

**PENGEMBANGAN MEDIA KOLA (KOMIK DIALOG ASIK) PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS PERCAKAPAN
KELAS III SDN GAJI V KEREK**

Helmi Okta Viana¹, Iis Daniati Fatimah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹ Email: helmioktaviana10@gmail.com

² Email: iisdaniati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengembangkan produk media belajar KOLA (Komik Dialog Asik) yang memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation*). Subjek coba dalam penelitian ini adalah para ahli, guru dan peserta didik kelas III SDN Gaji V Kerek. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar tes peserta didik dan lembar angket respon peserta didik dan guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Hasil yang diperoleh dari penelitian media KOLA menunjukkan bahwa pengembangan media memperoleh presentase dari ahli bahasa 80% atau valid, ahli media 88% atau sangat valid dan ahli materi yaitu 88% atau sangat valid serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil keefektifan media KOLA memperoleh presentase 88,6% dan dinyatakan sangat efektif sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh hasil 95,5% dan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh hasil 91,9% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa media KOLA yang dikembangkan telah valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: media pembelajaran, KOLA, Bahasa Indonesia, teks percakapan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan panduan yang sengaja diberikan oleh orang dewasa untuk anak didik dengan kata lain pendidikan berarti upaya yang dilakukan oleh individu atau fraksi untuk mengajak individu atau fraksi untuk menjadi dewasa dalam artian mental[1]. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut yaitu: 1) tujuan pembelajaran, 2) materi pembelajaran, 3) strategi pembelajaran, 4) media pembelajaran, 5) evaluasi [2]. Pendidikan di Indonesia terdapat beberapa tingkatan salah satunya yaitu sekolah dasar. Dalam pendidikan sekolah dasar terdapat 5 mata pelajaran wajib salah satunya Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang memiliki landasan yang luas. Kemampuan berbahasa dan bersastra termasuk dalam aspek landasan bahasa Indonesia. Dengan demikian maka bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam kurikulum[3]. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN Gaji V Kerek dan wawancara dengan Bapak Parno, S.Pd selaku guru kelas III terdapat 9 peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki di kelas III. Dari 9 peserta didik terdapat 3 atau 33,3% peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM dalam bahasa Indonesia pada materi teks percakapan. Sedangkan 6 atau 66,7% peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM. Oleh karena itu peserta didik kelas III di nilai belum mampu menguasai materi teks percakapan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia hal ini disebabkan oleh peserta didik belum bisa memahami dan membuat teks percakapan dengan baik dan benar hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pada kegiatan pembelajaran yang menyebabkan rendahnya motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu sarana dan prasarana yang ada di SDN Gaji V Kerek masih tergolong kurang, karena hanya memiliki 1 proyektor dan 1 laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu

dibutuhkan media pembelajaran di setiap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi teks percakapan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang perlu adanya bantuan media pembelajaran[4]. Media pembelajaran merupakan sarana yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan maksimal (Fadilah, dkk, 2023). Sedangkan menurut Hamka[6] definisi media pembelajaran yaitu sarana pendukung berupa fisik atau non fisik yang digunakan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk komunikasi antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran.

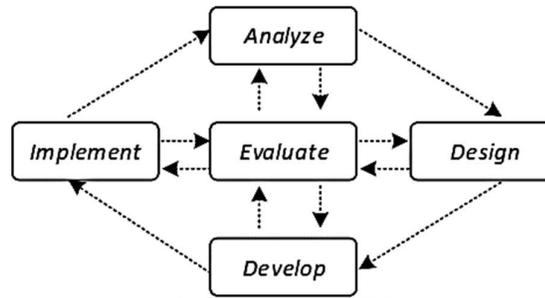
Adapun jenis-jenis media menurut Allen, media diklasifikasikan menjadi sembilan jenis, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan[7]. Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, salah satunya yaitu komik. Komik merupakan media pembelajaran yang memikat peserta didik karena mengandung gambar dan kata-kata, yang mana gambar dan kata-kata terpadu menjadi sebuah cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu komik juga memiliki sifat penyajian materi yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik [8]. Komik merupakan kartun yang menggambarkan suatu karakter dan cerita secara berurutan yang berhubungan dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca[9].

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muliani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri 148 Pekanbaru)” menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan ahli media memperoleh presentase nilai 82,67% dan masuk kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan presentase nilai 90% kemudian hasil dari uji coba kepada 30 peserta didik mendapatkan presentase 88,71%. Berdasarkan perolehan nilai maka media pembelajaran buku komik layak digunakan[10].

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang diatas peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran KOLA (Komik Dialog Asik) dengan tujuan dapat menambah minat dan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks percakapan peserta didik di SDN Gaji V Kerek serta menambah referensi dan media pembelajaran untuk guru. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media KOLA (Komik Dialog Asik) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Percakapan Kelas III SDN Gaji V Kerek”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk memverifikasi dan mengembangkan suatu produk pendidikan. Dalam hal ini, yang dimaksud produk yaitu seperti buku, film pembelajaran, komputer, metode mengajar dan program- program pendidikan[11]. Peneliti memilih model ADDIE karena pada model ini salah satu model yang tersusun berurutan dan cukup fleksibel. Menurut Cheung menyatakan bahwa model ADDIE mudah diterapkan pada kurikulum yang memfokuskan pada pengetahuan, keterampilan serta sikap[12]. Menurut Anglada Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analysis*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); implementasi (*implementation*); (4) evaluasi (*evaluation*)[13].



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE [14]

Penelitian dan pengembangan Media KOLA (Komik Dialog Asik) ini berlokasi di SDN Gaji V. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan Media KOLA (Komik Dialog Asik) pada materi teks percakapan kelas III sekolah dasar adalah para ahli yang terdiri dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, guru, dan peserta didik kelas III SDN Gaji V yang berjumlah 9 peserta didik yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media KOLA (Komik Dialog Asik) yaitu kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi pembelajaran di kelas dan saran dari para ahli. Sedangkan perolehan data kuantitatif berasal dari hasil uji kelayakan yang menggunakan skor dari ahli bahasa, ahli media, ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, sedangkan hasil uji kepraktisan produk KOLA (Komik Dialog Asik) diperoleh dari hasil tes peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu: lembar validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, lembar angket respon guru dan peserta didik, dan lembar tes peserta didik. Data hasil validasi pengembangan media KOLA (Komik Dialog Asik) oleh para ahli dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan. Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Rentang presentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media *flashcard* baruang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan KOLA

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Tidak valid

Sumber : Riduan (dalam Hidayat & Irawan, 2017)

Berdasarkan tabel di atas perolehan presentase akhir dari validasi dalam rentang 1-100. Kriteria kevalidan media KOLA (Komik Dialog Asik) diuraikan dalam tabel di atas, apabila presentase ketercapaiannya kurang dari 41% maka media KOLA (Komik Dialog Asik) termasuk dalam kategori kurang valid sehingga memerlukan perbaikan pada media KOLA (Komik Dialog Asik). Apabila presentase ketercapaiannya lebih dari 40% maka KOLA (Komik Dialog Asik) maka termasuk dalam kategori cukup valid sehingga layak untuk dilakukan uji coba.

Tingkat keefektifan media *flashcard* baruang dapat diperoleh dari hasil tes peserta didik. Nilai maksimal pada peserta didik adalah 100 dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rumus yang digunakan dalam menilai efektifitas adalah sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : nilai yang diharapkan (dicari)

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum dari tes tersebut

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keefektifan KOLA

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel di atas perolehan presentase nilai keefektifan dalam rentang 1-100. Kriteria keefektifan media KOLA (Komik Dialog Asik) diuraikan dalam tabel di atas. Apabila apabila presentase ketercapaiannya kurang dari 41% maka media KOLA (Komik Dialog Asik) termasuk dalam kategori kurang efektif sehingga memerlukan perbaikan pada media KOLA (Komik Dialog Asik). Apabila presentase ketercapaiannya lebih dari 40% maka KOLA (Komik Dialog Asik) maka termasuk dalam kategori cukup efektif.

Tingkat kepraktisan media KOLA (Komik Dialog Asik) dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan peserta didik. Rumus yang digunakan dalam menilai kepraktisan adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan KOLA

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

Dari tabel di atas diperoleh presentase akhir kepraktisan dari rentang 1-100. Kriteria kepraktisan media KOLA (Komik Dialog Asik) baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media KOLA (Komik Dialog Asik) tersebut masuk dalam kategori kurang praktis. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media KOLA (Komik Dialog Asik) dikategorikan cukup praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa media belajar KOLA. Pengembangan media belajar Kola menggunakan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementation (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Sehubungan dengan model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE maka media belajar KOLA yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis yang dilakukan yaitu menganalisis masalah- masalah yang terjadi di SDN Gaji V Kerek. Pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan observasi pembelajaran di kelas dan wawancara bersama guru kelas 3. Terdapat tiga aspek yang di analisis yaitu: (a) analisis kebutuhan, (b) analisis karakteristik peserta didik, (c) analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gaji V Kerek didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 cenderung menggunakan cara lama, yang mana dalam kegiatan pembelajaran guru selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu guru juga menggunakan bahan ajar yang kurang variatif dan inovatif, bahan ajar yang digunakan untuk kegiatan belajar yaitu buku paket dan LKS, hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1	Keterbatasan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
2	Bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS
3	Peserta didik kelas 3 kurang memahami cara membuat teks percakapan dengan baik dan benar
4	Belum ada media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks percakapan

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap analisis karakteristik peserta didik dilakukan agar dapat mengetahui karakteristik dari peserta didik sebelum dilakukan penelitian pengembangan media belajar KOLA (Komik Dialog Asik) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks percakapan kelas III SDN Gaji V Kerek. Tahap analisis karakteristik peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

No	Hasil yang ditemukan
1	Peserta didik kelas III SDN Gaji V mempunyai 9 peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki- laki.
2	Rendahnya nilai peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks percakapan. Terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di kelas III SDN Gaji V kerek. Kurikulum yang digunakan di kelas III SDN Gaji V Kerek yaitu kurikulum 2013 (K-13). Dalam kurikulum 2013 (K-13) mata pelajaran Bahasa Indonesia bergabung dengan beberapa mata pelajaran lain hal ini di sebut dengan tematik. Materi pembelajaran yang di pilih untuk dikembangkan yaitu materi teks percakapan mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam tema 5.

2. Desain (Design)

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan media belajar yang dikembangkan yaitu media KOLA (Komik Dialog Asik). Perancangan media belajar disesuaikan dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya, peneliti merancang media belajar KOLA (Komik Dialog Asik) yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks percakapan.

3. Pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan produksi produk pengembangan dari bentuk desain menjadi bentuk nyata sesuai dengan media belajar KOLA (Komik Dialog Asik) yang telah dirancang. Setelah rancangan selesai, peneliti mengoreksi ulang sebelum media belajar KOLA (Komik Dialog Asik) di validasi oleh para ahli. Setelah semua komponen pembuatan media belajar KOLA (Komik Dialog Asik) siap, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan media belajar KOLA (Komik Dialog Asik). Peneliti melakukan validasi pada tiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Apabila dalam validasi terdapat kekurangan, maka produk harus di perbaiki. Berikut hasil validasi para ahli:

a. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian kelayakan dalam media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli bahasa.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
----	---------------------	------

1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam bahan ajar pendukung media ini mudah dipahami	4
2	Kalimat yang digunakan pada bahan ajar ini sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3	Pemilihan tata bahasa pada bahan ajar ini sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik	4
4	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar ini dapat merangsang peserta didik untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	4
5	Ejaan yang digunakan pada bahan ajar ini sesuai dengan EYD	4
Jumlah Skor		20
Presentase		80%
Kriteria		Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa, media KOLA (Komik Dialog Asik) memperoleh presentase nilai sebesar 80% yang termasuk dalam kriteria valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan dalam media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli materi.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf pada media KOLA (Komik Dialog Asik)	5
2	Kemenarikan dalam desain pada media KOLA (Komik Dialog Asik)	5
3	Komposisi warna pada media KOLA (Komik Dialog Asik) ini menarik	4
4	Keterpaduan ilustrasi dengan warna	4
5	Kesesuaian dalam pemilihan gambar pada media KOLA (Komik Dialog Asik)	4
Jumlah Skor		22
Presentase		88%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media, media KOLA (Komik Dialog Asik) memperoleh presentase nilai sebesar 88% yang termasuk dalam kriteria valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan dalam media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli materi.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian media media KOLA (Komik Dialog Asik) ini dengan indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
2	Sistematika dalam penyusunan komponen media media KOLA (Komik Dialog Asik) ini sudah sesuai	4
3	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media KOLA (Komik Dialog Asik) ini	5

4	Materi media KOLA (Komik Dialog Asik) ini dapat dipelajari tanpa bantuan media lain	4
5	Kejelasan setiap komponen pada media KOLA (Komik Dialog Asik) ini jelas	4
Jumlah Skor		22
Presentase		88%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi, media KOLA (Komik Dialog Asik) memperoleh presentase nilai sebesar 88% yang termasuk dalam kriteria valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Hasil Uji Kepraktisan

Penilaian uji kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik. Penilaian kepraktisan dalam media ini dilakukan hingga mendapatkan nilai cukup praktis. Adapun indikator kepraktisan media KOLA (Komik Dialog Asik) menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 9. Pedoman Uji Kepraktisan

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang setuju (KS)
2	Tidak setuju (TS)
1	Sangat tidak setuju (STS)

Hasil penilaian uji kepraktisan berupa data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini merupakan perolehan skor dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

Tabel 10. Hasil Uji Kepraktisan

No	Keterangan	Presentase
1	Angket Respon Guru	95,5%
2	Angket Respon Peserta didik	91,86%

Hasil yang diperoleh dari angket respon guru memperoleh presentase nilai 95,5% dan hasil yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase nilai 91,86% yang mana keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu media KOLA (Komik Dialog Asik) sangat praktis untuk digunakan.

e. Hasil Uji Keefektifan

Penilaian uji keefektifan diperoleh hasil tes peserta didik. Penilaian keefektifan dalam media ini dilakukan hingga mendapatkan nilai cukup efektif. Berikut ini perolehan dari hasil tes peserta didik.

Tabel 11. Hasil Uji Keefektifan

No	Nama Peserta Didik	Skor yang Diperoleh	Kriteria
1	AN	95	Tuntas
2	ES	95	Tuntas
3	GN	88	Tuntas
4	IA	95	Tuntas
5	L	86	Tuntas
6	MK	88	Tuntas
7	RD	85	Tuntas
8	SR	74	Belum Tuntas
9	TY	91	Tuntas
Jumlah Total			
Presentase			88,6%
Kriteria			Sangat efektif

Hasil yang diperoleh dari hasil tes peserta didik memperoleh presentase nilai 88,6% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Oleh karena itu berdasarkan perolehan nilai tersebut maka media KOLA (Komik Dialog Asik) sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian media pembelajaran KOLA (Komik Dialog Asik) yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian media KOLA (Komik Dialog Asik) menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan presentase ahli bahasa 80%, ahli media 88% dan ahli materi 88% serta telah dilakukan revisi pada produk sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji keefektifan media KOLA (Komik Dialog Asik) memperoleh presentase nilai 88,6% yang masuk dalam kategori sangat efektif. Kemudian pada uji kepraktisan media KOLA (Komik Dialog Asik) memperoleh presentase nilai 95,5% pada angket respon guru dan 91,86% pada angket respon peserta didik. Berdasarkan perolehan nilai tersebut maka media KOLA (Komik Dialog Asik) yang dikembangkan telah valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daulai, "hakikat manusia dan pendidikan," vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [2] S. U. Rizal, I. N. Maharani, M. N. Ramadhan, D. W. Rizqiawan, and J. Abdurachman, *Media Pembelajaran*. 2016. [Online]. Available: [http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- [3] Siregar & Bahri, "Pengembangan Media Teks Percakapan Dengan Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 066668 Medan Johor," *Invent. J. Res. Educ. Stud.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–11, 2021, doi: 10.51178/invention.v2i3.341.
- [4] B. H. Hamdan, *Media Pembelajaran Efektif*. 2020. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- [5] S. Fadilah, Nurzakiah, Kanya, Hidayat, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 11–12, 2023.
- [6] Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 1st ed. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+jenis+media+pembelajaran+jenis+jenis+media+pembelajaran&ots=LR4GeeZzP8&sig=yIeQhRc6gAtyWlITMZ26egXyHDI&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis jenis media pembelajaran jenis jenis media pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+jenis+media+pembelajaran+jenis+jenis+media+pembelajaran&ots=LR4GeeZzP8&sig=yIeQhRc6gAtyWlITMZ26egXyHDI&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20media%20pembelajaran&f=false)
- [7] Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi," *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 27–34, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4556.
- [8] Dessiane & Hardjono, "Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 42–46, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.537.
- [9] Y. A. Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 1 Sukabumi Bandar Lampung," *J. MUDARRISUNA Media Kaji. Pendidik. Agama Islam*, vol. 8, no. 2, p. 347, 2018, doi: 10.22373/jm.v8i2.4123.
- [10] Muliani, "PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BUKU KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus: SD Negeri 148 Pekanbaru)," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 40–52, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i1.1806.
- [11] S. Rabiah, "Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi," no. April 2015, pp. 1–7, 2018, doi: 10.31227/osf.io/bzfsj.
- [12] Noviyanti & Gamaputra, "Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH

- Unesa),” *J. Ilm. Manaj. Publik dan Kebijak. Sos.*, vol. 4, no. 2, p. 100, 2020, doi: 10.25139/jmnegara.v4i2.2458.
- [13] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model,” *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- [14] N. Sugihartini and K. Yudiana, “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 15, no. 2, pp. 277–286, 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892.
- [15] A. Hidayat and I. Irawan, “Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan,” *J. Cendekia*, vol. 1, no. 2, pp. 51–63, 2017.