

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PENDIDIKAN UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2014/2015 DI MIN AIR KUNING KECAMATAN JEMBRANA KABUPATEN JEMBRANA

Khutum Bafaqih¹, I Nyoman Jampel², Ketut Pudjawan³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {khutum_b@yahoo.co.id,
nyomanjampel@yahoo.co.id²,iketut.pudjawan@yahoo.co.id³}

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tiga tujuan yaitu: (1) untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan komik pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) mendeskripsikan kualitas hasil validasi pengembangan komik pendidikan yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (3) untuk mengetahui efektivitas komik pendidikan yang dikembangkan terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dengan menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*. yang terdiri dari sembilan tahapan, yaitu, (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik pebelajar, (4) menulis tujuan pembelajaran khusus, (5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, dan (9) merevisi pembelajaran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes tertulis. Mengacu pada metode, maka instrumen yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis secara analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) rancang bangun komik pendidikan yang terdiri dari sembilan tahapan model *Dick and Carey*. (2) kelayakan kualitas hasil validasi pengembangan komik pendidikan terdiri dari: sangat baik (98,6%), ahli desain pembelajaran berpredikat baik (86,7%), ahli media berpredikat baik (89,3%), uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan berpredikat baik (83,3%), (86,4%) dan (79,9%), (3) efektivitas pengembangan komik pendidikan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan komik pendidikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Perhitungan hasil belajar diperoleh *t* hitung sebesar 3.62 dan harga *t* tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 2.04. Hal ini berarti nilai rerata atau *mean* kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rerata kelompok kontrol, dapat dikatakan bahwa komik pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata-kata kunci: pengembangan, komik pendidikan, model *Dick and Carey*

Abstract

This research is a developmental research that will produce an educational comic media for IV grade of MIN Air Kuning on the subject of Bahasa Indonesia in the second semester. After undergoing the phases of media production, it generates an early product that will be validated by an expert of subject matter, media expert learning, and design expert of learning. After validating the product, it is trialed to the students through three phases, there are personal trials, small group trial, and field trial after undergoing all of the trials. Educational comic is also trialed its effectiveness through pretest and posttest. The data is collected using documents quotation method, questioners,

and writing tests. After that, using qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis to analyze the data which has been collected beforehand.

The results of the research are (1) a media design of educational comic by using Dick and Carrey Development model which consists of nine main phases which are concluded become five phases (2) properness quality of validation results of educational comic development are; very good predicate which are given by expert of subject matter (98,6%), good predicate which is given by design expert of learning (86,7%), good predicate which is given by media expert of learning (89,3%). And good predicates for personal trials (83,3%), small group trial (86,4%), and field trial (79,3%). (3) effectiveness of educational comic development shows that there are significant differences in applying the learning by using educational comic toward learning outcomes of Bahasa Indonesia, calculation of learning outcomes obtains t_{count} in the amount of 3.62 and the price of t_{table} is 2,04 of 5% significant degree. It means that the average or mean of the experiment group is bigger than control group and it can be concluded that educational comic can increase the learning outcomes in Bahasa Indonesia subject.

Keywords: Bahasa Indonesia, Dick and Carrey model, Educational Comic, Development.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Negara yang mengandung unsur-unsur budaya bangsa Indonesia itu sendiri dan sebagai salah satu pendidikan dasar bagi rakyat Indonesia, mengembangkan cipta dan rasa, serta menunjang pembentukan watak. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia menduduki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan maka pembelajaran Bahasa Indonesia perlu lebih dikembangkan, namun hal yang terjadi dilapangan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi monoton sehingga membuat siswa menjadi jenuh. Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Desember 2014 dengan Bapak Moh. Anwar, S.Pd sebagai narasumber dan selaku Wali kelas IV MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) Air Kuning; beliau menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menjadi pusat proses pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran masih sangat tergantung dari guru.

Dan juga dalam proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia media yang digunakan masih sangat

seederhana sehingga kurang sesuai dengan materi pelajaran. Kendala utama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kesulitan untuk menumbuhkan rasa kreatifitas siswa khususnya pada bidang menulis. Karena pentingnya media maka dibutuhkan suatu media yang dapat memfasilitasi siswa didalam pembelajaran. Media komik pendidikan akan dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan dirinya khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, apalagi media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan kemampuan kognitif siswa Sekolah Dasar dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis nilai harian siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Air Kuning, masih tergolong relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran di mana nilai rata-rata siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah dengan nilai KKM Bahasa Indonesia yaitu 61. Rendahnya nilai siswa disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

(1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media komik pendidikan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana?,
(2) Bagaimanakah kualitas hasil validasi media komik yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana ?
(3) Bagaimana efektivitas Media Komik yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana?.

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dirumuskan tiga tujuan penelitian diantaranya: (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media komik pendidikan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning. (2) Untuk mendeskripsikan kualitas hasil validasi media komik yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning. (3) Untuk menguji efektivitas Media Komik yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan *Dick and Carey*.

Perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model *Dick & Cerey*, yang dikembangkan oleh *Walter Dick & Lou Carey* (dalam, *Trianto*, 2007: 61). Model pengembangan ini ada kemiripan dengan model yang dikembangkan *Kemp*, tetapi ditambah dengan komponen melaksanakan analisis pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut. Kelebihan dari *Dick and Carey Model* sebagai berikut. (dalam, *Trianto*, 2007: 61). (A) Setiap langkah jelas, sehingga dapat diikuti. (B) Teratur, efektif dan efisien dalam pelaksanaan. (C) Merupakan model atau perencanaan pembelajaran yang terperinci, sehingga mudah diikuti. (D) Adanya revisi pada analisis pembelajaran, di mana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dapat dilakukan perubahan pada analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya. (E) Model *Dick dan Carey* sangat lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran.

Dengan kelebihan yang dimiliki oleh model *Dick and Carrey* ini, maka peneliti memutuskan memilih model ini sebagai pengembangan media yang akan dibuat. Karena model ini dirasa pantas untuk mengembangkan komik pendidikan yang membutuhkan banyak revisi mulai dari analisis kebutuhan hingga setelah validasi ahli.

Model *Dick and Carrey*, terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik pebelajar, (4) menulis tujuan pembelajaran khusus, (5) mengembangkan butir-butir tes acuan

patokan, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, dan (9) merevisi pembelajaran (Madeamin, 2012).

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan media komik pendidikan, validitas hasil pengembangan media komik pendidikan, dan efektivitas penggunaan media komik pendidikan terhadap hasil belajar siswa. Guna menjawab permasalahan mengenai rancang bangun media komik pendidikan, pada penelitian pengembangan ini menggunakan metode pencatatan dokumen. Adapun penjabaran dari tiga metode tersebut adalah sebagai berikut.

Metode pencatatan dokumen metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Pada penelitian ini pencatatan dokumen dilakukan dengan membuat laporan tentang tahap-tahap yang telah dilakukan dalam mengembangkan produk media komik pendidikan. Pada penelitian ini, metode pencatatan dokumen menggunakan instrumen pengumpulan data berupa agenda kerja. Hasil dari agenda kerja adalah laporan pengembangan produk. Pada penelitian ini pencatatan dokumen dilakukan dengan membuat laporan tentang tahap-tahap yang telah dilakukan dalam mengembangkan produk media komik pendidikan. (Agung :2012)

Metode kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi kuesioner bersedia memberikan respons sesuai dengan

permintaan pengguna (Arikunto, 2005:128).

Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial (uji t berkorelasi).

Teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Tingkat	Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
---------	------------	-------------	------------

(%)		
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa dan guru mata pelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa MIN Air Kuning di kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan komik pendidikan pembelajaran. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut.

(a) Uji Prasyarat

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis uji t berkorelasi. Analisis uji t berkorelasi memerlukan beberapa persyaratan analisis antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Chi-Kuadrat. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$x^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

(Koyan, 2012:90)

Keterangan:

x^2 = chi-kuadrat

fo = frekuensi observasi

fe = frekuensi harapan

Kriteria pengujian: data berdistribusi normal jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $k-1$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji Fisher (F), sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

(b) Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan komik pendidikan terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Koyan, 2012:29)

Keterangan:

- \bar{x}_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)
- \bar{x}_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)
- s_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)
- s_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)
- s_1^2 = varians sampel 1
- s_2^2 = varians sampel 2
- n = jumlah sampel

Hasil uji coba dibandingkan t_{hitung} dengan taraf signifikan 0,05

(5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan komik pendidikan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media komik pendidikan dan siswa yang tidak menggunakan media komik pendidikan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media komik pendidikan dan siswa yang tidak menggunakan media komik pendidikan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana.

Hipotesis Statistiknya:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

Keputusan:

Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Rancang bangun Komik pendidikan, (2) Kualitas hasil validasi pengembangan komik

pendidikan,(3) Revisi pengembangan produk, (4) Uji prasyarat analisis data dan (5) Uji hipotesis.

Rancang Bangun komik pendidikan dilakukan dengan analisis materi yang akan digunakan, pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran dari setiap tampilan dan pengaturan tata letak konten pada komik pendidikan, sehingga memudahkan penulis dalam penyusunan setiap tampilan dalam komik pendidikan.

Produksi komik pendidikan mulai dirancang berdasarkan *storyboard* yang dibuat. *Komik pendidikan* yang dikembangkan menggunakan *software coreldaw versi X3* dan kemudian bagiannya dimasukkan kedalam *software comic life*. Pemilihan tema yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa dalam hal ini siswa kelas IV di MIN Air Kuning. Dalam proses pengembangannya, komik pendidikan disesuaikan dengan *storyboard* dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sehingga komik pendidikan yang dikembangkan benar-benar disesuaikan dengan karakteristik siswa dan pembelajaran di MIN Air Kuning.

Dalam komik pendidikan akan disajikan tiga sub pembahasan harus dipahami siswa yang dimudahkan dengan adanya kesimpulan akan materi yang diajarkan, selain itu pula komik pendidikan ini dilengkapi dengan soal-soal yang akan membuat siswa lebih memahami materi lebih jauh. Diharapkan dengan hal ini membuat siswa lebih mengerti akan materi yang dijelaskan.

Kualitas hasil pengembangan produk. Dalam hal ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Uji Ahli Desain Pembelajaran, Uji Ahli Media Pembelajaran, Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji

Coba Lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

Uji Ahli Isi dilakukan oleh Bapak Moh. Anwar selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV, dan produk yang dikembangkan mendapatkan presentase 98,6% berada pada kualifikasi sangat baik, dan media ini menurut uji ahli isi tidak perlu dilakukan revisi.

Uji Ahli Media dilakukan oleh Bapak Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd, dan mendapatkan presentase 89,3% berada pada kualifikasi baik. Dan media ini perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media.

Uji ahli desain pembelajaran oleh Bapak I Kadek Suartama, S.Pd, M.Pd, dan mendapatkan persentase tingkat pencapaian 86,7% berada pada kualifikasi baik. Dan memerlukan revisi berdasarkan saran dari ahli desain pembelajaran.

Uji coba perorangan ini adalah siswa kelas IV A MIN Air Kuning sebanyak 3 (tiga) siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Rerata persentase tingkat pencapaian 83,3 % berada pada kualifikasi baik. Dan perlu mendapatkan revisi sesuai dengan saran dari siswa.

Uji coba kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A MIN Air Kuning sebanyak 6 (Enam) siswa. Siswa tersebut terdiri dari dua orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, dua orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan dua orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Rerata persentase tingkat pencapaian 86,45 % berada pada kualifikasi baik.

Dan pada uji ini media yang digunakan tidak perlu dilakukan revisi.

Uji coba lapangan dilakukan kepada 17 orang siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen, persentase tingkat pencapaian 79,9 % berada pada kualifikasi baik.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk komik pendidikan ini melalui enam tahapan yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli media pembelajaran, (3) ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Dalam ke enam tahapan revisi tersebut, tidak ada revisi yang cukup besar yang perlu direvisi namun hanya ada beberapa masukan dan saran dari para ahli dan subjek uji coba.

Prasyarat Analisis Data. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis komik pendidikan dengan menggunakan uji-t, sebelumnya perlu dilakukan pengujian prasyarat analisis data. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas sebaran data yang dikenakan pada kedua kelompok dan uji homogenitas varians dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Adapun penjelasan dari hal tersebut adalah sebagai berikut.

Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan terhadap skor perolehan (*gain score*) yang ternormalisasikan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Berdasarkan perhitungan ditemukan *Chi-Kuadrat* hitung (χ^2 hitung) = -6.12 harga selanjutnya dibandingkan dengan *Chi-Kuadrat* tabel (χ^2 tabel), dengan dk (derajat kebebasan) $5-2-1=2$. Bila dk 2 taraf signifikan 5% maka harga χ^2 tabel = 5.59, karena χ^2 hitung < χ^2 tabel (-6 < 5.59), maka dapat dikatakan bahwa

data hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, untuk uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol, berdasarkan perhitungan ditemukan harga *Chi-Kuadrat* hitung (χ^2 hitung) = -4.99 harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga *Chi-Kuadrat* tabel (χ^2 tabel), dengan dk (derajat kebebasan) $5-2-1=2$. Bila dk 2 dan taraf signifikan 5% maka harga χ^2 tabel = 5.59, karena χ^2 hitung < χ^2 tabel (-4.99 < 5.59), maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian semua data skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa berdistribusi normal.

Uji Homogenitas. Homogenitas data dianalisis dengan uji-F, dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, dan data tidak homogen jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh $F_{hitung} = 2.385$ sedangkan $F_{tabel} = 2.249$ dengan taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga kedua data tersebut memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data yang didapatkan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *polled varians*, kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2 - 2$ dan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3.62$ dan $t_{tabel} = 2.04$ untuk db = 31 dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan

pembelajaran dengan menggunakan komik pendidikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Rancang Bangun pengembangan media komik pendidikan Bahasa Indonesia menggunakan model *Dick and Carrey*. Dengan Sembilan tahap yang kemudian disimpulkan menjadi lima tahap utama tahap perancangan atau desain telah dilaksanakan pembuatan rancangan (design) spesifikasi secara rinci mengenai tampilan komik secara visual, dan kebutuhan materi untuk produk media komik pendidikan sebagai acuan alur pengembangan produk. Kemajuan pengembangan produk telah dilaporkan dalam tabel laporan pengembangan produk. Desain ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk media komik pendidikan Bahasa Indonesia untuk kelas IV semester genap di MIN Air Kuning.

Validitas hasil pengembangan media komik pendidikan Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode kuesioner. Menurut ahli isi mata pelajaran, media komik pendidikan dengan model *Dick and Carrey* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi sangat baik (98,6%) sehingga dari segi isi/subtansi materi media komik pendidikan tidak perlu direvisi dan media komik pendidikan dari aspek isi mata pelajaran layak dipakai dalam proses pembelajaran karena materi yang disajikan sesuai dengan KD dan SK. Menurut ahli media pembelajaran, validitas media komik pendidikan dengan model *Dick and Carrey* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi baik (89,3%), sehingga media komik pendidikan ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi media pembelajaran. Menurut ahli desain pembelajaran, validitas media

komik pendidikan dengan model *Dick and Carrey* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi sangat baik (86,7%), sehingga media komik pendidikan ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi desain pembelajaran. Pada tahap uji coba perorangan, media komik pendidikan yang diuji berada pada tingkat pencapaian 83,3% dan berada pada kualifikasi baik, sehingga media komik pendidikan ini layak digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah dan media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi. Pada tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan, ke enam siswa tersebut sangat antusias menyimak media yang diberikan. Pada tahap validasi kelompok kecil, media yang diuji berada pada tingkat pencapaian 86,4% dan berada pada kualifikasi baik, sehingga media yang divalidasikan layak digunakan pada aspek validasi kelompok kecil sehingga media komik pendidikan tersebut tidak perlu direvisi. Pada tahap uji coba lapangan dilaksanakan, angket hasil uji coba lapangan yang berada pada kualifikasi baik yaitu 79,9%. Dengan demikian media komik pendidikan ini tidak perlu direvisi dan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Efektivitas pengembangan media komik pendidikan telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini diukur dengan memberikan instrumen berupa lembar soal pilihan ganda terhadap 17 orang peserta didik kelas IV A MIN Air Kuning melalui *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *gain score* dinormalisasi kelompok eksperimen adalah 69,6 dan rata-rata *gain score* dinormalisasi kelompok kontrol adalah 43,9. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3.62. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel}

dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 17 + 16 - 2 = 31$. Harga t_{tabel} untuk db 31 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2.04. Dengan demikian, harga t_{hitung} lebih besar daripada harga t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media komik pendidikan dan siswa yang tidak menggunakan media komik pendidikan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Drs. I Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
- 2) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., sebagai Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
- 4) Drs I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
- 5) Drs. I Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan

arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.

- 6) Rahmat, M.Pd., selaku Kepala MIN Air Kuning yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
- 7) Siswa-siswi Kelas IV MIN Air Kuning yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini.
- 8) Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- . 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Andi.
- Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- . 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Buku Ajar(tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.

