

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL CERITA FIKSI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Amelia Putri Kristiani¹, Bramianto Setiawan²

^{1,2} Universitas Pelita Bangsa, Cikarang, Kab. Bekasi, Indonesia

¹Email: ameliasaragih60@gmail.com

²Email: Sbramianto@pelitabangsa.ac

ABSTRACT

Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perubahan perkembangan ini mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk dalam aspek pendidikan. Salah satu contoh pengaruh negatifnya yaitu berkaitan dengan karakter peserta didik yang cenderung terpengaruh dari sikap. Keterampilan menulis narasi merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa sehingga keterampilan menulis dirasa penting untuk diajarkan di setiap sekolah dasar, agar siswa mampu mengeluarkan ide dan gagasan. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar yang berlokasi di Sukadami Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media komik digital cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Komik Digital Cerita Fiksi dinyatakan sangat valid setelah media di revisi dengan rata-rata sebesar 98%. Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan siswa memperoleh hasil nilai rata-rata 92% berada dalam kategori sangat praktis dan hasil uji keefektifan dilakukan pengujian soal di kelas dan memperoleh nilai persentase 97,8% berada pada kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Keterampilan Menulis, Bahasa Indonesia.

Abstrac: The development of science and technology is developing rapidly. This change in development affects all aspects of life, including the aspect of education. One example of the negative influence is related to the character of students who tend to be influenced by attitudes. Narrative writing skills are language skills that must be mastered by students so that writing skills are considered important to be taught in every elementary school, so that students are able to come up with ideas and ideas. This research was conducted in grade IV of elementary school located in Sukadami Cikarang Selatan, Bekasi Regency, West Java. The type of research used is research and development (Research and Development) with the ADDIE development model, research and development produces digital comic media products for fictional stories to improve students' writing skills. Digital

Comics Fiction Stories were declared very valid after the media was revised with an average of 98%. Based on the results of the assessment of the questionnaire response,

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

teachers and students obtained an average score of 92% in the very practical category and the results of the effectiveness test were carried out in the classroom and obtained a percentage score of 97.8% in the very effective criteria.

Keywords: *Learning Media, Digital Comics, Writing Skills, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Media adalah alat bantu yang mampu merangsang siswa untuk mengeluarkan gagasan dan ide. Berusaha untuk memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam konsep pembelajaran. Penggunaan media juga sangat diharapkan untuk mampu memberikan pengalaman yang menarik bagi para siswa (Jarmita, Chandrawati, & Zulfiati, 2020): Media pembelajaran bermanfaat pada siswa untuk mengingat dengan adanya media akan membantu para guru untuk melakukan pembelajaran kepada siswa.

Pemilihan media yang sesuai juga harus menjadi perhatian karena media yang sesuai terhadap kualitas pembelajaran. Dan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pemilihan yang sesuai harus menjadi perhatian karena media memiliki keterkaitan untuk membangun keterampilan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa masih kurang dalam kegiatan menulis. Selama observasi, peneliti juga mengamati suasana kelas saat proses pembelajaran. Peneliti melihat suasana belajar yang kurang kondusif karena siswa hanya bercerita dan bermain dengan temannya selama belajar berlangsung. Peneliti mengasumsikan salah satu faktor yang menyebabkan kurang kondusifnya proses pembelajaran adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan kurang perhatian siswa terhadap belajar. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran sehingga terpengaruh kepada sikap siswa selama pembelajaran sehingga kurangnya minat siswa dalam belajar dan memiliki dampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

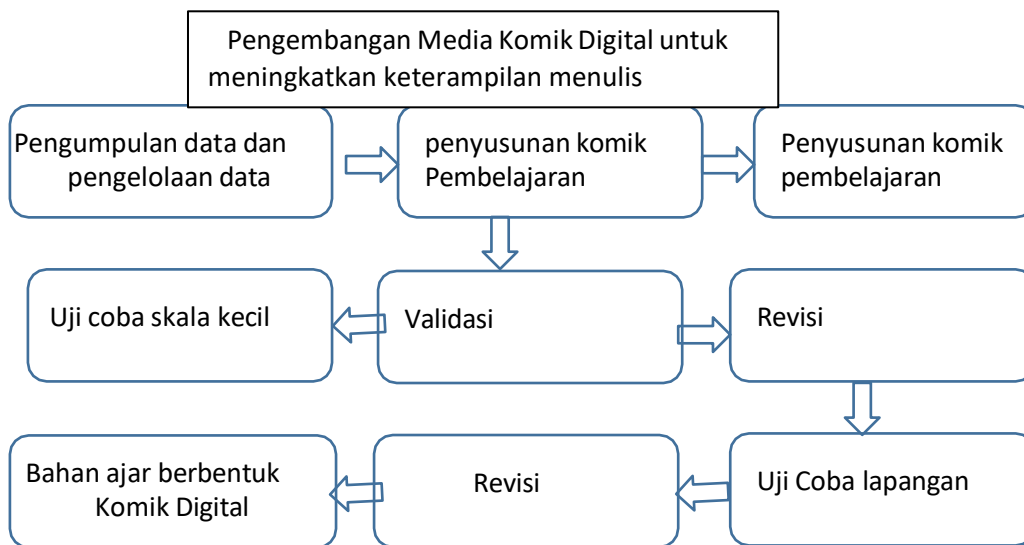
media komik digital merupakan sebuah cara atau solusi untuk menarik keterampilan menulis siswa. Karena komik digital terdapat penyajian gambar dan teks dirangkai dengan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital cerita fiksi untuk siswa SDN Sukadami 01 Cikarang Selatan. Dalam Pengembangan media ini, diketahui penilaian ahli bahasa, media, materi, persepsi guru dan siswa dan analisis pengaruh penggunaan komik digital terhadap hasil keterampilan menulis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan komik digital berbasis karakter menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Subjek penelitian disini adalah validator materi, bahasa, media, guru dan siswa kelas IV SDN Sukadami 01 Cikarang Selatan. Teknik pengumpulan data adalah dengan menyebarkan angket dan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. Skala yang digunakan adalah skala likert, yaitu menghitung penilaian validator materi, media, bahasa juga persepsi guru dan siswa. Instrumen yang digunakan adalah 1) Observasi 2) Wawancara 3) angket 4) soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengembangan media komik digital cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data penelitian. Wawancara dilakukan dengan baik dengan pembahasan mengenai media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian saran ataupun masukan dari tiga validator (ahli media, bahasa, dan materi) untuk mengukur kelayakan komik digital cerita fiksi. Teknik pengumpulan data dengan tes digunakan untuk mengukur keefektifan media komik digital.

Tabel 1. Tahapan Pengumpulan Data

Tahapan Pengumpulan data				
No	Kegiatan	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Analisis Kebutuhan	Wali Kelas IV SDN Sukadami 01	1 Orang	Wawancara dan Observasi
		Siswa siswi kelas IV SDN Sukadami 01	4 Orang	Wawancara dan Observasi
2	Uji Ahli	Ahli Bahasa	1 Orang	Angket
		Ahli Materi	1 Orang	Angket
		Ahli Media	1 Orang	Angket
3	Uji Respon Pengguna	Peserta didik Kelas IV SDN Sukadami 01	Kelompok Kecil (10 Orang) (<i>small Group</i>)	Angket
4	Uji Keefektifan	Peserta didik Kelas IV SDN Sukadami 01	Kelompok Besar (20 Orang) (<i>big group</i>)	Angket

ANALISIS HASIL UJI KELAYAKAN KOMIK DIGITAL CERITA FIKSI

Pada lembar validasi media, disajikan pernyataan tentang cover, tulisan, dan gambar. Dalam lembar validasi bahasa terdapat pernyataan gaya bahasa, ketetapan bahasa, dan tata letak bahasa. Lembar validasi media disediakan pilihan jawaban sesuai dengan di skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat seseorang tentang media komik digital cerita fiksi. Konversi untuk menghitung penilaian terdapat pada rumus:

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Setuju
2.	Skor 4	Setuju
3.	Skor 3	Cukup

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

4.	Skor 2	Kurang Setuju
5.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

(sumber : Sugiyono, 2012:95)

Keterangan :

P : Presentase Kevalidan

$\sum x$: Jumlah Skor Setiap Kriteria

n : Jumlah Skor Ideal

Berdasarkan tabel tersebut maka tingkat kevalidan media, materi dan bahasa berada pada kriteria tabel tersebut.

Analisis Hasil Uji Keefektifan Komik Digital Cerita Fiksi

Setelah proses kepraktisan komik digital cerita fiksi dari respon guru dan siswa selesai, selanjutnya sebelum pembelajaran dimulai peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui keterampilan menulis dan dilakukan tes akhir setelah peneliti memberikan media kepada siswa juga untuk mengukur hasil keterampilan menulis siswa. Analisis data tes awal dan tes akhir di kelas dapat menghitung rumus:

$$P = \frac{\text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{2}{10} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka dapat dilihat berapa siswa yang tuntas dengan nilai KKM, kemudian pengukuran keefektifan buku cerita bergambar dapat dilihat dari hasil perbandingan persentase nilai rata-rata tes awal dan tes akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Analisis uji kelayakan komik digital

Komik digital cerita fiksi yang telah dikembangkan kemudian di validasi

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

oleh beberapa validator yaitu, bahasa, media, dan materi.

Maka hasil validasi instrumen yang divalidasi memiliki rata-rata total dari semua aspek penilaian:

Validasi Ahli Bahasa

Tabel 2. Penilaian Ahli Bahasa

Nama Validator	Aspek Penilaian	No Item	Skor
Misbah, S.Pd., M.Pd	Aspek Bahasa	1,2,3,4,5,6,,8,9,10	46
	Aspek Komunikatif	11	4
	Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa	12, 13, 14	14
	Total perolehan Skor		64
	$p = \frac{\sum x}{64} \times 100\%$ $p = \frac{64}{70} \times 100\%$ $p = 91,4\%$		Persentase 91,4%

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, komik digital memperoleh nilai yang valid dan memenuhi syarat kelayakan dan tingkat kesesuaian. Adapun tingkat kevalidan apabila memenuhi kriteria minimal 70,01%. Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa diperoleh skor sebesar 91,4% sehingga masuk kedalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik sangat valid dan layak digunakan.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

Nama Validator	Aspek Penilaian	No item	Skor
Herisyulistiono S.Pd	Aspek Kelayakan isi	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	41

Aspek Kelayakan Penyajian	11, 12,13,14,15	22
Total Perolehan		63
$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$ $p = \frac{63}{70} \times 100\%$ $p = 90\%$		Presentase 90%

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, komik digital cerita fiksi memperoleh nilai yang valid dan memenuhi syarat kelayakan dan tingkat kesesuaian. Adapun tingkat kevalidan apabila memenuhi kriteria minimal 70-80%. Berdasarkan kevalidan ahli materi diperoleh skor sebesar 90% sehingga komik digital cerita fiksi masuk kedalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan untuk media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media

Nama Validator	Aspek Penilaian	No Item	Skor
Herisyulistiono S.Pd	Tampilan	1	5
	Kelayakan Media	2,3,4,5,6,7,8	35
	Kelayakan Format Penyajian	9,10,11	13
	Total Perolehan		53
	$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$ $p = \frac{53}{55} \times 100\%$ $p = 96\%$		Presentase 96%

Berdasarkan penilaian dari ahli media, komik digital memperoleh nilai yang valid dan memenuhi syarat kelayakan dan tingkat kesesuaian. Adapun tingkat kevalidan apabila memenuhi kriteria .Berdasarkan hasil validasi ahli

materi diperoleh skor sebesar 96% sehingga masuk kedalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital sangat valid dan layak digunakan.

Analisis Hasil Produk Media Komik Digital Cerita Fiksi

Analisis hasil ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan media komik digital cerita fiksi yang diujikan kepada guru dan siswa. Pengujian ini dilakukan secara langsung dikelas IV dan memberikan angket respon kepada guru dan siswa untuk memperoleh nilai dari media komik digital. Berikut analisis dari siswa dan guru terhadap media komik digital cerita fiksi.

Tabel 5 penilaian Guru

Nama Guru	No Item	Skor
Husnul Khotimah S.Pd	1	5
	2	5
	3	5
	4	4
	5	5
	6	5
	7	4
	8	4
	9	5
	10	4
Total Skor		46
$R = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$ $R = \frac{46}{50} \times 100\%$ $R = 92\%$		Persentase 92%

Berdasarkan penilaian dari hasil angket respon guru terhadap komik digital. Diperoleh jumlah skor 46 dengan persentase 92%, maka masuk kedalam kategori “Sangat Praktis”.

Hasil Penilaian Siswa

Selanjutnya hasil penilaian angket siswa terhadap komik digital yang

peneliti kembangkan, secara keseluruhan dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	M. FAJAR	35	97,2%	Sangat Praktis
2	M.DIKA	46	97,8%	Sangat Praktis
3	Wafa	45	97,8%	Sangat Praktis
4	M.RAFI	46	97,8%	Sangat Praktis
5	TIARA	44	97,7%	Sangat Praktis
6	ASILA	44	97,7%	Sangat Praktis
7	MAWAN	44	97,7%	Sangat Praktis
8	EFELY	44	97,8%	Sangat Praktis
9	MUTIARA	45	97,8%	Sangat Praktis
10	DESI	46	97,8%	Sangat Praktis
11	ECHA	44	97,7%	Sangat Praktis
12	AQIFA	44	97,7%	Sangat Praktis
13	M.FADLY	50	90,0%	Sangat Praktis
14	FATTUH	46	97,8%	Sangat Praktis
15	AIBUQORI	45	97,8%	Sangat Praktis
16	ROZZAK	43	97,7%	Sangat Praktis
17	M. RIZKY	46	97,8%	Sangat Praktis
18	M. YUSUF	45	97,8%	Sangat Praktis
19	HERJUNO	46	97,8%	Sangat Praktis
20	IRAWANTO	46	97,8%	Sangat Praktis
	Hasil rata-rata	894	97,8%	Sangat Praktis

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan komik digital praktis apabila memenuhi kriteria minimal persentase 70,1%-80,00%. Berdasarkan hasil rata-rata dari respon siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,8%, maka pengembangan komik digital berada pada kriteria “Sangat Praktis”.

Hasil tes siswa dilakukan untuk menguji pemahaman siswa mengenai pengamalan peduli lingkungan dan untuk mengetahui keefektifan komik digital. Dalam pelaksanaan tes, peneliti mengadakannya di kelas IV tes awal (*pretest*) diikuti sebanyak 10 siswa dan tes akhir (*posttest*) diikuti sebanyak 10 siswa Adapun analisis nilai tes siswa adalah sebagai berikut:

1. Tes Awal (*pretest*)

Tabel 7. *Pretest*

NO	Nama	Nilai	KKM	Kriteria
1	AAF	60	75	Belum Tuntas
2	GWI	70	75	Belum Tuntas
3	ADF	60	75	Belum Tuntas
4	AWI	60	75	Belum Tuntas
5	DN	50	75	Tuntas
6	RCA	60	75	Belum Tuntas
7	AIS	60	75	Belum Tuntas
8	RAA	80	75	Tuntas
9	WER	70	75	Belum Tuntas
10	ADL	60	75	Belum Tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas				2 siswa
Jumlah Siswa yang belum Tuntas				8 siswa

$$P = \frac{\text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{2}{10} \times 100\%$$

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

P = 20%

20%

Berdasarkan data tes awal (*pretest*) di kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa dari 10 siswa, 2 siswa sudah tuntas dalam kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan persentase 20% dan 2 siswa belum tuntas dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan persentase 80%.

2. Test Akhir

Tabel 8. Tes Akhir

NO	Nama	Nilai	KKM	Kriteria
1	ASP	80	75	Tuntas
2	RIS	80	75	Tuntas
3	IM	90	75	Tuntas
4	AAM	80	75	Tuntas
5	MLA	80	75	Tuntas
6	CMY	90	75	Tuntas
7	PNJ	80	75	Belum Tuntas
8	ASD	90	75	Tuntas
9	DLK	70	75	Tuntas
10	RWA	90	75	Tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas				9 siswa
Jumlah Siswa yang belum Tuntas				1 siswa

$$P = \frac{\text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100\%$$

P = 90%

90%

Berdasarkan data tes awal (*pretest*) di kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa dari 10 siswa, 9 siswa sudah tuntas dalam kriteria ketuntasan minimum



(KKM) dengan persentase 90% dan 1 siswa belum tuntas dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan persentase 10%.

PEMBAHASAN

Analisis Desain Produk

Analisis desain komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Komik digital berisikan *Cover*, judul, penyusun, validator, kata pengantar, kelebihan komik, kompetensi inti, kompetensi dasar, isi cerita, daftar Pustaka, profil penulis, dan *scan barcode*. Adapun Tabel Produk Akhir adalah sebagai berikut:



Tabel 9 Produk Akhir Komik Digital

No	Halaman	Hasil
1	Cover	
2	Judul	




3	Penyusun Dan Validator	 <p style="text-align: center;">Peduli Lingkungan</p> <p>Penyusun : Amelia Putri Kristiani Bramianto Setiawan S.Pd,M.Si</p> <p>Ilustrator : Amelia Putri Kristiani</p> <p>Validator : 1. Muliati M.Pd 2. Hestiyulitono S.Pd</p> <p style="text-align: center;">UNIVERSITAS PELITA BANGSA Jl. Inspeksi Kalimantan Tiga Di Atas Anak Debases, Citahu Cisarang, Jawa Barat Telp. 025 2851 8181</p> <p style="text-align: center;">Email : info@pelitabangsa.ac.id Web : http://www.pelitabangsa.ac.id</p>
4	Kata Pengantar	 <p style="text-align: center;">Kata Pengantar</p> <p>Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku komik "Peduli Lingkungan" untuk kelas IV SD/MI.</p> <p>Buku komik ini disusun dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru dan siswa.</p> <p>Penulis berharap buku komik ini dapat bermanfaat bagi siswa dan pembaca serta bagi para pendidik. Semoga buku komik ini dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar maupun mengajar.</p>

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

5	Kelebihan Buku	 <p>6</p> <h3>Kelebihan Buku</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku ini didesain berdasarkan kebutuhan siswa. 2. Buku ini didesain berdasarkan karakteristik siswa. 3. Buku komik ini di desain berdasarkan kurikulum 2013. 4. Cerita pada buku komik ini disesuaikan dengan buku tematik. 5. Isi dari cerita buku dibuat dengan sesederhana mungkin. 6. Buku komik dapat digunakan oleh guru maupun orangtua/wali untuk mengajarkan kepada anaknya. <p>iv</p>
6	Kompetensi Dasar	 <h3>Kompetensi Dasar</h3> <ol style="list-style-type: none"> 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual. <h3>Indikator</h3> <ol style="list-style-type: none"> 3.9.1 Siswa dapat mencermati tokoh-tokoh cerita. 4.9.1 Siswa dapat menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan cerita dengan tepat. <p>v</p>

7	Petunjuk Pengguna an Buku	 <p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan Buku Komik</p> <p>Untuk menggunakan buku komik ini, baca dan ikuti petunjuk dibawah ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah doa terlebih dahulu agar diberikan kemudahan dalam mempelajari materi dalam buku komik ini. 2. Bacalah komik ini mulai dari panel kiri ke kanan teks atas kemudian teks bawah. 3. Bacalah cerita pada buku dengan seksama sehingga dapat dipahami dengan baik. 4. Jika belum memahaminya, bertanyalah pada guru. <p style="text-align: right;">vii</p>																												
8	Daftar Isi	 <p style="text-align: center;">Daftar Isi</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Judul</td> <td style="text-align: right;">i</td> </tr> <tr> <td>Penyusun</td> <td style="text-align: right;">ii</td> </tr> <tr> <td>Kata Pengantar</td> <td style="text-align: right;">iii</td> </tr> <tr> <td>Kelebihan Buku</td> <td style="text-align: right;">iv</td> </tr> <tr> <td>Kompetensi Dasar</td> <td style="text-align: right;">v</td> </tr> <tr> <td>Indikator</td> <td style="text-align: right;">v</td> </tr> <tr> <td>Tujuan Pembelajaran</td> <td style="text-align: right;">vi</td> </tr> <tr> <td>Petunjuk Penggunaan Buku Komik</td> <td style="text-align: right;">vii</td> </tr> <tr> <td>Sinopsis</td> <td style="text-align: right;">viii</td> </tr> <tr> <td>Karakter</td> <td style="text-align: right;">ix</td> </tr> <tr> <td>Daftar Isi</td> <td style="text-align: right;">x</td> </tr> <tr> <td>Komik Peduli Lingkungan</td> <td style="text-align: right;">1</td> </tr> <tr> <td>Daftar Pustaka</td> <td style="text-align: right;">19</td> </tr> <tr> <td>Profil Penulis</td> <td style="text-align: right;">20</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">x</p>	Judul	i	Penyusun	ii	Kata Pengantar	iii	Kelebihan Buku	iv	Kompetensi Dasar	v	Indikator	v	Tujuan Pembelajaran	vi	Petunjuk Penggunaan Buku Komik	vii	Sinopsis	viii	Karakter	ix	Daftar Isi	x	Komik Peduli Lingkungan	1	Daftar Pustaka	19	Profil Penulis	20
Judul	i																													
Penyusun	ii																													
Kata Pengantar	iii																													
Kelebihan Buku	iv																													
Kompetensi Dasar	v																													
Indikator	v																													
Tujuan Pembelajaran	vi																													
Petunjuk Penggunaan Buku Komik	vii																													
Sinopsis	viii																													
Karakter	ix																													
Daftar Isi	x																													
Komik Peduli Lingkungan	1																													
Daftar Pustaka	19																													
Profil Penulis	20																													

9	Karakter	
10	Isi	<p>Ada yang tahu lingkungan itu apa?</p> <p>Saya tahu Bu !!! lingkungan itu tempat yang ada di sekitar kita dan harus dijaga.</p> <p>Iya betul itu merupakan salah satunya. Lingkungan dibagi menjadi dua yaitu biotik dan abiotik. Biotik adalah semua makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan dan manusia. Sedangkan abiotik adalah semua benda mati seperti tanah, udara, cairan, iklim, cahaya, suara dan sebagainya. Keduanya harus dijaga agar lestari serta terhindar dari bencana dan penyakit.</p>

11	Daftar Pustaka	 <p style="text-align: center;">Daftar Pustaka</p> <p style="text-align: center;">Subekti, Ari, (2016), Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV.</p> <p style="text-align: center;">Taufik, Rizal, (2016) Penggunaan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan sikap menghargai, cinta lingkungan dan hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggalku.</p> <p style="text-align: center;">Skripsi UNPAS Bandung : Tidak diterbitkan..</p> <p style="text-align: right;">19</p>
12	Biografi Penulis	 <p style="text-align: center;">Profil Penulis</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>Perkenalkan nama saya Amelia Putri Kristiani. Saya lulusan SDN 091332 Raya Bayu Tahun 2011 kemudian SMP SW GKPS 7 Raya Bayu Tahun 2014 dan SMA GKPS 1 SONDI RAYA Tahun 2017.</p> </div> <p>Saat ini saya melanjutkan pendidikan di Universitas Pelita Bangsa. Saya menempuh kuliah dibarengi dengan bekerja di salah satu perusahaan di Cikarang. Pesan saya untuk pembaca adalah agar tetap semangat dalam belajar, raihlah cita-citamu meskipun banyak jalan terjal yang harus dilalui.</p> <p style="text-align: right;">32</p>

Amelia Putri, Pengembangan Media Komik Digital Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar



Berdasarkan penilaian dari para ahli, komik digital memperoleh nilai yang valid dan memenuhi syarat kelayakan dan tingkat kesesuaian. Adapun tingkat kevalidan apabila memenuhi kriteria minimal 70,01%. Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator diperoleh skor sebesar 98% sehingga komik digital masuk ke dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran.

Analisis Hasil Respon Guru Dan Siswa

Analisis hasil respon guru dan siswa dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh hasil respon penilaian komik digital yang dikembangkan. Analisis guru dilakukan dengan 1 guru kelas IV SDN Sukadami 01 dengan perolehan skor 92%, sedangkan hasil respon siswa melibatkan siswa dengan perolehan skor 97,8%. Dari hasil perolehan skor guru dan siswa, maka peneliti memperoleh nilai rata-rata 92 % dan termasuk ke dalam kriteria sangat praktis.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa yang telah dinilai para ahli yakni, ahli media, materi, dan bahasa sangat layak. Setelah melakukan revisi produk dan mendapatkan hasil penilaian rata-rata sebesar 98%. Kemudian berdasarkan hasil angket kepada guru dan siswa mendapatkan hasil rata-rata 92%. Dan berdasarkan hasil uji keefektifan dilakukan pengujian soal untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam menulis memperoleh rata-rata 90%. Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media komik digital cerita fiksi dapat dikatakan memperoleh hasil yang baik dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: CV. Angkasa
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, Harjito. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1) : 586 –595.
- Kristiantari, Rini. (2010). *Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar: Menulis Deskripsi dan Narasi*. Surabaya: Media Ilmu
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. 14 (1) : 1-12.
- Mulyati, Yeti, dkk. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi pendidikan*. 2 (2) : 103-114.