

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA KONSEP HUBUNGAN GAYA DAN GERAK

Development Of Brilliant Comic Media Based on Multilitary Learning On Concept of Force and Motion

NURAFIAH RIZKIYANI¹, AHMAD SYACHRUROJI², SIGIT SETIAWAN³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. e-mail: 2227180059@untirta.ac.id

² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. e-mail: ahmadsyachruroji@untirta.ac.id

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. e-mail: sigitwan@untirta.ac.id

Abstrak. Perubahan sistem belajar dimasa pandemi ini tentu memiliki dampak bagi peserta didik. Guru sebagai pembimbing di kelas idealnya harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menciptakan atau melaksanakan pembelajaran daring untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam pengimplementasian kurikulum 2013. Diabad ke-21 ini harusnya Indonesia mampu mengembangkan budaya literasi untuk kecakapan hidup di abad ini melalui literasi dasar. Enam literasi dasar yang dimaksud tersebut mencakup literasi numerasi, baca tulis, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Literasi ini perlu diberi perhatian, terutama pada dunia pendidikan mengingat indeks membaca masyarakat sangat rendah dalam survey UNESCO. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi kelas IV Sekolah Dasar. Tempat penelitian pengembangan ini di SD Negeri Kembangan utara 09. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan adalah model Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) dari Sugiyono (2015). Sedangkan teknik pengumpulan data melalui wawancara, studi pendahuluan, pengumpulan angket, dan dokumentasi. Media Komik Brilian telah melewati tahap validasi dengan perolehan nilai presentase rata-rata dari tim ahli media sebesar 90,75% dengan kategori "Sangat Layak", tim ahli materi sebesar 93% dengan kategori "Sangat Layak", tim ahli bahasa sebesar 90,85% dengan kategori "Sangat Layak". Pada uji coba terbatas kelas IV D diperoleh nilai presentase rata-rata respon siswa sebesar 93,57% dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan perolehan nilai tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi dinyatakan layak untuk dikembangkan serta digunakan pada Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik, Sekolah Dasar kelas IV

Abstract. Changes in the learning system during this pandemic certainly have an impact on students. Teachers as supervisors in the classroom should ideally be more creative and innovative in creating or implementing online learning to achieve learning objectives, especially in implementing the 2013 curriculum. In the 21st century, Indonesia should be able to develop a literacy culture for life skills in this century through basic literacy. The six basic literacies in question include numeracy, literacy,

science, digital, financial, as well as cultural, and civic literacy. This literacy needs to be given attention, especially in the world of education considering that the reading index of the community is very low in the UNESCO survey. This study aims to develop a learning product in the form of Brilliant Comics based on Multiliteracy learning for Grade IV Elementary School. The place of this development research is at SD Negeri Kembangan Utara 09. The subjects of this research are fourth-grade elementary school students. The research model used is the Research & Development model from Sugiyono (2015). While the data collection techniques through interviews, preliminary studies, questionnaire collection, and documentation. Brilliant Comic Media has passed the validation stage with an average percentage score of 90.75% from the media expert team in the "Very Eligible" category, the material expert team at 93% in the "Very Eligible" category, the linguist team at 90.85 % with the category "Very Eligible". In the limited trial for class IV D, the average percentage value of student responses was 93.57% in the "Very Good" category. Based on these scores, it shows that the development of Brilliant Comics media based on Multiliteracy Learning is declared feasible to be developed and used in fourth-grade elementary school students and can be scientifically justified.

Keywords: Learning Media, Comics, Grade IV Elementary School

PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini idealnya Indonesia mampu mengembangkan budaya literasi untuk kecakapan hidup di abad ini melalui literasi dasar. Enam literasi dasar yang dimaksud mencakup literasi numerasi, baca tulis, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Namun, pada kenyataannya pengembangan kemampuan literasi masih menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah. Hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang diterbitkan pada maret 2019 lalu, Indonesia berada di urutan ke-74 dari 79 negara dalam kategori kemampuan membaca, matematika, dan sains. Hal ini salah satunya disebabkan indeks membaca masyarakat sangat rendah dalam survey UNESCO (WEF & BCG, 2015), ditambah lagi dengan adanya pandemi covid-19, literasi siswa Indonesia yang masih berusaha ditingkatkan melalui Gerakan Literasi sekolah (GLS), kembali terpuruk.

Rendahnya minat baca dan literasi matematika dan sains sebagaimana diungkapkan di atas, salah satunya terjadi di SDN Negeri Kembangan Utara 09. Hasil wawancara dengan salah satu guru yaitu Wali kelas IV D Bapak Marhudin, S.Pd, diperoleh informasi kemampuan literasi siswa yang masih rendah, selain itu siswa kurang aktif (semangat) dalam proses pembelajaran, dan motivasi yang masih rendah. Adapun faktor penyebab yang dapat diidentifikasi adalah dari aspek media pembelajaran, selama ini media yang dipakai kurang menarik, belum disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tidak mengarah pada pengembangan kemampuan literasi siswa.

Adapun yang dimaksud media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, Azhar, 2013). media merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran yang sangat penting keberadaannya terutama di level sekolah dasar. Mengingat karakteristik siswa usia SD pada dasarnya masih pada tahap berfikir konkrit, maka siswa akan lebih

mudah menerima dan memahami materi melalui perantara media pembelajaran, terutama media yang memiliki banyak ilustrasi yang bersifat konkrit dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media juga berguna untuk menyiasati perbedaan individual peserta didik karena setiap peserta didik mempunyai daya serap yang berbeda-beda ketika menerima materi dalam setiap mata pelajaran.

Permasalahan yang ditemukan di kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09, merupakan sebuah tanda bahwa perlu adanya suatu inovasi dalam rangka mendukung terlaksananya Gerakan Literasi Sekolah. Hal ini memunculkan ide pada untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar dan kemampuan multi literasi siswa. Penulis kemudian mengembangkan sebuah media yang berbentuk komik dengan nama Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Multiliterasi yang dimaksud dibatasi pada literasi baca, sains dan digital. Materi yang diambil untuk dijadikan komik dibatasi pada materi IPA konsep Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Sub tema 2 Pembelajaran 1.

Pengembangan ini dilakukan karena komik merupakan salah satu bentuk bahan bacaan yang disukai semua kalangan terutama anak usia sekolah dasar. Komik selalu menarik siapapun untuk membacanya karena tampilan komik menarik dan isi bacaannya ringan sehingga bisa menjadi media yang dapat meningkatkan minat baca siswa. Komik sebagai media mempunyai peranan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran yang disampaikan secara jelas, runtut dan menarik (Maryuni, 2011). Jika komik diintegrasikan dengan materi pelajaran secara tidak langsung komik menjadi sumber belajar menarik yang menjadikan siswa pembelajar mandiri.

Selain alasan di atas, penelitian ini juga dilakukan karena cukup banyak penelitian yang mengembangkan komik dan memanfaatkannya untuk media atau sumber belajar. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA (Pinatih & Putra, 2021), Pengembangan *Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar* (Handayani, Winarni, & Koto, 2021) dan masih banyak lagi. Berdasarkan hasil penelusuran, dari sekian banyak penelitian yang mengembangkan media komik, belum ditemukan penelitian yang sama persis dengan penelitian ini terutama dari segi materi yang digunakan.

Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Comic Page Creator* yang tersedia di *playstore*. *Comic Page Creator* adalah suatu aplikasi berupa komik digital yang dapat didesain dan dikembangkan oleh pengguna. Rangkaian cerita serta perpaduan gambarnya dapat diatur dan dikreasikan sesuai keinginan sendiri. Aplikasi ini memiliki daya tarik, karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar, sehingga komik yang dibuat terlihat lebih menarik (Fikriyyah, 2017). Terlebih pembelajaran

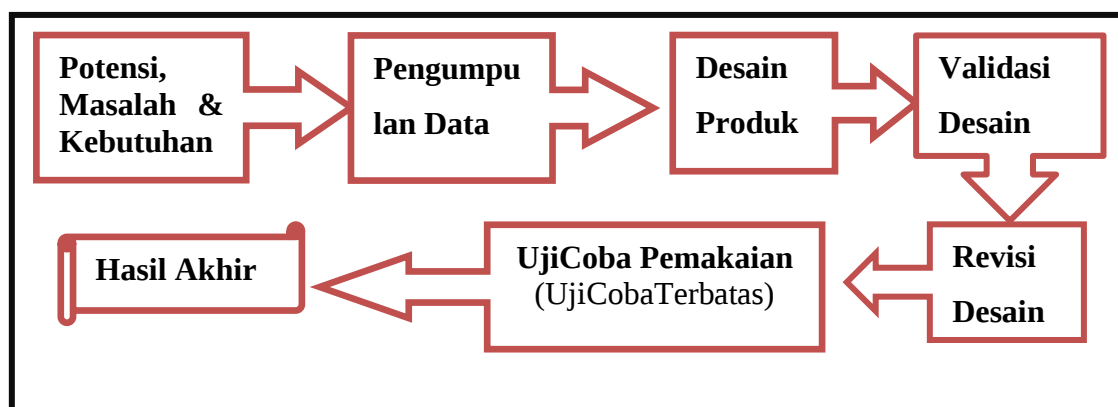
multiliterasi yang diterapkan akan lebih melibatkan banyak keterampilan siswa dalam menyimak materi serta media pembelajarannya.

Adapun penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan media komik kemudian menguji tingkat kelayakannya menurut para ahli. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna sesuai dengan analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dipaparkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta yang beralamat di Jalan Basmol Rt.009 Rw.06 Nomor 9, Kembangan Utara, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, dengan NPSN 20105378. Peneliti memilih peserta didik kelas IV (empat) D sebagai subjek penelitian di Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi yakni : Analisis masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, dan Uji coba produk.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang mana menurut Gay Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori (Hanafi, 2017). Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menyempurnakan suatu produk yang telah ada menjadi produk terbaharu sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 1

Langkah-langkah Model Penelitian dan Pengembangan dilakukan

Berikut penjelasan mengenai langkah penelitian yang dilakukan peneliti berdasarkan alur penelitian Sugiyono (2015) diatas diantaranya :

1)Langkah Pertama Analisis Potensi dan Masalah

Pada tahap awal ini, peneliti mengumpulkan informasi yang akurat dari sumber terpercaya melalui wawancara dan studi pendahuluan mengenai

potensi yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09, masalah yang dialami dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas IV D di SD tersebut serta hal-hal yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut.

2)Langkah Kedua Pengumpulan Data

Setelah dilakukan analisis potensi, masalah serta kebutuhan dari informasi yang didapatkan. Peneliti mengumpulkan data yang faktual serta *up to date* sebagai bahan untuk merencanakan pengembangan produk penelitian dengan menggunakan tiga metode yakni wawancara, dokumentasi dan pengumpulan angket. Pengisian angket bertujuan untuk menilai produk dari segi kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3)Langkah Ketiga Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis pembelajaran multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 . Beberapa kegiatan yang peneliti lakukan dalam tahap ini diantaranya : Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan; Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan; Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP; Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta; Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan; Memilih bahasa yang akan digunakan yakni sederhana dan mudah dipahami; Memilih desain yang menarik dan sesuai dengan materi yang digunakan, seperti warna dan gambar; Menambahkan audio pada produk setelah selesai mengedit gambar dan memberi isi materi.

4)Langkah Keempat Validasi Desain Produk (Uji Ahli)

Proses validasi produk dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli yang membidangi produk yang dikembangkan, yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta dosen ahli atau guru yang telah berpengalaman dalam menilai produk yang dirancang yaitu media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada pembelajaran tematik. Setiap ahli melakukan penilaian terhadap produk tersebut untuk mengetahui kekuatan serta kelemahannya dengan berpedoman terhadap instrumen penilaian yang telah ditentukan.

5)Langkah Kelima Revisi Desain Produk

Langkah ini dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan para ahli lainnya yaitu setelah didapatkan kelemahan dari produk yang dikembangkan, kemudian kelemahan tersebut dicoba diminalisir oleh peneliti dengan memperbaiki kembali desain produk yang dikembangkan oleh peneliti.

6)Langkah keenam Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)

Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi akan diuji coba kepada siswa/i kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09. Pada

tahap ini peneliti mengimplementasikan produk dengan menayangkan dengan bantuan layar proyektor dalam proses pembelajaran.

7) Hasil Akhir

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka peneliti mengolah data hasil penggunaan produk media pembelajaran komik brilian pada pembelajaran tematik, baik itu tingkat keberhasilan produk melalui respon didik serta hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi serta fakta mendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi : (1) Angket. Angket merupakan alat berupa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh narasumber sesuai dengan petunjuk (Sanjaya, 2013). Data yang akan diambil melalui angket ini untuk mengetahui respon siswa terhadap produk pengembangan. Angket ini ditujukan untuk Ahli materi, Ahli media, ahli bahasa serta peserta didik; (2) Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang dikumpulkan berdasarkan fakta di lapangan. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa video atau foto aktivitas penelitian yang diambil selama proses uji coba terbatas serta untuk pembuktian bahwa yang dilakukan selama penelitian benar adanya.

Data hasil angket yang diperoleh dari validator diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan disimpulkan dengan kategori kelayakan secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran yakni Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak pada Tema 8 Kelas 4 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 di SD Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan alur penelitian atau metode penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi.

Berikut hasil dan pembahasan langkah-langkah penelitian yang telah peneliti laksanakan pada penelitian dan pengembangan :

1) Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan

a. Analisis Potensi

Informasi yang peneliti peroleh berdasarkan hasil wawancara bersama Kepala Sekolah mengenai potensi yang dimiliki SD Negeri Kembangan Utara 09 yakni, fasilitas belajar yang cukup lengkap seperti perpustakaan, panggung pentas seni, bimbingan ekstrakurikuler yang

terstruktur dari berbagai bidang, pemanfaatan teknologi, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik di sekolah tersebut.

b. Analisis Masalah

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara bersama Kepala Sekolah, yakni Ibu Purwati S.Pd permasalahan dalam pembelajaran di SD tersebut yakni : Masih terdapat beberapa guru yang kurang memahami teknologi; Tenaga pendidik kurang terampil dalam menciptakan media pembelajaran dalam kondisi *pandemic covid-19* ini, namun terdapat juga beberapa guru yang kreatif dan sering membuat media pembelajaran; pengawasan guru dan orangtua siswa dalam membimbing belajar siswa kurang maksimal; terdapat beberapa siswa disetiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam hambatan; serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Hasil wawancara tersebut merupakan permasalahan yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09 yang diungkapkan secara umum oleh Ibu Purwati S.Pd selaku kepala sekolah.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dengan Walikelas IV (Empat) D SDN Negeri Kembangan Utara 09 yaitu Bapak Marhudin, S.Pd, telah disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas tersebut saat ini ialah : siswa banyak yang mengalami hambatan jika harus diadakan pembelajaran daring melalui zoom meeting atau googlemeet; menurunnya daya tarik siswa untuk belajar; media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, biasanya media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan video youtube yang sudah tersedia pada RPP yang telah dibuat dari dinas; siswa kurang interaktif; serta kurangnya pendampingan orangtua siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring; ketertinggalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan prapenelitian, Dari hasil wawancara dan pengamatan prapenelitian, permasalahan dominan yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu menurunnya daya tarik siswa untuk belajar dan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.

c. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan yang peneliti dapat simpulkan dalam memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah, terutama pada siswa kelas IV D yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa/i di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 memerlukan media pembelajaran yang tidak monoton atau bergantian, dari pihak walikelas menginginkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menciptakan literasi di dalam kelas baik itu dengan gambar yang menarik ataupun disertai audio

yang mana dapat menarik fokus peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran namun media tersebut tidak lagi berupa video. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi, dengan menampilkan gambar menarik serta informasi berupa teks dan audio berdasarkan teks yang tertera.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data peneliti lakukan setelah peneliti melakukan analisis potensi, masalah serta kebutuhan melalui kegiatan wawancara dan studi pendahuluan di SD Kembangan Utara 09. Data yang peneliti peroleh yakni informasi mengenai potensi, permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Kembangan Utara 09. Data tersebut berupa instrument wawancara yang terlampir pada tabel diatas. Selain itu, peneliti mengumpulkan data kebutuhan penelitian dalam merancang desain produk media Komik Brilian yang akan peneliti kembangkan. Peneliti menentukan materi berdasarkan kebutuhan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian. Setelah itu, peneliti mengumpulkan komponen-komponen penting untuk merancang desain produk seperti, gambar latar belakang, gambar benda-benda serta musik pengiring bacaan yang akan di masukkan kedalam Komik Brilian.

3) Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 yang didesain berdasarkan langkah-langkah yang sudah ditentukan. Berikut gambaran mengenai Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.



Gambar 2

Desain Awal Media Komik Brilian

4) Validasi Desain Produk

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian fungsi dan tujuan produk dalam mengatasi permasalahan peserta didik kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Setelah selesai merancang desain produk, peneliti melakukan validasi media Komik Digital berbasis Pembelajaran multiliterasi kepada para ahli validasi. Daftar validator dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Daftar Validator

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Dr. Lukman Nulhaklim, M.Pd.	Ahli Media
2.	Siti Rokmanah, M.Pd.	Ahli Media
3.	Nana Hendrapipta, M.Pd.	Ahli Materi
4.	Marhudin, S.Pd.	Ahli Materi
5.	Ilmi Solihat, M.Pd.	Ahli Bahasa
6.	Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd.	Ahli Bahasa

Tahap Uji Ahli pada penelitian pengembangan media Komik Brilian ini yakni, sebagai berikut :

a. Ahli Media

Proses validasi media oleh validator ini mencakup tiga aspek, yakni kurikulum, kegrafikan, dan penyajian. Kelayakan ahli media ini divalidasi oleh Dosen FKIP Untirta yaitu Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd., dan Siti Rokmanah, M. Pd. (Dosen PGSD DAN Dosen IPA).

Tabel 2
Data Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Penilaian Ahli Media 1	Penilaian Ahli Media 2	Skor Rata-Rata
1	Kurikulum	4	4	4
2	Kegrafikan	30	34	32
3	Penyajian	14	14	14

Jumlah Skor	48	52	50
NP (%)	87,2	94,5	90,85

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli media, diperoleh jumlah seluruh skor validasi yaitu 100 pada 11 butir pernyataan per lembar penilaian. Rata-rata perolehan skor adalah 50, dengan presentase nilai akhir sebesar 90,85 %, yang mana hal tersebut termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat Layak".

Berdasarkan angket penilaian validasi media yang diisi oleh validator ahli media, dapat diketahui bahwa persentase penilaian pada media Komik Brilian ini mendekati sempurna, dengan kekurangan sebesar 9,15%. Dari hasil tersebut, diketahui kekurangan dari Media Komik Brilian ini adalah teks yang terdapat dalam komik tersebut masih ada yang terlihat kurang jelas atau terlalu kecil.

b. Ahli Materi

Penilaian validasi oleh ahli materi dilihat dari empat aspek yakni, Kelayakan isi atau materi, Kelayakan penyajian materi, kaidah bahasa, dan Kegrampilan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Nana Hendrapipta, M.Pd. dan Wali Kelas IV D yakni Marhudin, S. Pd.

Tabel 3
Data Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Penilaian Ahli Materi 1	Penilaian Ahli Materi 2	Skor Rata-Rata
1	Kelayakan Isi/ Materi	18	19	18,5
2	Kelayakan Penyajian Materi	14	15	14,5
3	Kaidah Bahasa	4	4	4
4	Kegrampilan	10	9	9,5
Jumlah Skor		46	47	46,5
NP (%)		92	94	93

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli materi diatas, diperoleh jumlah skor nilai persentase sebesar 93 dari 10 soal butir pernyataan . Didapatkan juga rata-rata perolehan skor adalah 46,5 dengan presentase nilai akhir sebesar 93%, dimana perolehan nilai tersebut masuk pada kriteria "Sangat layak".

Berdasarkan angket atau kuesioner yang telah diisi oleh validator ahli materi, dapat diketahui bahwa persentase penilaian pada media Komik Brilian ini mendekati sempurna dengan kekurangan sebanyak 7%. Kekurangan tersebut berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi terletak pada sedikit keakuratan konsep atau definisi pada materi yang disampaikan serta kesesuaian penggunaan kaidah bahasa.

c. Ahli Bahasa

Penilaian validasi oleh validator ahli bahasa dilihat dari lima aspek yakni, Lugas, Komunikatif, Dialogis dan Interaktif, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Ilmi Solihat, M.Pd dan Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd. (Dosen Jurusan Bahasa Indonesia).

Tabel 4
Data Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria	Penilaian Ahli Materi 1	Penilaian Ahli Materi 2	Skor Rata-Rata
1	Lugas	15	13	14
2	Komunikatif	8	10	9
3	Dialogis dan Interaktif	10	9	9,5
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9	8	8,5
5	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	9	9	9
Jumlah Skor		51	49	50
NP (%)		92,7	89	90,85

Dilihat dari tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli bahasa diatas, dapat disimpulkan perolehan nilai persentase dari kedua validator sebesar 90,85%. Perolehan nilai tersebut tergolong dalam kriteria "Sangat Layak".

Berdasarkan angket atau kuesioner yang telah diisi oleh validator ahli bahasa, dapat diketahui bahwa presentase penilaian pada media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi mendekati sempurna dengan kekurangan sebesar 9,15%. Berdasarkan lembar angket validasi bahasa yang telah diisi, dapat diketahui kekurangan komponen bahasa dalam Komik Brilian ini terletak pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa. Peneliti telah melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan tersebut.

5) Revisi Desain Produk

Pada tahap penelitian pengembangan ini, media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang telah divalidasi mendapatkan catatan revisi untuk perbaikan dari beberapa ahli. Hal tersebut untuk meningkatkan kualitas media Komik Brilian agar dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Peneliti telah melakukan revisi pada media Komik Brilian yang dikembangkan. Berdasarkan hasil revisi, tim ahli validasi media, ahli materi, serta ahli bahasa sudah menyetujuinya dan menyarankan untuk ketahap selanjutnya, yakni uji coba.

6) Langkah Keenam Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)

Media pembelajaran Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi diuji coba kepada siswa/i kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09 pada Jumat, 20 Mei 2022 pukul 10.30 s.d 11.45 WIB. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk secara tatap muka langsung menggunakan layar proyektor, serta siswa diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan melalui hp peneliti. Tahap uji coba terbatas dilaksanakan sesuai dengan rancangan produk yang sudah dibuat oleh peneliti.

7) Hasil Akhir

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka peneliti mengolah data hasil penggunaan produk media pembelajaran Komik Brilian pada pembelajaran tematik, baik itu tingkat keberhasilan produk melalui respon didik serta hasil belajar peserta didik.

Tabel 5
Data Hasil Respon Siswa

Keterangan	Aspek Keseluruhan
Total Skor	1.310
Nilai Akhir (%)	93,57

saat uji coba terbatas, Siswa diberikan lembar angket untuk diisi mengenai penilaian kelayakan serta kepuasan terhadap penggunaan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Pada lembar angket respon siswa terdiri 4 aspek penilaian yakni : Isi atau Materi, Kebahasaan, Penyajian dan Kegrafikan untuk mengetahui respon kepuasan serta keberhasilan produk saat uji coba. Jumlah seluruh siswa pada saat pelaksanaan uji coba terbatas yakni terdapat 32 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pengumpulan lembar angket siswa terhadap Media Komik Brilian sebesar 93,57% dengan kategori "Sangat Baik".

Pembahasan

Teori ahli menyebutkan bahwa *Comic Page Creator* adalah suatu aplikasi berupa komik digital yang dapat didesain dan dikembangkan oleh pengguna. Rangkaian cerita serta perpaduan gambarnya dapat diatur dan dikreasikan sesuai keinginan sendiri. Aplikasi ini memiliki daya tarik, karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar, sehingga komik yang dibuat terlihat lebih menarik (Fikriyyah, 2017). Selain itu, Marocco (Untari, 2017) juga berpendapat keterampilan-keterampilan multiliterasi yang dikemas dalam media harus dikuasai agar mampu mendukung dan mengembangkan kompetensi membaca pemahaman yang tinggi, keterampilan menulis yang baik untuk membangun serta mengekspresikan makna, keterampilan menguasai berbagai media digital, dan keterampilan berbicara secara akuntabel. Teori tersebut membuat skor penilaian dari para ahli mendapatkan skor tinggi pada media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi ini yakni dengan skor rata-rata nilai presentasi ahli media sebesar 90,85%.

Materi pembelajaran yang peneliti kemas dalam bentuk cerita dalam Komik Brilian ini membuat siswa lebih mudah memahami alur konten pembelajaran yang diberikan, sehingga peneliti memperoleh skor rata-rata dari ahli materi sebesar 93%. Aspek selanjutnya, Mc Chonachi (Dafit, 2017) berpendapat bahwa model multiliterasi adalah pembelajaran yang senantiasa menggunakan keterampilan berbahasa untuk mempelajari dan membentuk pemahaman yang kompleks atas pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu lainnya dalam proses kegiatan inkuiri serta sarana membangun pengetahuan. Berdasarkan teori tersebut Komik brilian ini layak mendapatkan skor perolehan rata-rata dari ahli bahasa sebesar 90,85% dengan kategori "Sangat Layak" dan respon siswa sebesar 93,57 dengan kategori "Sangat Baik". Perolehan nilai tersebut tentu didapatkan berdasarkan kualitas media Komik Brilian yang dikembangkan, yang mana Media Komik brilian ini memiliki keunggulan yakni : 1) Aplikasi ini memiliki daya tarik, karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar, sehingga komik yang dibuat terlihat lebih menarik; 2) Pembelajaran multiliterasi yang dikemas dalam media Komik Brilian ini melibatkan keterampilan berbahasa, sehingga pelaksanaannya dinilai dapat menunjang ketercapaian tujuan

pembelajaran; 3) Media yang Komik Brilian bersifat interaktif, dapat menjadi pusat perhatian agar siswa berinteraksi selama proses pembelajaran; serta 4) Media Komik Brilian sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan; melengkapi unsur pembelajaran; memiliki tujuan yang jelas; memberikan contoh serta memenuhi aspek-aspek pedagogik. Maka dari itu, penilaian pada media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini berhak memperoleh skor tinggi dari tim ahli validasi. Dalam hal ini media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh Peserta Didik kelas IV (empat).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi serta uji coba terbatas pada siswa kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09 terhadap media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 telah memenuhi standar kelayakan dengan kategori "Sangat Layak" dengan hasil persentase nilai rata-rata skor keseluruhan 91,56%.

Dari hasil kesimpulan mengenai perolehan skor nilai rata-rata di atas, dapat disimpulkan bahwa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 layak untuk dijadikan media pembelajaran oleh Guru dan Siswa kelas IV dan dapat mengatasi masalah kejenuhan siswa dalam penggunaan media pembelajaran pembelajaran yang monoton di kelas, meningkatkan daya tarik belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Purwati Prihatiningsih, S.Pd, selaku kepala sekolah dan Bapak Marhudin, S.Pd, selaku wali kelas SD Negeri Kembangan Utara 09 yang telah memberikan izin serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Kembangan Utara 011 Petang serta Peserta Didik kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 yang telah berpartisipasi membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andayani, F., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 308-318.

- Arikunto, & Suharsimi. (2012). Dasar-dasar Hasil Evaluasi Belajar.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dafit, F. (2017). Implementasi Model Multiliterasi Pada Proses Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 1(2), 53-59.
- Fikriyyah, A. (2017, Oktober 7). Pemanfaatan Aplikasi "Page Creator" sebagai Strategi untuk Comic Menggali Keterampilan Menulis dalam Bahasa Arab. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 111*, 282-288.
- Ginanjari, A. Y., & Widayanti, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa di SD/MI. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(2), 117-124.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 133.
- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan*, 4(1), 22-29.
- Karana, K. P. (2020, Juni 16). *Indonesia: Survei terbaru menunjukkan bagaimana siswa belajar dari rumah*. Dipetik Februari 5, 2022, dari Unicef Indonesia: <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-survei-terbaru-menunjukkan-bagaimana-siswa-belajar-dari-rumah>
- Kasih, A. P. (2020, Juni 24). *Kompas.com*. Diambil kembali dari <https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah?page=all>
- Maryuni, Y. (2011). Pembelajaran Sejarah dengan Media Komik. *Socio Vo.10 No.1*, 53-61.
- Nopriyanti, & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222-235.
- Oktariani, & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, psikologi dan Kesehatan*, 1(1), 23-33.
- Pinatih, S. C., & Putra, S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115-121.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Untari, E. (2017). Pentingnya Pembelajaran Multiliterasi untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Kurikulum 2013. *Wahana Sekolah Dasar*, 25(1), 16-22.
- WEF, & BCG. (2015). *New Vision for Education: Unlocking The Potential of Technology*. Diambil kembali dari Cologny/Geneve : Word Economic Forum.