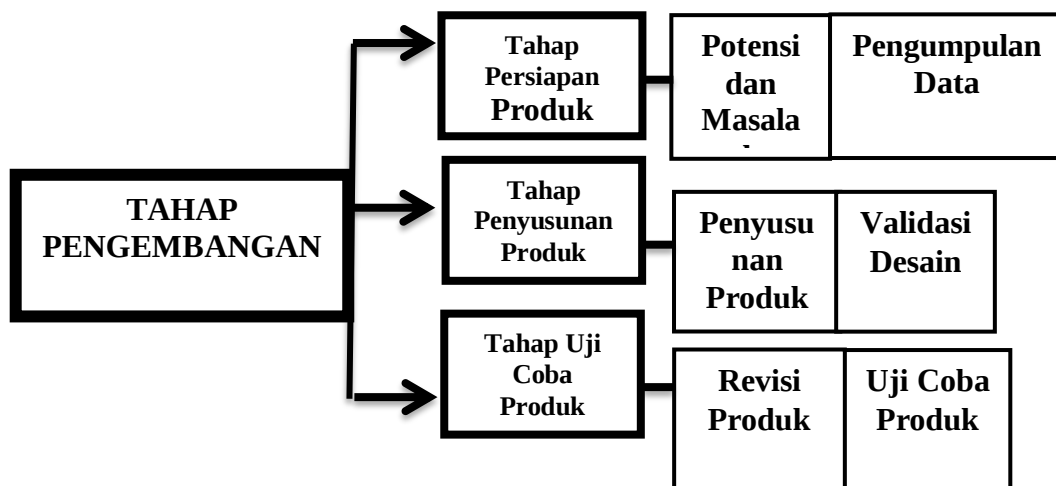
Penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah tentang *Pengembangan Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA*. (Wiwik Akhirul, Ade Yusupa., 2018) penelitian tersebut media e-komik memiliki tampilan visual yang menyenangkan sebagai media pembelajaran. E-komik berbasis *mobile device* layak dan pantas digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah menengah atas. Media e-komik ini direkomendasikan diproduksi menjadi bahan ajar dalam jumlah cukup guna memenuhi kebutuhan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. E-komik juga dapat digunakan untuk siswa jenjang menengah atas berdasarkan karakteristiknya. Penelitian sejenis lainnya *Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Sesetya, Hemas Harja* (2015) penelitian media komik elektronik yang dihasilkan selain dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri, media komik elektronik ini dapat digunakan oleh guru untuk mempresentasikan materi menuis cerpen di dalam kelas. Media pembelajaran ini memiliki keunggulan dari media pembelajaran yang lain, media pembelajaran ini lebih bagus dan nyata. Media pembelajaran memiliki tampilan komik elektronik lebih aktraktif, variatif dan menjadikan salah satu sumber belajar dalam menulis cerpen.

Berkaitan dalam hal tersebut, dalam penelitian ini akan dikaji bagaimana memperoleh hasil analisis kebutuhan guru dan karakteristik siswa dalam media pembelajaran e-komik teks debat untuk siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu, mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu, mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan hasil uji coba kelayakan terhadap media pembelajaran e-komik dalam pembelajaran teks debat untuk siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu. pengembangan media pembelajaran *pixton* e-komik dalam pembelajaran teks debat untuk siswa kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif yang diadaptasi dari Sugiyono (2014:289), yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk, sebab dalam mengembangkan media komik juga berisi langkah-langkah pengembangan dari tahap awal sampai tahap pembuatan produk e-komik. menurut Borg and Gall

Prosedur penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2014) terdapat keenam langkah yang dikembangkan yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) penyusunan produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) publikasi produk. Ketujuh langkah penelitian R&D yang telah diuraikan tersebut, selanjutnya diadaptasi menjadi enam langkah sesuai dengan kebutuhan peneliti dengan tetap menyesuaikan pada pedoman langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh Borg and Gall. Langkah-langkah tersebut diuraikan dalam bagan berikut:



Bagan I Langkah-langkah prosedur Pengembangan Borg and Gall Diadaptasi dari Model Sugiyono(dalam Sugiyono 2014:289)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis potensi dan masalah, yaitu mencari informasi adanya permasalahan di lapangan atau kebutuhan apa yang sedang diperlukan oleh pihak terkait. Selanjutnya tahap kedua pengumpulan data Proses pengumpulan data merupakan sebuah proses pengumpulan intomasi dan data yang dibutuhkan didalam proses penelitian. Data yang diperoleh dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran untuk

pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks debat yang sesuai dengan kurikulum.

Tahap ketiga penyusunan produk media pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran bagi siswa kelas X. desain atau rancangan media dikembangkan (1) melalui aplikasi *pixton*, (2) merancang beberapa temas sesuai dengan karakteristik siswa, (3) membuat tokoh, (4) menyesuaikan latar belakang dengan tema, (5) memberikan mimik wajah sesuai dengan teks pembicaraan, (6) memberikan arah gerak mata, (7) memberikan ekspresi wajah, (8) memberikan arahan gerak pada tokoh. Sedangkan materi diambil dari mosi atau permasalahan terbaru serta kesesuaian mosi atau permasalahan dengan karakteristik siswa dikelas.

Tahap keempat adalah validasi desain, yaitu dengan cara menghadirkan beberapa validator untuk menilai produk e-komik, para ahli diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar untuk perbaikan desain produk tersebut. Validasi produk media pembelajaran *pixton* e-komik ini dilakukan oleh para ahli tersebut. Setelah produk divalidasi oleh para ahli dibidangnya maka akan didapatkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada media pembelajaran *pixton* e-komik. Validator terdiri dari (1) ahli perancang pembelajaran, (2) ahli media, (3) ahli isi, (4) ahli bahasa.

Tahap kelima adalah revisi produk, tahap ini bertujuan untuk merevisi, atau memperbaiki produk yang telah divalidasi oleh para validator ahli, perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran dari para ahli. Perbaikan dilakukan untuk memperoleh hasil produk yang layak berdasarkan kritik dan saran oleh validator ahli.

Selanjutnya tahap keenam, tahap ini Pada tahap ini yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang di hasilkan pada tahap pengembangan. Uji coba produk ini dilakukan dengan uji ahli dan siswa. Tujuan dari kedua kelompok ini yaitu untuk mendapatkan masukan serta penilaian sebagai langkah untuk revisi terhadap isi dan kualitas media pembelajaran. Uji coba yang dilakukan pada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap ketertarikan dan kelayakan produk yang telah dibuat.

Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil presentase penilaian oleh validator ahli, berupa penilaian isi, sajian media, kualitas teks, kualitas ilustrasi atau gambar, kelayakan uji coba produk dalam pembelajaran materi teks debat. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator ahli, guru, dan respon siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik (1) kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket ini digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru, karakteristik siswa, validator ahli yang bertujuan untuk memudahkan dalam mengetahui informasi media pembelajaran yang diharapkan untuk dikembangkan atau dipergunakan di sekolah.

Teknik analisis data dalam pengembangan ini, yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan yang didapatkan lembar kritik dan saran dari ahli perancang pembelajaran, ahli media, ahli isi, ahli bahasa, guru, dan respon siswa. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, kelayakan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan bahan ajar berupa komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

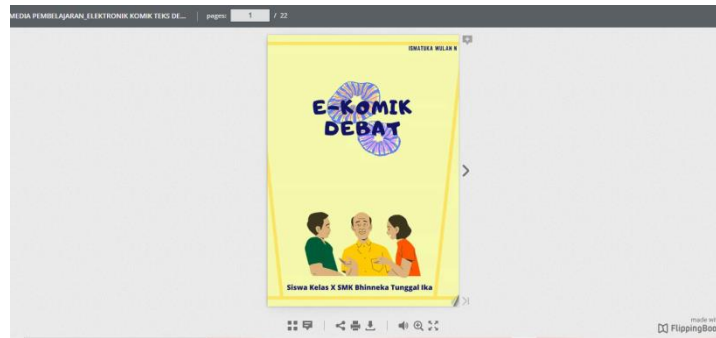
Pengembangan dan Penelitian dilakukan di kelas X SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu merupakan sekolah swasta yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan fasilitas yang kurang memadai dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran berupa elektronik komik (e-komik) yang dapat digunakan siswa kelas X pada materi teks debat. Secara khusus produk yang dihasilkan berupa (1) media komik, (2), elektronik komik, (3) *Flipbook*.

Pengembangan media pembelajaran *pixton* e-komik dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang diadaptasi dari model Sugiyon terdiri dari tujuh langkah kemudian diadaptasi menjadi enam langkah sesuai dengan kebutuhan peneliti yang terdiri dari tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) penyusunan produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk.

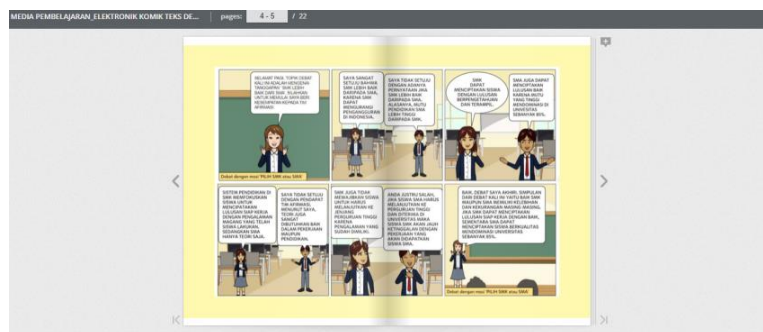
Pada tahap pertama, potensi dan masalah dalam pengembangan ini di adalah analisis melalui kebutuhan guru dan karakteristik siswa pada angket yang telah dibagikan guna untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang perlu dikembangkan di sekolah. Berdasarkan angket kebutuhan guru maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran *pixton* e-komik yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Azhari (2015:8) yang menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Pada tahap analisis kebutuhan guru memperoleh skor rata-rata 88,75, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-komik di SMK sangat dibutuhkan untuk guru dalam memberikan pembelajaran baru untuk siswa sesuai dengan kebutuhan guru untuk memberikan materi agar siswa dapat lebih memahami, tidak mudah bosan, siswa dapat belajar secara mandiri, siswa dapat mengkreasikan diri dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Deashara Ayrien Hayuwari (2016) dengan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan media komik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sehingga media komik ini dirasa akan mampu untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan angket karakteristik siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik digunakan di sekolah, siswa di SMK sangat menyukai media yang berilustrasi dan bergambar. Siswa juga sangat antusias karena siswa di jaman sekarang sangat menyukai *anime* seperti *webtoon* karena terdapat animasi-animasi yang menarik serta cerita yang terbaru, media pembelajaran merupakan bentuk sarana untuk menyampaikan pesan, hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2013:7) menyatakan media pembelajaran adalah segala sarana yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana secara efisien dan efektif. Penelitian terdahulu yang dilakukan Aeni Akhirul Wiwik, dkk. (2018) juga menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan media e-komik dengan hasil yang direkomendasikan diproduksi menjadi bahan ajar media pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Susetya Hemas Harja pada tahun (2015) menghasilkan simpulan bahwa media pembelajaran komik elektronik dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri, media pembelajaran komik juga memiliki keunggulan dari media yang lain karena lebih bagus dan nyata. Adapula penelitian terdahulu milik Agustinus, Datu Linggi. 2016. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta yang menyatakan bahwa peningkatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi komik dalam proses pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran *pixton* e-komik didesain dan dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa dengan memperhatikan tema yang akan diangkat dalam mosi atau permasalahan dalam contoh teks debat, yaitu dengan menyajikan mosi atau permasalahan yang terbaru dan mencerminkan dari karakter siswa di kelas sehingga dapat menarik minat, motivasi, serta semangat belajar pada siswa. Dengan menggunakan aplikasi *pixton* yang menonjolkan tokoh karakter yang berbeda-beda hal ini akan membuat media pembelajaran e-komik akan disukai oleh siswa, dengan ini akan memudahkan siswa dalam memahami isi materi, hal ini sejalan dengan pendapat Elis Mediawati (2011:78) mengatakan bahwa media pembelajaran berbentuk komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Terdapat beberapa media yang dihasilkan dalam pengembangan ini, yaitu: tema yang berbeda pada setiap komik yang disajikan.



Gambar 1 Desain awal



Gambar 2 tema debat ‘Pilih SMK atau SMA’



Gambar 3 tema debat

‘Penggunaan Media Sosial di Lingkungan Sekolah’



Gambar 4 tema debat
‘Pemudi Vs Korban Afiliator’



Gambar 5 tema debat ‘Tayamum’



Gambar 6 tema debat
‘Kenaikan Harga BBM’

Hasil pengembangan media pembelajaran *pixton* e-komik divalidasi oleh para ahli untuk menguji ketepatan dan kelayakan yang peneliti kembangkan jika digunakan untuk siswa di SMK. Terdapat tiga validator yang menilai media e-komik ini yaitu: ahli perancang pembelajaran, ahli media, ahli isi, dan ahli bahasa. Para ahli bertugas untuk memberikan penilaian serta menguji kelayakan pada isi media yang akan diuji cobakan serta dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah. Hasil uji validasi oleh ahli perancang pembelajaran diperoleh presentase skor sebesar 90,43%, validasi ahli media diperoleh presentase skor sebesar 85,83%, validasi oleh ahli isi diperoleh presentase skor sebesar 79,43%, validasi ahli bahasa diperoleh presentase skor sebesar 85,425%.

Tahap terakhir yaitu uji coba produk, tahap ini yaitu uji coba yang dilakukan di sekolah SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu yang di ujikan pada pada 12 siswa. Uji coba hanya dilakukan dalam uji coba kelompok kecil karena keterbatasan siswa di sekolah. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan serta ketepatan media pembelajaran terhadap materi teks debat untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran tersebut. Hasil penilaian uji coba produk terhadap respon siswa Dalam uji coba produk kelompok kecil dari respon siswa diperoleh presentase skor sebesar 98%.

Media pembelajaran e-komik mendapatkan respon baik dari siswa melalui hasil angket respon siswa. Siswa sangat tertarik dalam menggunakan media pembelajaran, media dirasa dapat meningkatkan minat, motivasi dan semangat belajar siswa karena media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga membuat siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran. Apalagi media yang disajikan terdapat ilustrasi karakter tokoh yang kebetulan siswa menyukai animasi-animasi seperti *webtoon*.

Berdasarkan hal tersebut media komik yang dikembangkan telah memenuhi fungsi media, hal ini sejalan dengan pendapat Elis Mediawati (2011:78) mengatakan bahwa media pembelajaran berbentuk komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Media pembelajaran berbentuk komik dapat memberikan kemudahan kepada siswa serta meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran e-komik yang sudah divalidasi oleh para ahli kemudian diuji cobakan kepada siswa, dan diberikan kepada guru di sekolah yang dapat digunakan serta dimanfaatkan untuk proses pembelajaran pada semua siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks debat.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran teks debat pada siswa kelas X SMK Bhinneka tunggal Ika Kota Batu dengan

menggunakan *Research and Development* (R&D) menurut Bord and Gall diadaptasi dari model Sugiyono yang meliputi enam tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) penyusunan produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk. Pada tahap potensi dan masalah yaitu digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang diharapkan di sekolah melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Pada tahap pengumpulan data digunakan untuk mengembangkan hasil data dari angket yang sudah diisi oleh guru yang akan ditindak lanjuti pada pembuatan media. Pada tahap penyusunan produk ini digunakan untuk proses pembuatan dari media e-komik teks debat dengan mencari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan, kemudian ditemukan aplikasi *pixton* yang dapat digunakan untuk proses pembuatan komik, aplikasi ini juga dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pada tahap validasi desain ditujukan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan dari media pembelajaran yang sudah disusun. Pada tahap revisi produk ini setelah produk divalidasi oleh para ahli maka kritik dan saran dari para ahli digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari isi media sebelum diberikan kepada siswa agar media pembelajaran e-komik dapat layak untuk digunakan di sekolah. Pada tahap uji coba produk, ini merupakan tahap terakhir yaitu tahap yang ditujukan untuk pengenalan serta penggunaan produk media pembelajaran e-komik untuk siswa dengan dilakukan penilaian dari angket yang sudah disediakan, maka dengan hasil penilaian angket ini akan dapat diketahui kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran dengan siswa kelas X.

Berdasarkan hasil uji coba produk pada respon siswa memperoleh presentase skor 98%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-komik ini digemari oleh siswa dan dapat digunakan dan dikembangkan di sekolah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks debat.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) bagi siswa media pembelajaran dapat diakses siswa dimanapun siswa berada, media pembelajaran menyajikan ilustrasi sesuai dengan karakter yang digemari oleh siswa, jadi dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, (2) bagi guru, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebaik mungkin dalam menyampaikan materi teks debat, sehingga pembelajaran terdapat pembaharuan serta guru dapat mengelola media dengan kreatif dari aplikasi yang sudah di berikan oleh peneliti. (3) bagi peneliti

selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi serta dapat menguji produk sampai dengan uji efektifitas, sehingga dapat memperdalam dan memperluas kajian pengembangan yang akan dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd dan Ibu Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd selaku pembimbing skripsi dan jugjuga ucapan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni Akhirul Wiwik, Yusupa Ade.2018. *Model Media Pembelajaran Untuk SMA*. Vol 06/01. Diakses 24 Januri 2022.
- Agustinus, Datu Linggi. 2016. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta*. <http://repostity.usd.ac.id/id/eprint/4949>.
- Arsyad, Azhar.2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto.2010.*Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deashara, Ayrien Hayuwari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Golden Tahun Ajaran 2015/2016*. <http://eprints.uny.ac.id/eprint/34984>.
- Elis Mediawai. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Orestasi Mahasiswa, Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12(1): 78-79.
- Enawaty, Elmy dan Hilma.2010. *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA.
- Mahmun, Nunu. 2010. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*.Vol 37, No1. UIN Suska Riau: Jurnal Pemikiran Islam. Diakses 24 Januari 2022.
- Nurmadih. 2016. *Media Pendidikan*. Al Afkar: Jurnal Kesilaman & Peradapan, 5 (1).
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Tecnology Key Issues and Debates*. India: Replikasi Press Pvt Ltd.

Susetya, Hemas Harja. 2015. *Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA*. 5 (1) 105. Diakses 24 Januari 2022.

Wina, Sanjaya. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yudi Munandi. 2013. *Media Pembelajaran*. Gaung persada (GP) press.

Yusuf, Moh. 2012. *Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Online). 1 (1):65-74. Diakses 16 Juli 2022.

Malang, 18 Juli 2022

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP/NPP.196808231993032003