

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN KARYA INOVATIF

A. Nama Produk

Produk hasil pengembangan penelitian ini adalah komiko komik belajar mengarang. Media komiko dibuat dan dikembangkan untuk membantu siswa kesulitan belajar membuat sebuah karangan narasi yang baik. Materi yang terdapat dalam komiko adalah materi membuat karangan narasi.

Media Komiko merupakan sebuah buku yang berisi gambar seri atau disebut komik. Komiko terdiri dari 8 bagian yakni pengenalan tokoh, mengenal huruf kapital, mengenal tanda baca, mengenal kelompok kata, bagian latihan kapitalisasi dan menulis, mengenal cara membuat teks narasi, bantuan dalam membuat karangan, dan bagian latihan membuat karangan.

Pada bagian awal komik, materi yang ditampilkan adalah materi huruf kapital, tanda baca, dan kelompok kata. Setelah itu terdapat bagian latihan dimana siswa harus mengisi latihan tersebut dengan cara menempelkan perangkat tambahan pada komik. Perangkat tambahan tersebut yakni gambar tanda x, bintang, tokoh komik, latar tempat, latar waktu, dan kegiatan yang dilakukan. Sehingga, perangkat tersebut bisa ditempel dan dicabut dengan mudah untuk membantu dalam menyusun sebuah karangan.

B. Karakteristik Produk

1. Spesifikasi dari komik

a. Jumlah halaman

Buku komiko terdiri dari 66 halaman isi

b. Ukuran buku

Komiko berukuran 25,7 cm x 18,2 cm dengan ketebalan 1,5 cm.

c. Kertas

Kertas yang digunakan dalam membuat komiko adalah kertas Art Paper Glossy 120 gsm untuk isi dan sampul komik. Sedangkan untuk perangkat latihan mengarang didalam komik menggunakan kertas Art Glossy 100 gsm dan 150 gsm.

d. Warna

Komiko dicetak berwarna secara keseluruhan yakni sampul depan, isi, sampul belakang dan perangkat latihan mengarang komik.

2. Kelebihan Produk

- a. Media komiko membantu anak dalam memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan huruf kapital, tanda baca dan kelompok kata melalui cerita bergambar

- b. Media komiko merupakan media untuk membantu anak dalam mengarang sehingga menstimulasi siswa untuk bercerita dan mengungkapkannya.
- c. Media Komiko mempermudah siswa dengan kesulitan belajar dalam menyusun sebuah karangan khususnya karangan narasi.
- d. Media komiko di cetak berwarna secara keseluruhan sehingga membantu dalam meningkatkan minat anak pada pembelajaran.
- e. Media komiko di lengkapi dengan tokoh Komi dan Miko sebagai pemandu dalam buku untuk belajar mengarang. Sehingga anak bisa menggunakan komik sendiri.
- f. Pada bagian latihan, media komiko diberikan perekat yang memudahkan anak membongkar pasang gambar untuk merumuskan cerita narasi. Sehingga media bisa dipergunakan beberapa kali.

3. Kelemahan

- a. Media komiko terbuat dari kertas Art Paper sehingga media mudah robek.
- b. Sulit digunakan jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok.

C. Prosedur pemanfaatan produk

Media komiko dikembangkan untuk membantu siswa dengan kesulitan mengarang. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik pada materi mengarang. Ukuran komiko yang tidak terlalu besar memudahkan siswa untuk membawa dan menggunakannya.

Adapun tahapan penggunaannya, dimulai dengan menjelaskan fungsi media komiko kepada siswa. Siswa dijelaskan bagian-bagian yang terdapat dalam komiko sehingga memahami pembelajaran yang akan mereka lakukan. Berikut ini langkah-langkah penggunaan media komiko secara terperinci:

- a. Siapkan media komiko, dan sesuaikan dengan jumlah siswa. Satu buku untuk satu siswa.
- b. Mengkondisikan siswa dalam keadaan maksimal dan siap untuk belajar.
- c. Arahkan siswa untuk membuka lembaran awal dan mengenal tokoh-tokoh yang terdapat dalam media komiko.
- d. Guru dan siswa bersama-sama membaca komik dan mengikuti alur cerita yang ada pada bagian huruf kapital, tanda baca dan kelompok kata.
- e. Pada halaman Latihan aku bisa, buka amplop dan ambil stiker berbentuk x dan bintang. Stiker bintang dan stiker x dipakai pada lembaran aku bisa

untuk menentukan benar atau salah penggunaan huruf kapital pada media komiko.

- f. Pada halaman aku bisa selanjutnya siapkan alat tulis dan ikuti intruksi yang terdapat dalam media komiko.
- g. Setelah mengisi latihan, buka halaman ayo kita mengarang untuk bersama-sama memahami bagaimana menyusun sebuah karangan dan menuliskannya dalam bentuk paragraf.
- h. Jika siswa telah memahami cara menyusun sebuah cerita, buka bagian latihan mengarang. Arahkan anak untuk mulai menyusun sebuah karangan dimulai dari judul, tokoh, latar, dan sebagainya sesuai dengan bagan yang ada.
- i. Ambil beragam stiker dari masing-masing amplop yang terdapat dalam komiko. Amplop yang tersedia diantaranya tokoh, latar tempat, waktu, dan lainnya. Tempel dan susun pada pohon mengarang.
- j. Instruksikan anak untuk mulia menuangkan ide yang telah disusun kedalam sebuah kalimat agar menjadi sebuah karangan yang baik.

D. Prosedur Pengembangan dan Hasil Uji coba

Pengembangan media komiko mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi pengembangan produk ini dilakukan dengan lima langkah pengembangan. Diantaranya:

1. Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Analisis masalah, dilakukan peneliti ketika melaksanakan observasi di SD Plus Daarul Fudlola kelas IV.

Observasi dilakukan dengan mengamati ketersediaan media pembelajaran dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia ketika menulis dan mengarang. Selanjutnya, peneliti melakukan studi pustaka yang berhubungan dengan anak kesulitan belajar dan media untuk membantu anak dalam proses belajar mengarang.

Observasi dan studi pustaka yang dilakukan menghasilkan berupa profil siswa yang mengalami kesulitan dalam mengarang, dan analisis tugas yang didasarkan atas kebutuhan. Profil siswa diantaranya:

1. Nama : MF

kelas : 4

TTL : Bogor, 11 Agustus 2008

2. Nama : MR

Kelas : 4

TTI : Bogor, 2 Januari 2008

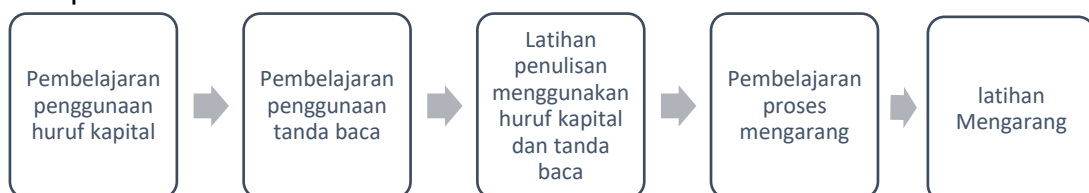
Kebutuhan yang diperlukan siswa adalah latihan dalam membuat sebuah karangan narasi sesuai kompetensi dasar. Rincian materi yang

diperlukan diantaranya adalah materi mengenal huruf kapital dan penggunaannya, materi tanda baca dan penggunaannya, materi mengenai kelompok kata serta materi menyusun karangan narasi. Semua materi ini digabungkan dalam satu media.

2. *Design/Perancangan*

Pada fase ini, media komiko di design dengan dasar tujuan membantu siswa dalam menyusun ide untuk dituangkan kedalam sebuah karangan. Sesuai dengan kurikulum 2013 kelas IV kompetensi dasar yang termuat adalah menugaskan siswa untuk menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menginginkan siswa mampu membuat sebuah cerita petualangan tentang lingkungan hidup.

Melalui media *komiko* tujuan tersebut dapat dicapai dengan adanya rancangan konten media. Konten tersebut di dalamnya terdapat strategi pembelajaran mengarang, dan latihan yang diperoleh berdasarkan studi pustaka. Media dirancang oleh peneliti sebagai desainer dan *illustrator* sebagai seorang yang merealisasikan desain atau konsep yang telah dibuat oleh peneliti.

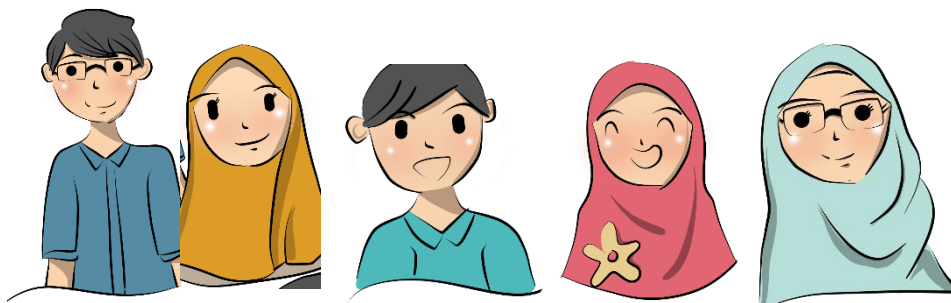


Gambar 14. Struktur isi media Komiko

Dalam membuat sebuah media buku komik, maka ada beberapa langkah yang harus dibuat. Yaitu (a) penentuan tokoh melalui desain; (b) membuat synopsis cerita; (c) membuat *story line*; (d) *Panelling*; (e) membuat *layout* atau tata letak; (f) Pembuatan balon teks dan pewarnaan. Berikut penjelasannya:

a. Penentuan tokoh melalui desain

Penggambaran karakter harus yang menarik minat awal anak. disediakan beragam warna untuk desain tokoh. Ada 5 tokoh utama yang ada dalam komik yaitu Ayah, Ibu, Komi, Miko serta tokoh tambahan lainnya. Komi adalah seorang anak perempuan yang mengenakan kerudung, sedangkan Miko adalah kakak dari Komi. Keduanya memiliki orang tua, yakni ayah dan ibu, sedangkan bu Ziah adalah guru kelas Komi.



Gambar 15. Tokoh komik (Ayah, ibu, Miko, Komi, bu Guru)

b. Sinopsis Cerita

Komiko sendiri memiliki cerita mengenai kehidupan sehari-hari dimana tokoh komik mengajak berkeliling disekitar lingkungan untuk mengingat kembali mengenai huruf kapital, tanda baca dan kelompok kata.

c. Membuat *story line*

Komiko bercerita tentang 2 anak bernama miko dan komi yang merupakan adik kaka. Komi dan miko merupakan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka berpetualang bersama ayah dan ibu mereka untuk belajar kembali mengenai huruf kapital, tanda baca, kelompok kata, dan penyusunan karangan.

d. *Panelling*

Pada tahap ini, komik dibuat melalui sketsa dengan memperhatikan gambar agar terlihat berkesinambungan dan berhasil menyampaikan suatu cerita. Sketsa yang dibuat desain visualnya menyesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat.

e. *Layout* (tata letak)

Layout yang digunakan adalah *Basic layout* yakni hanya menampilkan panel yang sederhana, terdiri dari beberapa kotak saja. Ini mempermudah anak membaca karena halaman akan terlihat rapih dan bersih.

f. Pembuatan balon teks dan pewarnaan

Balon teks yang digunakan ialah berlatar putih dengan tulisan hitam. Ini memudahkan anak dalam membaca komik. Namun, untuk gambar kartun

maupun latar dipilih warna lembut agar tidak membuat mata anak dalam membaca cepat pegal. Balon kata atau *speech bubble* adalah grafik yang dipakai untuk menyatakan dialog, perasaan dan niat karakter. Balon percakapan yang digunakan ada 2, yakni: (a) balon percakapan yang berbentuk awan dan dihubungkan dengan karakter yang berpikir dengan gambar lingkaran-lingkaran kecil; (b) balon kata percakapan digambar dengan gambar balon lonjong.

3. Tahap pengembangan

Tujuan dari fase ini adalah untuk menghasilkan rencana pembelajaran dan materi pelajaran. Tahapan ini untuk mewujudkan rencana pengembangan dalam tahap desain menjadi bentuk yang nyata. Dalam tahap pengembangan terdapat tiga peran, yaitu desainer, ilustrator, dan penguji.

Pada tahap ini peneliti sebagai desainer dan ilustrator menghasilkan konten komiko yang dirangkai menjadi sebuah buku komik. Pengembangan media mulai dari stimulasi media yang meliputi kondisi awal saat perencanaan media, perlakuan terhadap media yang di validasi oleh ahli media, materi dan kesulitan belajar yang dijelaskan dalam table berikut ini.

Tabel 7. Tabel Langkah-langkah stimulasi media *Komiko* yang meliputi kondisi awal, perlakuan, dan hasil

No.	Kondisi awal	Perlakuan	Hasil
1.	Sinopsis cerita berisikan cerita garis besar dalam komik. Komiko sendiri memiliki cerita mengenai kehidupan sehari-hari dimana tokoh komik mengajak berkeliling di sekitar lingkungan untuk mengingat kembali mengenai huruf kapital, tanda baca dan kelompok kata.	Setelah dibuat sinopsis, cerita komik terlalu panjang dan menghilangkan fokus materi dalam komik. Sehingga sinopsis cerita dibuat lebih pendek dan berfokus pada materi.	Pada akhirnya, sinopsis komik lebih pendek dan berfokus pada percakapan tanya jawab materi pelajaran.
2.	Mendesain karakter tokoh visual dengan 7 tokoh utama. Tokoh tersebut yakni	Penggambaran desain tokoh dilakukan dalam aplikasi <i>medibang paint</i> . Karena jumlah	Hasil dari validasi, tokoh visual komik sudah cukup baik dan perlu konsistensi

	<p>Komi, Miko, pak Heri dan bu Lala sebagai orang tua komi dan miko, bu Ziah sebagai guru kelas komi, serta 2 tokoh lainnya yang akan menjadi teman Miko dan Komi</p>	<p>yang terlalu banyak, maka pengurangan tokoh dilakukan agar karakter utama tokoh lebih kuat.</p>	<p>dalam menggambar berupa bentuk wajah, rambut, dan tubuh.</p>
3.	<p>Membuat ilustrasi, layout panel dan balon teks dilakukan di aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>. Setiap halaman, dibuat 3 panel agar alur cerita rapih. Pada <i>Story line</i>, komik dibuat sebanyak 40 halaman isi, berisi materi penggunaan</p>	<p>Pembuatan panel komik tidak dapat konsisten 3 panel dalam setiap halaman. Sehingga satu halaman terdiri dari 1 sampai 3 panel. Setiap panel memiliki perbedaan unsur materi yang harus disampaikan kepada anak.</p>	<p>Merujuk saran ahli, media pada bagian layout dirapihkan, serta konsisten dalam menggunakan ukuran font. Balon teks berwarna putih dengan garis luar hitam. Jarak antar layout diperbesar dan setiap bagian materi perlu ditambahkan</p>

	huruf kapital, tanda baca, kelompok kata, dan menyusun karangan dengan rincian: 4 halaman materi penggunaan huruf kapital, 5 halaman materi penggunaan tanda baca, 16 halaman materi mengarang, dan 20 halaman lainnya adalah latihan.		dengan tujuan pembelajaran, serta kesimpulan materi. Sehingga halaman komik bertambah menjadi 66 halaman isi.
4.	Pembuatan latar belakang dan mempertebal garis sketsa tokoh dilakukan pada aplikasi <i>photoshop</i> dengan ukuran layer	Mempertebal garis sketsa sulit dilakukan pada aplikasi <i>Adobe phtoshop</i> karena garis yang dihasilkan pada gambar tidak halus. Sehingga aplikasi	Hasil validasi menyatakan bahwa gambar yang dalam komik harus dirapihkan, khususnya pada garis utama gambar dan

	A5 atau 14,8 cm x 21 cm yang disesuaikan dengan ukuran cetak media.	untuk mempertebal garis gambar komik menggunakan aplikasi <i>medibang paint</i> . Sedangkan pemberian teks, balon teks, dan latar belakang gambar tetap dilakukan pada aplikasi <i>Adobe Photoshop</i> .	konsisten dalam menggunakan jenis pensil (<i>pen sharp</i>) pada aplikasi. Ukuran layer diubah menjadi B5 atau 18,2 cm x 25,7 cm disesuaikan dengan kertas cetak.
5.	Pewarnaan dilakukan pada seluruh bagian komik menggunakan aplikasi <i>photoshop</i> .	Pewarnaan tetap dilakukan pada seluruh bagian komik dengan menggunakan aplikasi <i>photoshop</i> . Pewarnaan bagian tokoh komik dilakukan pada aplikasi <i>medibang paint</i> .	Validasi akhir warna yang digunakan pada media tetap sama, dan di rapihkan pada beberapa bagian.
6.	Pembuatan sampul buku menggunakan	Karakter yang di munculkan ada 3,	Sampul buku berwarna putih,

	<p><i>photoshop</i> dengan menggambarkan 3 tokoh yang sedang mengangkat tangan. Bagian judul buku diletakkan di atas halaman.</p>	<p>dengan judul buku berada di tengah sampul.</p>	<p>dengan 1 karakter yang dimunculkan. Judul buku berada pada tengah sampul, dan gambar gelombang biru pada bagian bawah dihapuskan.</p>
7.	<p>Kertas yang digunakan adalah kertas glossy 120 gsm ukuran A5. Dan perangkat tambahan menggunakan kertas concorde 220 gsm.</p>	<p>Kertas yang digunakan untuk membuat media komiko merupakan kertas Art glossy 150 gsm berukuran A5. Perangkat tambahan komik di ubah menjadi art glossy 100 gsm.</p>	<p>Validasi ahli menyatakan kertas yang digunakan terlalu tebal. Sehingga diganti dengan kertas yang lebih tipis. Kertas diganti menggunakan kertas art paper 120 gsm, dan perangkat didalam komik menggunakan art paper 100gsm dan</p>

			150 gsm.
--	--	--	----------

Media komiko yang telah diproduksi, kemudian di evaluasi oleh 3 ahli yaitu ahli media, materi, dan ahli kesulitan belajar. Bentuk evaluasi produk komiko sebagai media pembelajaran adalah validasi. Validasi hanya dilakukan satu tahap. Ditahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli. Saran tersebut kemudian dipergunakan untuk revisi. Hasil dari revisi digunakan untuk uji coba kelayakan penggunaan oleh siswa. Hasil uji coba berupa tanggapan siswa terhadap media belajar.

Tabel 8. Saran dari ahli kesulitan belajar, ahli materi, dan ahli media

Responden Ahli	Saran dan Komentor validasi
Ahli kesulitan belajar	Ukuran huruf perlu diperbesar
	Perbaiki layout komik agar lebih rapih
	Perlu adanya kejelasan materi dari setiap bab
Ahli Media	Perlu adanya penambahan tujuan belajar dari setiap bab media
	Perbaiki tanda baca dalam media
	Perlu adanya perapihan dalam penempatan panel
	Perbesar ukuran huruf pada beberapa bagian
	Perlu perubahan penggunaan jenis kertas

	Perlu penambahan garis bantu untuk menulis pada bagian latihan mengarang
	Perlu penambahan rangkuman pada setiap bagian materi
	Perlu adanya keterangan sasaran pengguna komik pada sampul depan komik.
Ahli Materi	Perlu adanya penambahan bagian untuk memberikan informasi Kompetensi Dasar dan Indikator yang ingin dicapai.
	Perlu diperjelas unsur instrinsik yang ada dalam karangan, khususnya pada pohon mengarang. Bagiannya perlu diperjelas.

Data yang didapat oleh peneliti dipergunakan untuk memperbaiki kualitas Komik Komiko. Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti melaksanakan peningkatan kualitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Perbaikan media

Sebelum Penilaian	Sesudah Penilaian
-------------------	-------------------



Ukuran kertas A5 (14,8 Cm x 21
Cm)



Ukuran kertas A5 (18,2 Cm x 25,7
Cm)



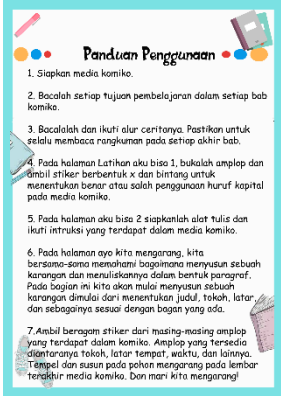

Cover media komik komiko

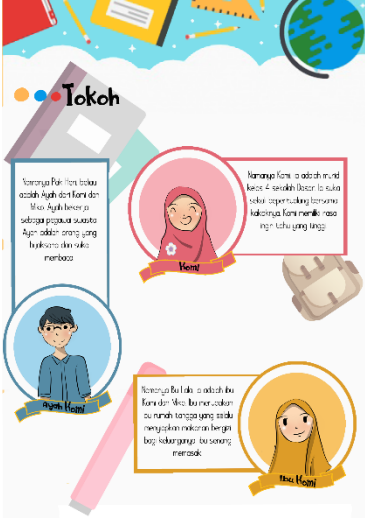




Cover media komik komiko

Tidak ada lembar identitas atau
kepemilikan



	<p>Lembar identitas atau kepemilikan</p>
<p>Tidak ada lembar panduan penggunaan</p>	 <p>Panduan Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan media komika. 2. Bacalah setiap tujuan pembelajaran dalam setiap bab komika. 3. Bacalah dan ikuti alur ceritanya. Pastikan untuk selalu membaca rangkuman pada setiap akhir bab. 4. Pada halaman Latihan aku bisa 1, bukalah amplop dan ambil stiker berbentuk x dan bintang untuk menentukan benar atau salah penggunaan huruf kapital pada media komika. 5. Pada halaman aku bisa 2 siapkalah alat tulis dan ikuti instruksi yang terdapat dalam media komika. 6. Pada halaman ayo kita mengarang, kita bersama-sama memahami bagaimana menyusun sebuah karangan dan menuliskannya dalam bentuk paragraf. Pada bagian ini kita akan mulai menyusun sebuah karangan dimulai dari menentukan judul, tokoh, latar, dan sebagainya sesuai dengan bagan yang ada. 7. Ambil beragam stiker dari masing-masing amplop yang terdapat dalam komika. Amplop yang tersedia diantaranya tokoh, latar tempat, waktu, dan lainnya. Tempel dan susun pada pohon mengarang pada lembar terdapat media komika. Dan mari kita mengarang! <p>Lembar panduan penggunaan</p>
<p>Tidak ada lembar tujuan umum pembelajaran</p>	 <p>Tujuan Belajar</p> <p>Kompetensi Dasar: Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>Tujuan pembelajaran: Anak mampu membuat sebuah cerita petualangan tentang lingkungan hidup.</p> <p>Lembar tujuan umum pembelajaran</p>

Tidak ada kata pengantar	Ditambahkan kata pengantar
 <p>Ukuran font 12, jenis font no added sugar</p>	 <p>Ukuran font 14, jenis font comic sans</p>
<p>Tidak adanya tujuan pembelajaran setiap bagian</p>	 <p>Adanya tujuan pembelajaran setiap bagian</p>

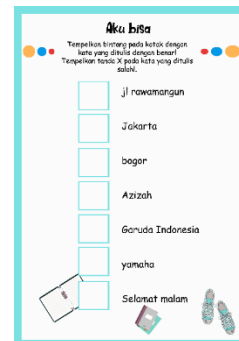
Tidak ada rangkuman materi
setiap bagian materi



Ada rangkuman materi setiap
bagian materi



Lembar latihan siswa terlalu rapat



Lembar kerja siswa dibuat agar
tidak rapat dan menumpuk



Lembar kerja aku bisa menggabungkan antara kata dan kotak kelompok kata

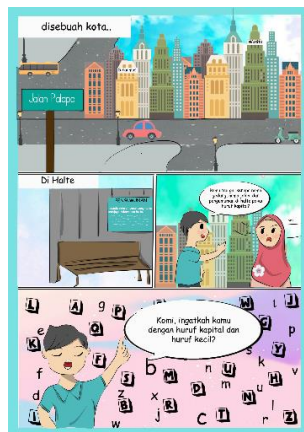
Lembar kerja aku bisa memisahkan antara kata dan kotak kelompok kata



Penumpukan materi dalam satu halaman




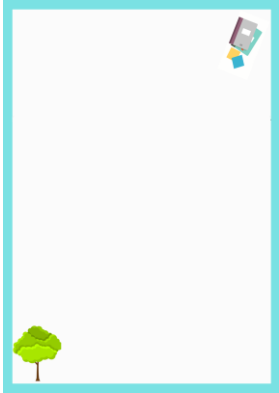
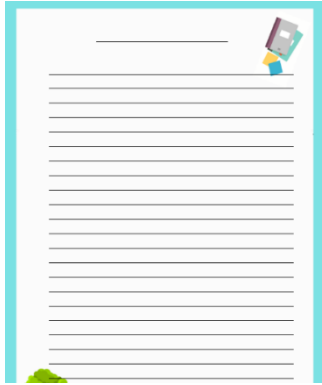
Materi dikurangi dalam satu halaman



Jarak antar panel terlalu dekat 0,1



Jarak antar panel menjadi 0,5 cm

<p>cm</p>	
<p>Tidak ada panduan latihan mengarang</p>	 <p>Ayo Mengarang</p> <p>6. Mulailah bayangkan dan tulis apa yang terjadi dalam sebuah karangan. Kamu bisa mengambil contoh kegiatan dalam kantong kegiatan dan menempelkannya pada pohon mengarang.</p> <p>7. Tentukanlah akhir ceritamu dan tuangkan perasaanmu, apakah petualanganmu menyenangkan atau menyedihkan. Kamu juga bisa memilihnya dalam kantong akhir cerita dan menempelkannya pada pohon mengarang.</p> <p>Apakah sudah selesai menempelkan semuanya? Sekarang mari kita mulai menuliskannya dalam buku...</p> <p>Panduan latihan mengarang</p>
 <p>Tidak ada garis bantu menulis</p>	 <p>Ada garis bantu menulis</p>



4. Tahap Implementasi

Tahap ini mengacu pada penyampaian pengajaran yang sebenarnya. Fase ini harus meningkatkan pemahaman siswa akan materi, mendukung siswa dalam penguasaan materi dan mencapai tujuan belajar, dan memastikan siswa melaksanakan tugasnya dengan baik.

Uji coba produk dilakukan dengan *small group*, yaitu dengan pengujian kepada 2 siswa. Pembelajaran dilaksanakan selama 45 menit. Pada tahap awal pembelajaran dibuka dengan salam dan peneliti memulai mengenalkan media pembelajaran media komiko dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Setelah siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media komiko, peneliti mulai membuka lembar pengenalan tokoh dalam media. Siswa diminta untuk membaca dan berkenalan dengan tokoh komik yang ada. Peneliti juga bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya siswa diminta untuk membaca 3 bagian komiko sekaligus yakni bagian kapitalisasi, tanda baca dan kelompok kata. Peneliti mengarahkan siswa agar mengingat materi yang ada dengan membaca bagian rangkuman dari materi. Kemudian, dengan bantuan dan instruksi peneliti siswa diminta untuk mengerjakan tugas pada lembar aku bisa. Setiap siswa berhasil mengerjakan latihan dengan baik.

Setelah 20 menit pertama peneliti mengintruksikan siswa untuk membuka halaman selanjutnya yakni bagian latihan mengarang. Siswa diinstruksikan membaca materi mengenai bagaimana proses mengarang. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengambil komponen mengarang dan menempelkannya dalam pohon mengarang sesuai prosedur penggunaan media. Pada 10 menit terakhir, siswa diminta untuk menuliskan cerita yang telah mereka rancang menjadi sebuah teks narasi.

Selama pembelajaran, peneliti mengamati respon siswa sehingga peneliti mendapatkan hasil uji coba lapangan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Pengamatan *Field Test*

No.	Soal Pengamatan	Jawaban
1.	Ketertarikan siswa dengan media	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media, karena media di desain dengan menyesuaikan karakteristik anak.
2.	Kesesuaian bahasa dengan siswa	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk memahami isi dari materi pembelajaran, khususnya materi awal berkaitan dengan kapital, tanda baca, dan kelompok kata.
3.	Kesesuaian huruf dan ukuran huruf bagi siswa	Jenis huruf yang digunakan pada beberapa bagian komik masih sulit terbaca oleh siswa, ini dikarenakan ukuran huruf yang masih kecil sehingga perlu diperbesar lagi.
4.	Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan	Ilustrasi yang digunakan sudah baik, sehingga tujuan komik dapat tersampaikan dengan baik. Anak juga

	informasi atau materi bagi siswa	bisa mengikuti alur pembelajaran bersama tokoh ilustrasi yang berada dalam komik.
5.	Kesesuaian warna yang dipergunakan komik bagi siswa	Warna yang dipergunakan dalam media merupakan warna yang cerah, walaupun begitu warna yang digunakan bukanlah warna yang mencolok.
6.	Kemudahan penggunaan komik	Komik berukuran B5 dan ringan, mudah dibawa kemanapun, sehingga anak bisa memilih tempat belajar yang nyaman dan membawa komik tersebut. Namun karena ada beberapa bagian yang memerlukan bimbingan guru ataupun orang tua pada bagian latihan, anak akan sulit untuk belajar mandiri pada bagian memulai latihan mengarang.

Hasil evaluasi tersebut akan dibuat sebagai dasar dalam perbaikan produk komiko.

5. Evaluasi

Tahap ini mengukur keefektifan dan efisiensi. Evaluasi yang dilakukan dalam pengembangan media *komiko* merupakan evaluasi formatif. Berikut rekapitulasi evaluasi ahli kesulitan belajar, ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *Komiko*, secara keseluruhan.

a. *Tinjauan Ahli (Expert Review)*

Hasil uji coba rekapitulasi ahli kesulitan belajar, ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *komiko*, secara keseluruhan sebagai berikut.

a. Ahli kesulitan belajar.

Tabel 11. Kategorisasi skor ahli kesulitan belajar

No	Indikator	Skor ahli	Rata-rata
1.	Ketepatan media	3	3
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kesulitan belajar	3	2,75
3.		3	
4.		2	
5.		3	
6.		3	
7.		2	
8.		3	
9.		3	
10.		2	
11.		3	
12.		3	
13.		3	
Rata-rata keseluruhan kualitas media			

Berdasarkan hasil uji coba ahli media, diperoleh nilai rata-rata 2,8 yang berdasarkan acuan penilaian, kualitas produk dinyatakan cukup baik.

b. Ahli materi

Tabel 12. Kategorisasi skor ahli materi

No	Indikator	Skor ahli	Rata-rata
1.	Tujuan	4	3,67
2.		3	
3.		4	
4.	Materi	4	3,7
5.		4	
6.		4	
7.		3	
8.		3	
9.		4	
10.		3	
11.		4	
12.		4	
13.		4	
14.	Evaluasi	3	3,5
15.		4	
Rata-rata keseluruhan kualitas media			3,6

Berdasarkan hasil uji coba ahli materi, diperoleh nilai rata-rata 3,6 yang berdasarkan acuan penilaian, kualitas produk dinyatakan baik.

c. Ahli media

Tabel 13. Kategorisasi skor ahli media

No	Indicator	Skor ahli	Rata-rata
1.	Bahasa	3	3,3
2.		3	
3.		4	
4.		3	
5.		4	
6.		3	
7.	Layout	4	3,4
8.		4	
9.		3	
10.		3	
11.		3	
12.	Tipografi	3	3,5
13.		3	
14.		4	
15.		4	
16.	Ilustrasi	4	3,6
17.		4	
18.		4	
19.		3	
20.		3	
21.		3	
22.		4	
23.		4	
24.	Warna	4	3,5
25.		4	
26.		3	
27.		4	
28.		3	
29.		3	
30.	Produksi	3	3,3
31.		3	
32.		4	
Rata-rata keseluruhan kualitas media			3,4

Berdasarkan hasil uji coba ahli media, diperoleh nilai rata-rata 3,4 yang berdasarkan acuan penilaian, kualitas produk dinyatakan baik.

Berikut rekapitulasi hasil tinjauan ahli yang terdiri dari ahli siswa dengan kesulitan belajar, ahli media, ahli materi:

Tabel 14.

Hasil Uji Coba Rekapitulasi Ahli

Responden	Nilai	Keterangan
Ahli kesulitan belajar	2,8	Cukup Baik
Ahli Materi	3,6	Baik
Ahli Media	3,4	Baik
Rerata keseluruhan	3,26	Baik

Berdasarkan hasil di atas, peneliti menafsirkan hasil kuantitatif tersebut menjadi kualitatif melalui narasi deskriptif data yang dikategorikan menurut kriteria sebagai berikut:

Kategori Penilaian	Bobot Nilai
4	sangat baik
3-3,9	Baik
2-2,9	cukup baik
1-1,9	kurang baik

Maka diperoleh nilai 3,26 untuk kualitas produk media komiko. Berdasarkan acuan penilaian, kualitas produk media komik komiko dinyatakan masih perlu dilakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas produk.

a. *Field Test*

Uji coba lapangan terdapat pada tahap implementasi (*Implementation*). Setelah adanya perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari tinjauan ahli (*expert review*), uji coba lapangan dilaksanakan.

Uji coba dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan percobaan pemaparan seluruh materi. Uji coba penelitian ini melibatkan 2 siswa kesulitan belajar mengarang. Uji coba dilakukan setelah adanya perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari uji coba *expert review*.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan media *komiko* dapat digunakan sebagai salah satu media untuk membantu anak belajar mengarang dan menumbuhkan motivasi belajar anak dalam mengarang. Ini dapat terlihat pada antusiasme siswa ketika di tunjukan media komiko dan diintruksikan untuk membaca.

Peneliti juga menemukan kelemahan pada media, yakni media pada komiko pada bagian latihan mengarang memerlukan pembimbing untuk membantu siswa dalam mengerjakan lembar latihan. Ini menyebabkan anak tidak bisa sepenuhnya mandiri berlatih mengarang menggunakan media komiko.