



Media *E-Comic* berbasis *Cartoon Story Marker* Materi Huruf Kapital di Kelas II Sekolah Dasar

Putri Linggowaty¹, Santi Oktarina², Windi Dwi Andika³, Sri Sumarni⁴✉

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya⁽¹⁾

Program Studi Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Sriwijaya⁽²⁾

Program Studi PG-PAUD FKIP, Universitas Sriwijaya⁽³⁾⁽⁴⁾

DOI: <http://doi.org/10.36706/jtk.v10i1.21369>

Received 09/05/2023, Accepted 28/05/2023, Published 31 /05/2023

ABSTRAK

Kemampuan menulis tingkat dasar sangat diperlukan oleh siswa kelas rendah salah satunya yaitu kemampuan siswa menulis menggunakan huruf kapital dengan benar. Dalam pembelajaran banyak ditemukan siswa kelas II SD yang salah menuliskan huruf kapital dengan benar. Hal ini diakibatkan oleh variasi media yang digunakan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *e-comic* menggunakan aplikasi *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan modifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu gabungan Borg dan Gall dan Allesi dan Trollip. Tahapan penelitian ini adalah penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, revisi produk dan validasi ahli. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu terdiri dari kegiatan observasi dan wawancara, *walkthrough*, angket dan juga tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi 93.60% kategori sangat valid, validasi media 93.91% kategori sangat valid dan bahasa 93.60% kategori sangat valid. Dari ketiga validasi diperoleh hasil rata-rata 94.77% dengan kategori sangat valid. Sedangkan skor kepraktisan diperoleh rata-rata presentase sebesar 89% kategori sangat praktis. Sehingga disimpulkan bahwa media *e-comic* menggunakan *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital ini siswa teruji valid dan praktis serta layak digunakan sebagai media pada pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.

Kata Kunci: *e-comic*; *cartoon story marker*; huruf kapital, sekolah dasar.

ABSTRACT

The ability to write at a basic level is essential for lower-grade students, including the correct use of capital letters. However, many second-grade elementary school students are found to have difficulties with writing capital letters correctly. This is due to the limited variation of media used. This research aims to produce an *e-comic* media, using the *Cartoon Story Marker* application on the Usage of Capital Letters in second-grade elementary school. This research uses a modified development model based on research needs, the combination of Borg and Gall, Allesi and Trollip. The stages of this research are research and information collection, planning, development of the initial product forms, product revision, and expert validation. The data collection techniques in this research consist of

observation and interviews, walkthroughs, questionnaires, and tests. The results of this research show that material validation is 93.60% validity rate in highly valid category, media validation is 93.91% validity rate in highly valid category, and language is 93.60% validity rate in highly valid category. The average result of three validations is 94.77% in highly valid category. Meanwhile, the practicality score obtained an average percentage of 89% in highly practical category. Therefore, it can be concluded that the e-comic media, using the Cartoon Story Marker on the usage of capital letter are valid, practical, and suitable for use as a teaching media in Indonesian language lessons for second-grade elementary school.

Keywords: *e-comic; cartoon story marker; capital letters ;elementary school*

How to Cite: Linggawaty, Putri. Oktarina, Santi. Andika, Windi Dwi (2023). Media E-Comic Berbasis Cartoon Story Marker Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 10(1), 63-79 . <http://doi.org/10.36706/jtk.v10i1.21369>

PENDAHULUAN

Media pendidikan yang dikembangkan khususnya pada jenjang SD salah satunya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. Disampaikan oleh Budiarti dan Haryanto (2016:234) pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, melalui bahasa siswa dapat mengemukakan gagasan dan perasaan dengan menggunakan kemampuan imajenatif yang dimilikinya. Definisi kompetensi menurut (PP No 74 tahun 2008) adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasi oleh siswa dalam pembelajaran. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan dan ditekankan terutama di Sekolah Dasar adalah kompetensi berbahasa (Presiden Republik Indonesia, 2008).

Kompetensi berbahasa menurut Tarigan (2018:2) membagi kompetensi berbahasa menjadi empat keterampilan yaitu : keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills) yang merupakan satu kesatuan yang saling terkait disebut catur tunggal. Dilihat dari prosesnya, pembelajaran menulis menuntut kerja keras guru untuk membuat pembelajarannya di kelas menjadi kegiatan yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa “dipaksa” untuk dapat menulis tetapi sebaliknya, siswa merasa senang karena diajak guru untuk mengarang atau menulis (Resmini, 2010:107). Pembelajaran menulis memang memerlukan perhatian untuk menunjang keberhasilan dalam proses menulis. Oleh karena itu,

keterampilan menulis harus dikuasai sejak usia sekolah dasar.

Dari hasil wawancara pendidik di SD Negeri 111 Palembang, ternyata penyebab rendahnya kemampuan menulis penggunaan huruf kapital yaitu; guru lebih sering mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang dipakai pendidik masih berupa buku pegangan untuk guru, sedangkan bahan ajar untuk peserta didik hanya dipinjamkan dari sekolah ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan media yang digunakan guru dalam pembelajaran belum dapat memotivasi siswa karena ada beberapa guru yang masih memakai media cetak dengan metode ceramah dalam proses belajar. Media komik yang dirancang berbasis *cartoon story marker* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan sehingga dapat fokus terhadap materi menulis dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam kelas menulis (Riwanto dan Wulandari, 2018).

Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang kesulitan pada kegiatan menulis menggunakan huruf kapital dengan baik dan benar. Hal ini terlihat dari kegiatan pengamatan yang dilakukan, banyak siswa yang kebingungan untuk memulai menulis menggunakan huruf kapital. Dan masih banyak siswa yang salah saat menulis menggunakan huruf kapital. Padahal ada baiknya jika guru memanfaatkan media didalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2017:2) menyatakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Selain itu, media pembelajaran juga akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa (Sudjana dan Rivai, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di atas. Salah satunya menggunakan media komik digital yang mampu meningkatkan kemampuan menulis tingkat dasar pada siswa kelas II SD. Komik menurut Daryanto (2013) didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses Mc Cloud, 2018

(Nurinayati, Sartono dan Evriyani, 2014). Komik digital dianggap lebih praktis karena dapat digunakan kapan pun dan dimanapun dengan format yang bisa diakses melalui HP. Komik digital yaitu komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Suri dkk., 2021). Kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan (Ahmad, 2019).

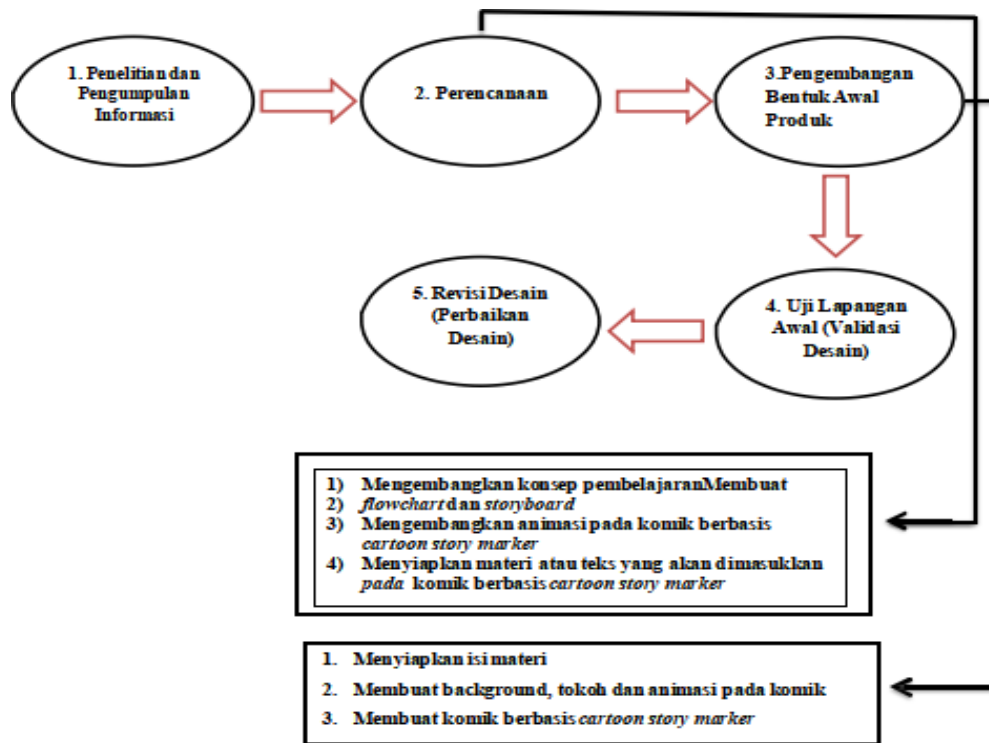
Sementara itu *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh *Department of Education and Training State Government of Victoria, Australia* (<http://www.education.vic.gov.au>). Dengan menggunakan *Cartoon Story Maker* guru dapat membuat cerita kartun. Siswa dapat menjadikannya sebagai cara yang merangsang dan menarik untuk mempraktikkan kemampuan menulis pada siswa. Software ini mudah digunakan dengan kontrol sederhana. Dengan menggunakan *Cartoon Story Maker* guru dapat memberikan naskah atau storyboard yang digunakan untuk membuat cerita berupa komik digital yang digunakan sebagai media memberikan materi pelajaran kepada siswa yang menarik bagi siswa, sehingga diharapkan siswa akan mudah memahami materi pelajaran tersebut dan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan oleh guru. Media komik yang dirancang berbasis cartoon story marker ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan sehingga dapat fokus terhadap materi menulis dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam kelas menulis (Riwanto dan Wulandari, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran komik berbasis cartoon story maker pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD. Media *e-comic* berbasis *cartoon story maker* ini bertujuan mampu meningkatkan kemampuan menulis tingkat dasar pada peserta didik kelas II SD dikarenakan rendahnya kemampuan menulis tingkat dasar pada siswa kelas II SD sehingga masih banyak ditemukan siswa yang masih salah menuliskan penggunaan huruf kapital dengan baik dan

benar. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti berminat mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *e-comic* Berbasis *Cartoon Story Maker* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Penggunaan Huruf Kapital di Kelas II SD Negeri 111 Palembang”

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan modifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu gabungan Borg dan Gall dan Alessi dan Trollip. Adapun tahapan-tahapan dari pengembangan komik berbasis *cartoon story maker* model pengembangan modifikasi Borg dan Gall (1983) serta Alessi dan Trollip (2001) dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model pengembangan modifikasi (gabungan Borg & Gall serta Alessi & Trollip)

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu yang pertama adalah tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap pendahuluan yang dapat digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Pada tahapan ini Peneliti melakukan analisis kebutuhan dilakukan terhadap siswa, guru, dan lingkungan belajar yang berada di kelas II SD Negeri 111 Palembang. Tahap selanjutnya yaitu Tahap ini meliputi tahap desain yang dilakukan dengan dilakukan dengan membuat konsep pembelajaran. Pada langkah ini, pengembang membuat sketsa komik digital berbasis *cartoon story maker* berdasarkan mata pelajaran bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD, kemudian membuat *Flowchart* dan *Storyboard*. Kemudian membuat skrip yang diawali dengan perencanaan narasi, instrumen, dan animasi pada program. Kemudian peneliti merancang sedemikian rupa hingga membuat tokoh animasi dan teks tersebut menjadi instrumen materi yang dikembangkan pada komik digital yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah pengembangan desain awal produk berdasarkan Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisi objektif yang didapatkan melalui pengumpulan data di SD Negeri 111 Palembang. Langkah desain awal produk yaitu menyiapkan isi materi, mengembangkan dan isi dari komik digital berbasis *cartoon story marker* yaitu animasi, audio, background, teks narasi dan lain-lain, kemudian menyatukan potongan-potongan gambar menjadi kesatuan. Setelah itu langkah selanjutnya adalah uji lapangan awal (validasi ahli). Pada tahap uji lapangan awal (validasi ahli), peneliti sudah melakukan komunikasi dengan beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap yang terakhir adalah revisi produk (perbaikan desain). Perbaikan desain dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan melihat hasil validasi yang diberikan. Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kelayakan dalam media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara, angket, dan tes. Teknik wawancara digunakan untuk mencari informasi mengenai kendala dan masalah yang dihadapi guru dan anak di sekolah. Teknik angket digunakan untuk mengajukan pernyataan kepada responden untuk mengetahui validitas materi, media dan bahasa pada media *e-comic* berbasis *cartoon story marker* pada materi huruf kapital di kelas II SD. Teknis

Tes unjuk kerja digunakan untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran komik berbasis cartoon story marker pada penelitian ini.

Kemudian tahap evaluasi menggunakan evaluasi Tessmer, yaitu tahap pertama *self evaluation*, dimana peneliti menilai sendiri desain media pembelajaran. Lalu, *expert review*, pada tahap ini akan divalidasi oleh ahli. Selanjutnya *one-to-one evaluation* yang diuji cobakan kepada 3 orang siswa non subjek penelitian. Kemudian tahap *small group*, diberikan kepada 6 orang peserta didik. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat praktikalitas dari pengembang media *e-comic*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu *walkthrough*, wawancara, angket, observasi. Teknik *walkthrough* dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data validitas yang difokuskan pada media, materi, dan bahasa yang diberikan ke validator ahli media, materi, dan bahasa untuk mengisi angket validitas. Angket digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan produk.

Tabel 1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Media

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
Visual/ Tampilan	1. Ketepatan pemilihan teks (ukuran, keterbacaan, dan kemenarikan)	1,2,3,4
	2. Ketepatan dan kemenarikan gambar yang digunakan	5,6,7,8
	3. Kombinasi warna yang digunakan	9,10,11,12,13
	4. Tampilan multimedia	14,15,16
Penggunaan	1. Letak dan fungsi navigasi	17,18,19
	2. Aplikasi tidak sulit dioperasikan	20,21,22,23
	3. Aplikasi mudah diakses	24,25

(Dharma & Agung, 2021. p. 118)

Tabel 2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
Materi	1. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	1,2,3
	2. Isi materi sesuai dengan indikator	4,5,6
	3. Ketepatan pemilihan dan pengembangan materi	7,8,9,10,11,12,13,14,15
Bahasa	4. Penggunaan kalimat dan bahasa yang	16,17

	komunikatif	
	5. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa	18
Evaluasi	6. Keseimbangan proporsi soal pada materi	19,20,21,22,23
	7. Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran	24,25

(Dharma & Agung, 2021. p. 118)

Tabel 3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
Komunikatif	1. Keterbacaan Pesan	1,2,3
	2. Ketepatan Kaidah Bahasa	4,5,6,7,8,9
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	3. Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta Didik	10,11,12,13,14,15
	4. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Sosial Emosional	16,17,18,19
Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir	5. Keruntutan dan Keterpaduan antar Bab	20,21
	6. Keruntutan dan Keterpaduan antar Paragraf	22,23

(Zunaida & Amin, 2016. P. 21)

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Produk

	Indikator	Deskriptor	Nomor
1.	Kejelasan Pembelajaran	Kemudahan memahami tujuan pembelajaran	1
		Kejelasan tujuan pembelajaran	2
2.	Teknik Penyajian	Keruntutan penyajian	3
		Kesesuaian evaluasi dengan materi pelajaran	4
		Kemudahan untuk memahami materi	5
3.	Ketepatan Gambar	Kemudahan memahami gambar	6
		Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran	7
		Ketepatan gambar dengan materi	8
4.	Ketepatan Teks	Keterbacaan teks	9
		Kesesuaian ukuran teks tiap halaman	10
5.	Kesesuaian Gambar	Kesesuaian gambar pada tiap halaman	11
		Kesesuaian gambar pada tiap panel	12
6.	Kesesuaian Warna	Kesesuaian warna pada tiap gambar	13
		Kesesuaian warna pada tiap halaman	14
7.	Keefektifan Navigasi	Kemudahan dalam menggunakan media <i>e-comic</i>	15
		Kemudahan memahami petunjuk membaca <i>e-comic</i>	16
8.	Bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan mudah dipahami	17

	Kesesuaian ukuran teks pada bacaan mudah dibaca	18
--	---	----

Setelah instrumen validasi desain media, validasi materi, validasi ahli, dan angket kepraktisan sudah diisi maka didapatkan sebuah data. Data yang didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan skala *likert* (Sugiyono, 2015).

Tabel 5. Tingkat Penilaian Skala *Likert*

No.	Respon	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Tidak Baik	2
5.	Sangat Tidak Baik	1

Setelah instrumen mendapatkan skor, terdapat rumus untuk menghitung data yang sudah diisi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk. Kemudian, data hasil penilaian dikategorikan dalam kriteria penilaian yang sudah ada.

$$X = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Idel}} \times 100\%$$

Tabel 6. Kriteria Penilaian Kelayakan dan Revisi Produk

Rentang	Kategori
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 1000%	Sangat Valid

(Riduwan, 2012)

Tabel 7. Kriteria Penilaian Skor Kepraktisan Produk

Rentang	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 1000%	Sangat Praktis

(Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan di dalam penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital di kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan modifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu gabungan Borg dan Gall dan Allesi dan Trollip. Tahapan penelitian pengembangan *e-comic* ini meliputi: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi (Borg & Gall); (2) Perencanaan (desain Allesi dan Trollip); (3) Pengembangan bentuk awal produk (pengembangan Allesi & Trollip); (4) Revisi produk dan validasi ahli (Borg & Gall). Evaluasi *tessmer* terdiri dari lima tahap yaitu *self evaluation*, kemudian *expert review* memberi pandangan bersama-sama atau tanpa kehadiran peneliti. Para ahli terdiri dari ahli isi, ahli teknik, dan ahli desain. *One-to-one evaluation*, satu atau tiga orang peserta didik pada waktu bersamaan dengan tim ahli beserta evaluator untuk mengomentari pengajaran yang dikembangkan. *Small group*, menguji cobakan pengajaran dengan kelompok peserta didik. *Field test*, evaluator mengamati pengajaran yang diuji coba pada situasi nyata bersama kelompok peserta didik. Namun, pada penelitian ini evaluasi *tessmer* hanya sampai pada tahap *small group*.

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap pendahuluan yang dapat digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Pada tahapan ini Peneliti melakukan analisis kebutuhan dilakukan terhadap siswa, guru, dan lingkungan belajar yang berada di kelas II SD Negeri 111 Palembang. Tahap selanjutnya yaitu Tahap perencanaan yang meliputi tahap desain yang dilakukan dengan dilakukan dengan membuat konsep pembelajaran. Pada langkah ini, pengembang membuat sketsa komik digital berbasis *cartoon story maker* berdasarkan mata pelajaran bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD, kemudian membuat *Flowchart* dan *Storyboard*. Kemudian membuat skrip yang diawali dengan perencanaan narasi, instrumen, dan animasi pada program. Kemudian peneliti merancang sedemikian rupa hingga membuat tokoh animasi dan teks tersebut menjadi instrumen materi yang dikembangkan pada komik digital yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah pengembangan desain awal produk berdasarkan Berdasarkan hasil analisis

kebutuhan dan kondisi objektif yang didapatkan melalui pengumpulan data di SD Negeri 111 Palembang. Langkah desain awal produk yaitu menyiapkan isi materi terkait dengan materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD sesuai dengan silabus dan RPP di kelas II SD. Selanjutnya adalah mengembangkan dan isi dari komik digital berbasis *cartoon story marker* yaitu membuat animasi, background pada komik, teks narasi cerita di komik dan lain-lain, kemudian menyatukan potongan-potongan gambar yang telah di gambar menjadi kesatuan cerita bergambar (cergam).

Setelah itu langkah selanjutnya adalah melakukan uji lapangan awal (validasi ahli). Pada tahap uji lapangan awal (validasi ahli), peneliti sudah melakukan komunikasi dengan beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap yang terakhir adalah revisi produk (perbaikan desain). Peneliti meminta bantuan kepada validator tersebut untuk mendapatkan penilaian dan masukan. Penilaian dan masukan tersebut dapat dimanfaatkan peneliti untuk memperbaiki media yang telah dibuat sebelumnya agar memiliki kualitas yang lebih baik lagi dan siap untuk digunakan oleh subjek penelitian. Dalam hal ini, terdapat 3 ahli yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli bahasa. Saran-saran dari para ahli ditulis pada lembar validasi sebagai bahan revisi. Validator ahli materi menguji kelayakan materi, ketepatan isi, juga soal sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang telah ditetapkan. Ahli media menilai kelayakan produk yang telah didesain, hal ini berkaitan dengan grafis yang ditampilkan, seperti gambar, warna, bubble text, dll. Selanjutnya ahli bahasa akan menilai penggunaan kalimat sesuai dengan EYD. Pada kegiatan validasi ahli ini produk diberikan kepada validator dan menyediakan lembaran untuk memberikan komentar, saran dan penilaian mengenai hal yang harus diperbaiki pada desain produk tersebut. Saran dan komentar validator tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan perbaikan.



Gambar 2. Sebelum perbaikan



Gambar 3. Setelah perbaikan

Perbaikan desain dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan melihat hasil validasi yang diberikan. Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kelayakan dalam media yang dikembangkan.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kategori
Visual/ Tampilan <i>E-Comic</i>	80	79	98,75%	Sangat Valid
Aspek Penggunaan/ Navigasi	45	42	93,33%	Sangat Valid
Total	125	121	96,80%	Sangat Valid

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kategori
Materi	75	71	94,67%	Sangat Valid
Bahasa	15	14	93,33%	Sangat Valid
Evaluasi	35	32	91,43%	Sangat Valid
Total	125	117	93,60%	Sangat Valid

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kategori
Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase	Kategori

Komunikatif	45	43	95.56%	Sangat Valid
Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Kognitif Peserta Didik	50	46	92.00%	Sangat Valid
Keruntutan dan Ketepatan Alur Pikir	20	19	95.00%	Sangat Valid
Total	115	108	93,91%	Sangat Valid

Ketika hasil presentase validasi ahli desain media, validasi desain materi, dan validasi ahli bahasa sudah didapatkan, kemudian hasil rekapitulasi dari nilai yang diberikan oleh para ahli desain dapat dilihat pada tabel yang ada.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validasi	Presentase	Kategori
Desain Media	96.80%	Sangat Valid
Materi	93.60%	Sangat Valid
Bahasa	93,91%	Sangat Valid
Total	94,77%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi dari tiga ahli tersebut menunjukkan bahwa desain media, materi, dan bahasa pada produk media *e-comic* ini sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laksmi & Suniasih (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air pada Muatan IPA dalam jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran, didapatkan hasil produk media *e-comic* yang dikembangkan memiliki penilaian validator ahli pada isi pembelajaran sebesar 97%, ahli desain sebesar 97%, dan ahli media pembelajaran 100% , sehingga media pembelajaran *e-comic* dinyatakan sangat valid. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *cartoon story marker* ini layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD.

Tahap selanjutnya yaitu uji *one to one*, dimana pada tahap ini prototipe 1 diuji cobakan kepada 3 orang siswa non subjek penelitian. Peserta didik yang dipilih adalah yang memiliki

tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Tujuan dilakukan hal ini untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mempelajari materi yang telah didesain dan melihat media pembelajaran *e-comic* berbasis *cartoon story marker* (prototipe 1) setelah itu dilakukan wawancara semi terstruktur yang dimana pertanyaan sudah disiapkan dan dikemas seperti angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media *e-comic* pada materi penggunaan huruf kapital.

Tabel 11. Hasil Rekapitulasi Tahap *One To One*

No	Peserta Didik	Nilai	Kategori
1	KA	95	Sangat Praktis
2	NSS	85	Sangat Praktis
3	AP	80	Praktis
Jumlah		260	
Rata-Rata		87%	Sangat Praktis

Tahap terakhir adalah *small group*, pada tahap ini diberikan kepada 6 orang peserta didik, tidak termasuk 3 orang siswa yang telah melakukan *one to one evaluation*. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat praktikalitas dari pengembang media *e-comic*. Pelaksanaan dilakukan setelah evaluasi *one to one*. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media *e-comic* berdasarkan angket kepraktisan yang diberikan kepada 8 orang peserta didik.

Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Tahap *Small Group*

No	Peserta Didik	Nilai	Kategori
1	NAF	100	Sangat Praktis
2	MA	100	Sangat Praktis
3	MDR	100	Sangat Praktis
4	AAW	95	Sangat Praktis

5	NSS	90	Sangat Praktis
6	AS	85	Sangat Praktis
7.	NF	75	Praktis
8.	NF	80	Praktis
	Rata-Rata	91%	Sangat Praktis

Hasil observasi tahap *small group evaluation* berjumlah 725 dengan rata-rata presentase sebesar 91% yang dapat dikategorikan dengan sangat praktis. Dikatakan sangat praktis artinya media pembelajaran *e-comic* berbasis *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD ini sudah memenuhi standar indikator kepraktisan media *pe-comic* berbasis *cartoon story marker*.

Sehingga dapat disimpulkan terlihat peningkatan pada tahap *one-to-one evaluation* ke tahap *small group evaluation*. Jika direkapitulasikan tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* mendapatkan presentase rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiana, Utami dan Suntari (2023) yang hasil penelitiannya adalah pada tahap *one-to-one evaluation* rata-rata diperoleh sebesar 93% dan *small group evaluation* diperoleh rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan data-data yang telah didapatkan, maka judul penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital di kelas II SD ini dinyatakan valid. Berdasarkan hasil dari validator ahli desain media didapatkan presentase sebesar 96.80%, validator ahli materi sebesar 93.60%, dan validator ahli bahasa sebesar 93.91%. Dari ketiga validator ini didapatkan rata-rata 94.77% dengan kategori sangat valid. Media *e-comic* berbasis *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital di kelas II sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* dinyatakan praktis. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari 6 peserta didik maka penilaian dalam rentang nilai 81% - 100% yang menilai bahwa media yang telah dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. Dari data tersebut maka dapat dilihat bahwa

nilai kepraktisan penggunaan media yang telah dikembangkan berada pada angka 89% yang termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbasis *cartoon story marker* pada materi penggunaan huruf kapital di kelas II sekolah dasar telah teruji valid dan praktis, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd dan Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak sekolah SD Negeri 111 Palembang yang telah membantu sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada tim pengelola jurnal tumbuh kembang yang telah bersedia menerbitkan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H.A. (2019) *Kenapa Komik Digital*. Tersedia pada: https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital.
- Alessi, S.M. dan Trollip, S.R. (2001) *Multimedia for learning Methods and Development*. Pearson Education.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1983) *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Budiarti, W.N. dan Haryanto, H. (2016) “Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV,” *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), hal. 233–242.
- Daryanto (2013) *Strategi dan Tahapan Mengajar : Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurinayati, F., Sartono, N. dan Evriyani, D. (2014) “Development of digital comic as learning media on immune system topic in SMAN 13 Jakarta,” *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), hal. 47–52. Tersedia pada: <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.7-2.8>.
- Presiden Republik Indonesia (2008) *Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3*.
- Resmini, N. (2010) “Model-model pembelajaran terpadu,” *Universitas Pendidikan Indonesia*, hal. 1–10.
- Riduwan (2012) *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M.A. dan Wulandari, M.P. (2018) “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi,” *JURNAL*

- PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1). Tersedia pada: <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.
- Septiana, N., Utami, N.C.M. dan Suntari, Y. (2023) “Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Kontekstual Dalam Muatan Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar,” *Educational Technology Journal*, 3(1), hal. 40–48.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2017) *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suri, D.A. dkk. (2021) “E-Comics as an interactive learning media on static fluid concepts,” in *2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)*. Atlantis Press, hal. 358–361. Tersedia pada: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.083>.
- Tarigan, H.G. (2018) *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa.