

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BAHASA INGGRIS UNTUK  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR BERBASIS PENDIDIKAN  
KARAKTER**

**(Penelitian dan Pengembangan di SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan)**



**Oleh :**

**Desti Mulyandani**

**1815125596**

Skripsi

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Komik Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter (Penelitian dan Pengembangan di SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan)

Nama Mahasiswa : Desti Mulyandani

Nomor Registrasi : 1815125596

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Tanggal Ujian : 9 Februari 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si  
NIP. 19730324 200604 2001

Dr. Ika Lestari, S.Pd, M.Si  
NIP. 19840227 200812 2003

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif**

| <b>Nama</b>   | <b>Tanda Tangan</b> | <b>Tanggal</b> |
|---|---------------------|----------------|
| Dr. Sofia Hartati, M.Si.<br>(Penanggung Jawab)*       |                     |                |
| Dr. Anan Sutisna, M.Pd.<br>(Wakil Penanggung Jawab)** |                     |                |
| Dr. Fahrurrozi, M.Pd.<br>(Ketua Penguji)***           |                     |                |
| Drs. Juhana Sakmal, M.Pd.<br>(Anggota)****            |                     |                |
| Drs. Budiman R, M.Pd.<br>(Anggota)****                |                     |                |

Catatan:

\* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\* Wakil Dekan I

\*\*\* Koordinator Program Studi

\*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA  
KELAS V SEKOLAH DASAR BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER**

(2017)

**Desti Mulyandani**

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku komik dengan fokus melatih kemampuan membaca siswa disertai nilai pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah. Penelitian dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan siswa kelas V sekolah dasar. Dari data hasil uji coba analisis kebutuhan pada tahap pengumpulan informasi awal pada responden guru menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah kurang baik, oleh karena itu guru memberikan pendapat perlunya pengembangan media pembelajaran dengan disertai nilai-nilai pendidikan karakter pada buku komik. Pada uji coba lapangan operasional atau *field test* dengan responden siswa, diperoleh hasil sebesar 87,4%. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku komik memberikan dampak yang baik dan efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris serta menerapkan pendidikan karakter siswa kelas V sekolah dasar.

Kata kunci : komik, pendidikan karakter, bahasa Inggris

**THE DEVELOPMENT OF MEDIA COMIC ENGLISH TO STUDENTS  
GRADE 5 PRIMARY SCHOOL BASED CHARACTER EDUCATION**

(2017)

**Desti Mulyandani**

**ABSTRACT**

*Research and development aims to produce a product in the form of a comic book with a focus on students practice reading with the value of character education. This study uses research and development with ADDIE development model consisting of five steps. The study was conducted involving media experts, subject matter experts, linguists, and fifth grade students of primary school. From the data analysis of the trial results to the needs of the initial information gathering stage of the respondent indicate that teachers teaching English in schools is not good, so teachers give opinions necessity of development of instructional media with accompanying educational values of characters in the comic book. In field test with respondent student, obtained a result of 87,4%. This indicates that the product comic book had a significant impact and are effective in learning English as well as implement a character education elementary school fifth grade students.*

*Keywords: comic, character education, english*

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Desti Mulyandani

No. Registrasi : 1815125596

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Komik Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian atau pengembangan pada bulan November 2015-Februari2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2017

Yang membuat pernyataan

Desti Mulyandani

**MOTTO**

“Karena Bersama ALLAH, semuanya akan baik-  
baik saja. Maka, libatkan ALLAH dalam setiap  
urusan”

-BISMILLAH-

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahiim.....*

*Allahumma Sholi 'alaa sayyidina Muhammad, wa' alaa aalihii wa shahbihi wasalim....*

Ya Allah, aku bersyukur atas segala hal yang telah Kau tetapkan untukku. Segala puji bagi-Mu yang selalu perkenankan segala doa dengan segala kemungkinan yang begitu tak terduga indahnya

Ya Allah, Kau Maha Tahu bahwa ku buat tugas akhir ini dengan penuh kecintaan kepada-Mu dan Rasulullah Shalallahu' alaihi wasalam, yang karenaNya selalu ku bawa ia dalam majelis-Mu agar tak hilang keberkahan atasnya

Tiada ku pandang wajah ibu bapak melainkan kebahagiaan mereka menjadi tujuan utama. Maka biarkanlah wahai Allah, balasan atas segala sedihku.. sulitku.. dalam setiap upaya sabar dan syukurku iringilah ia dengan keridhaan-Mu atas diriku dan amal kebaikan bagi orang tuaku.  
*Aamiin*

Untuk ibu bapak, terima kasih atas setiap pengorbanan yang tak pernah habis kalian beri untukku. Sungguh, *waAllahi* aku tak akan pernah bisa membayar setiap perjuangan kalian. Meski begitu, terimalah persembahan kecil dariku untuk kalian melalui tugas akhir ini. Maafkan anakmu yang selalu menyusahkan dan barangkali lulus tidak sesuai harapan, sungguh maafkan.

Untuk setiap guru, terima kasih telah menjadi perantara doa dan kekuatan untuk ku. Semoga Allah bahagiakan, dunia dan akhirat. Tiadalah ilmu yang saya dapat melainkan sebagian besar karena cucuran dari kalian.

Untuk sahabatku Fadilati Ningtias, terima kasih atas segala dukungan dan doa. Serta selalu sabar mendengar keluh kesah dariku. Meski jauh, tapi kamu selalu bisa buat aku untuk tetap kuat atas setiap kesulitan

Untuk genk kesayangan "DERANISHA" , terima kasih untuk setiap doa dan dukungan. Terkhusus Sarah yang selalu mau kebersamai serta membantu kesana-kemari demi terselesaikannya tugas akhir ini. Hadiah ini pun ku persembahkan untuk kalian, sahabatku.

*Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin.....*

Semoga Allah berkahi. *Aamiin Allahumma Aamiin..*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat serta hidayahNya penelitian dan pengembangan ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wasalam* beserta keluarga dan para sahabatnya karena berkat keberkahan sholawat itu pula penelitian dan pengembangan ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter” dapat terselesaikan.

Pengembang menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penelitian dan pengembangan ini bukan semata-mata karena hasil kerja keras pengembang sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong pengembang untuk menyelesaikan karya inovatif ini. Oleh karena itu, pengembang menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Dr. Ika Lestari, S.Pd, M.Si selaku pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan pengembang dalam menyusun proposal pengembangan ini.

Kedua, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan, Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I, dan Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi pengembang selama mengikuti perkuliahan.

Ketiga, kepada Dr. Herlina selaku ahli bahasa, Drs. M. S. Sumantri, M.Pd selaku ahli materi, serta Retno Widyaningrum, M.Si selaku ahli media yang telah memberikan banyak bantuan kepada pengembang dalam mengembangkan produk.

Pengembang juga mengucapkan terima kasih kepada Ardi Rizky Yozho selaku ilustrator serta editor dalam pengembangan komik ini. Terlebih khusus ucapan terima kasih ini pengembang tujukan kepada orang tua tercinta, saudara, serta sahabat-sahabat yang dengan penuh ketulusan dan kesabaran telah mendoakan dan mendukung pengembang baik secara moril dan materil untuk dapat menyelesaikan studi ini. Serta kepada teman-teman kelas C 2012 yang telah membersamai pengembang dalam menyelesaikan masa studi di PGSD ini.

Pengembang menyadari atas segala keterbatasan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karenanya pengembang mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat hal-hal yang kurang sempurna. Dengan kerendahan hati pengembang mengharapkan saran yang bersifat membangun kepada suatu hal yang lebih baik lagi. Semoga karya inovatif ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, Februari 2017

Pengembang

Desti Mulyandani

## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                                   | i   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....                               | ii  |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | iii |
| <b>ABSTRACT</b> .....  | iv  |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....                 | v   |
| <b>MOTTO</b> .....   | vi  |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....                                     | vii |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                  | ix  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                      | xi  |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                    | xiv |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                   | xv  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                 | xvi |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                     |     |
| A. Analisis Masalah .....                                    | 1   |
| B. Identifikasi Masalah.....                                 | 5   |
| C. Ruang Lingkup .....                                       | 5   |
| D. Fokus Pengembangan .....                                  | 6   |
| E. Rumusan Masalah .....                                     | 6   |
| F. Kegunaan Hasil Pengembangan.....                          | 6   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                                 |     |
| A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris .....                 | 9   |
| 1. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD .....                   | 9   |
| 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD ..... | 12  |
| 3. Pengertian <i>Reading</i> .....                           | 13  |
| B. Hakikat Pendidikan Karakter .....                         | 14  |
| 1. Pengertian Pendidikan Karakter .....                      | 14  |
| 2. Nilai Pendidikan Karakter.....                            | 17  |
| 3. Tujuan Pendidikan Karakter.....                           | 20  |
| 4. Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter .....          | 22  |

|   |    |
|---|----|
| C. Hakikat Media Pembelajaran .....                     | 23 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran.....                   | 23 |
| 2. Karakteristik Media Pembelajaran .....               | 25 |
| 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....          | 26 |
| D. Hakikat Komik .....                                  | 29 |
| 1. Pengertian Komik.....                                | 29 |
| 2. Jenis-jenis Komik.....                               | 31 |
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Komik.....                  | 33 |
| E. Karakteristik Siswa Kelas V SD.....                  | 37 |
| F. Pengembangan Komik .....                             | 40 |
| 1. Komik Sebagai Media Pembelajaran .....               | 40 |
| 2. Elemen-elemen Komik.....                             | 41 |
| 3. Langkah-langkah Pembuatan Komik .....                | 43 |
| 4. Pengembangan Komik .....                             | 45 |
| 5. Desain Buku Komik.....                               | 52 |
| 6. Model Pengembangan.....                              | 53 |
| 7. Pengembangan Komik Berbasis Pendidikan Karakter..... | 56 |
| G. Hasil Penelitian Relevan .....                       | 58 |
| <b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN</b>       |    |
| A. Strategi Pengembangan.....                           | 61 |
| 1. Tujuan Pengembangan.....                             | 61 |
| 2. Tempat dan Waktu Pengembangan .....                  | 61 |
| 3. Metode Pengembangan.....                             | 61 |
| 4. Responden .....                                      | 63 |
| 5. Instrumen Pengumpulan Data .....                     | 63 |
| B. Prosedur Pengembangan .....                          | 75 |
| C. Uji Coba Produk .....                                | 80 |
| D. Teknik Analisis Data.....                            | 81 |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>                        |    |
| A. Kerangka Model Teoretis .....                        | 83 |

|  |            |
|--|------------|
| 1. Nama Produk.....                          | 83         |
| 2. Spesifikasi Produk .....                  | 83         |
| 3. Kelebihan Produk .....                    | 84         |
| B. Hasil Analisis Uji Coba Model .....       | 84         |
| 1. Prosedur Pengembangan .....               | 84         |
| 2. Uji Coba Produk.....                      | 107        |
| C. Hasil Pembahasan .....                    | 120        |
| D. Keterbatasan Penelitian .....             | 123        |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b> |            |
| A. Kesimpulan .....                          | 125        |
| B. Implikasi .....                           | 126        |
| C. Saran.....                                | 127        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                  | <b>128</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                        | <b>131</b> |

**DAFTAR TABEL**

|   |     |
|---|-----|
| <b>Tabel 1</b> Bentuk Instrumen Pengumpulan Data .....                      | 64  |
| <b>Tabel 2</b> Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Guru .....      | 65  |
| <b>Tabel 3</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....                        | 66  |
| <b>Tabel 4</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa .....                        | 67  |
| <b>Tabel 5</b> Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....                         | 68  |
| <b>Tabel 6</b> Kisi-Kisi Instrumen Tahap <i>One to One</i> .....            | 70  |
| <b>Tabel 7</b> Kisi-Kisi Instrumen Tahap <i>Small Group</i> .....           | 72  |
| <b>Tabel 8</b> Kisi-Kisi Instrumen Tahap <i>Field Test</i> .....            | 73  |
| <b>Tabel 8</b> Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....                | 77  |
| <b>Tabel 9</b> Kriteria Interpretasi Skor .....                             | 82  |
| <b>Tabel 10</b> <i>Storyboard</i> .....                                     | 87  |
| <b>Tabel 11</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>Expert Review</i> ..... | 102 |
| <b>Tabel 12</b> Hasil Revisi Tahap Uji Coba <i>One to One</i> .....         | 112 |
| <b>Tabel 13</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>Small Group</i> .....   | 116 |
| <b>Tabel 14</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>Field Test</i> .....    | 118 |

**DAFTAR GAMBAR**

|   |     |
|---|-----|
| <b>Gambar 1</b> Elemen Sampul Depan Komik.....              | 42  |
| <b>Gambar 2</b> Elemen Halaman Isi Komik .....              | 42  |
| <b>Gambar 3</b> Elemen Sampul Penutup Komik.....            | 43  |
| <b>Gambar 4</b> Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....      | 54  |
| <b>Gambar 5</b> Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....      | 62  |
| <b>Gambar 6</b> Desain Uji Coba .....                       | 81  |
| <b>Gambar 7</b> Draf Produk Awal .....                      | 99  |
| <b>Gambar 8</b> Kesimpulan Isi Cerita.....                  | 103 |
| <b>Gambar 9</b> Lembar Evaluasi.....                        | 103 |
| <b>Gambar 10</b> <i>Vocabulary</i> dan Contoh Kalimat ..... | 104 |
| <b>Gambar 11</b> Teks Dialog Sebelum Direvisi.....          | 104 |
| <b>Gambar 12</b> Teks Dialog Setelah Direvisi.....          | 104 |
| <b>Gambar 13</b> Arah Baca Dari Kanan Sebelum Revisi .....  | 105 |
| <b>Gambar 14</b> Arah Baca Dari Kiri Setelah Revisi .....   | 105 |
| <b>Gambar 15</b> Panel Sebelum Revisi .....                 | 106 |
| <b>Gambar 16</b> Panel Setelah Revisi .....                 | 106 |
| <b>Gambar 17</b> Bentuk Panel Sebelum Revisi .....          | 106 |
| <b>Gambar 18</b> Bentuk Panel Setelah Revisi .....          | 106 |
| <b>Gambar 19</b> Cover Sebelum Revisi .....                 | 107 |
| <b>Gambar 20</b> Cover Setelah Revisi .....                 | 107 |
| <b>Gambar 21</b> Sampul Belakang Sebelum Revisi.....        | 120 |
| <b>Gambar 22</b> Sampul Belakang Setelah Revisi.....        | 120 |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|   |     |
|---|-----|
| <b>Lampiran 1</b> Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan .....                  | 139 |
| <b>Lampiran 2</b> Instrumen Evaluasi Formatif (Ahli Materi) .....             | 142 |
| <b>Lampiran 3</b> Instrumen Evaluasi Formatif (Ahli Media) .....              | 146 |
| <b>Lampiran 4</b> Instrumen Evaluasi Formatif (Ahli Bahasa) .....             | 151 |
| <b>Lampiran 5</b> Instrumen Evaluasi Formatif <i>One to One</i> .....         | 154 |
| <b>Lampiran 6</b> Instrumen Evaluasi Formatif <i>Small Group</i> .....        | 155 |
| <b>Lampiran 7</b> Instrumen Evaluasi Formatif <i>Field Test</i> .....         | 157 |
| <b>Lampiran 8</b> Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan .....                    | 159 |
| <b>Lampiran 9</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>Expert Review</i> ..... | 163 |
| <b>Lampiran 10</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>One to One</i> .....   | 164 |
| <b>Lampiran 11</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>Small Group</i> .....  | 168 |
| <b>Lampiran 12</b> Hasil Rekapitulasi Analisis Data <i>Field Test</i> .....   | 169 |
| <b>Lampiran 13</b> Foto-foto Penelitian.....                                  | 170 |
| <b>Lampiran 14</b> Desain Produk Buku Komik .....                             | 171 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Sesuai dengan kebijakan Depdikbud RI No. 0487/1992, Bab VIII bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran selama pelajaran tersebut tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Seperti yang sudah diketahui bahwa tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Sekolah sebagai salah satu sarana penting dalam terjadinya proses belajar tentu harus memasukkan beberapa aspek ilmu pengetahuan yang sesuai dengan karakteristik setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan dirinya. Sekolah juga menjadi pusat dimana guru dapat mencontohkan suatu nilai-nilai yang baik berupa pendidikan karakter seperti nilai, norma, emosional, serta spiritual.

Sekolah bukan hanya fokus terhadap perkembangan ilmu pengetahuan siswa saja. Ada tiga aspek yang harus dikembangkan yaitu

---

<sup>1</sup><http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf> diakses pada 17 Mei 2016 pukul 09:04

meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing perlu diperkenalkan sejak usia anak-anak karena pada usia tersebut memiliki daya serap yang sangat baik. Bahasa Inggris dipilih untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran di sekolah dimulai dari jenjang sekolah dasar. Pengadaan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan serta membiasakan peserta didik agar tidak asing lagi dengan bahasa Inggris. Namun tak dapat dipungkiri bahwa penanaman nilai karakter merupakan hal yang juga sangat penting seperti yang tertuang dalam tujuan pendidikan yaitu berakhlak mulia dan juga sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Karakter merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pentingnya pembentukan karakter adalah sebagai dasar yang mengarahkan seseorang dalam berperilaku dimulai dari kehidupan awal hingga berlanjut. Nilai karakter harus dibangun dan dikembangkan secara sadar dengan melalui proses yang tidak instan. Pada usia anak-anak, pembelajaran nilai karakter sangat diperlukan sebagai pengenalan dan pembiasaan. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Sujak dan Zainal Aqib, *Panduan & Aplikasi Pendidikan Karakter*, (Bandung: Yrama Widya, 2011), h. 3

Pada kenyataannya dalam konteks sekarang krisis moral sedang melanda di kehidupan sosial siswa. Hal ini terlihat dari observasi yang peneliti lakukan di lapangan. Krisis tersebut antara lain tindak kekerasan terhadap teman, kebiasaan menyontek, kurangnya rasa peduli terhadap lingkungan sekitar, kurangnya rasa tanggung jawab, dan juga kurangnya rasa solidaritas sosial. Hal ini peneliti amati dalam lingkup secara umum bukan hanya di dalam ruang kelas, melainkan juga dalam lingkungan secara luas.

Oleh karena itu, pentingnya bahasa Inggris dalam perkembangan ilmu pengetahuan juga harus diimbangi oleh penanaman nilai karakter untuk diajarkan sejak masa anak-anak. Penanaman nilai karakter yang baik menghasilkan anak-anak yang bukan hanya berpengetahuan namun juga berakhlak mulia. Hal ini sangat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pada siswa sekolah dasar salah satu media yang efektif dalam membantu pemahaman bahasa Inggris dan juga pembentukan nilai karakter adalah dengan penggunaan media yang melibatkan banyak gambar. Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif akan mempermudah peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran yang diajarkan.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, ada 4 kompetensi yang harus dicapai yaitu *listening*, *speaking*, *writing*, dan *reading*. Siswa harus melihat objek langsung dari suatu hal yang dipelajari dan juga pembiasaan yang berulang. Maka salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris serta penanaman nilai karakter siswa adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Melalui

penggunaan komik bahasa Inggris, selain melatih kemampuan membaca (*reading*) bahasa Inggris siswa sehingga meningkatkan kosakata dan juga memberikan contoh-contoh penerapan nilai-nilai karakter yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media komik dan pembiasaan dalam mengajak siswa berbicara bahasa Inggris dengan penggunaan kata yang diulang-ulang akan lebih menjadikan pembelajaran bahasa Inggris bermakna. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter sebagai media pembelajaran di sekolah.

Komik secara sederhana dapat diartikan sebagai cerita bergambar. Komik berisi gambar-gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita. Komik merupakan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan dalam menyampaikan informasi yang mudah dipahami. Hal ini dimungkinkan karena adanya perpaduan antara gambar dan tulisan yang dirangkai menjadi cerita dengan tampilan menarik. Penggunaan komik yang memiliki banyak gambar dan warna yang menarik perhatian peserta didik diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk menikmati dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris. Tujuan utama pembuatan komik ini adalah selain membantu siswa memahami materi yang disampaikan tapi juga agar siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media komik bahasa Inggris untuk siswa kelas V berbasis pendidikan karakter.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keberhasilan siswa saat memanfaatkan media belajar yang ada di sekolah dasar?
2. Apakah media yang tepat untuk melatih kemampuan *reading* dan juga penanaman pendidikan karakter siswa?
3. Bagaimana media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris dan penanaman pendidikan karakter di kelas?
4. Bagaimana efektivitas media komik dalam pembelajaran bahasa Inggris dan penanaman pendidikan karakter?

## **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka dalam pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa komik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berupa komik.

2. Jenjang pendidikan

Penelitian ini ditujukan kepada jenjang sekolah dasar karena latar belakang pendidikan yang ditempuh peneliti merupakan jurusan Pendidikan

Guru Sekolah Dasar. Kelas yang menjadi objek penelitian adalah kelas V SD, karena materi yang diangkat disesuaikan dengan kebutuhan anak kelas V SD.

### 3. Bidang Studi

Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian dalam pengembangan media pembelajaran adalah mata pelajaran bahasa Inggris kelas V SD.

## **D. Fokus Pengembangan**

Melihat luasnya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah dan ruang lingkup serta keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media komik bahasa Inggris untuk siswa kelas V sekolah dasar berbasis pendidikan karakter.

## **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus pengembangan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media komik bahasa Inggris yang sesuai untuk siswa kelas V sekolah dasar berbasis pendidikan karakter?”.

## **F. Kegunaan Hasil Pengembangan**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

## 1. Kegunaan secara teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik. Adapun produk ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan menarik khususnya tentang pembelajaran bahasa Inggris kelas V sekolah dasar.

## 2. Kegunaan secara praktis

### a. Bagi guru

Hasil pengembangan ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan guru dalam mengajarkan bahasa Inggris di kelas. Pengembangan ini juga diharapkan mampu menginspirasi guru sehingga mampu menciptakan inovasi yang lebih baik dalam pembelajaran.

### b. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memudahkan dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Produk hasil pengembangan ini juga mampu digunakan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa Komik dapat dijadikan referensi pengembangan media untuk disiplin ilmu yang sama maupun berbeda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris**

##### **1. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD**

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan. Dalam jenjang pendidikan di sekolah dasar bahasa Inggris sudah perlu diperkenalkan. Bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak dini karena akan memudahkan seseorang untuk memperbanyak kosakata serta melatih kefasihan dalam berbicara. Bahasa Inggris sangat berguna untuk bekal kehidupan siswa, sehingga diharapkan mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris meskipun bahasa Inggris bukan merupakan bahasa utama siswa.

Mata pelajaran bahasa Inggris menjadi mata pelajaran pilihan yang sangat perlu dipelajari sebagai muatan lokal atau mata pelajaran pilihan yang wajib dipelajari. Sesuai dengan tujuan pembangunan nasional yang tertera pada pembukaan UUD 1945 alinea IV, maka pemerintah Indonesia menanggapi serius pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk mampu berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Inggris memiliki peranan dan fungsi utama dalam melakukan komunikasi dengan masyarakat global, melakukan hubungan internasional, serta untuk mempermudah dalam penguasaan perkembangan IPTEK yang semakin maju.

Sebagai wujud tindak lanjut akan kebutuhan globalisasi dan zaman yang semakin maju maka pemerintah menerapkan kebijakan melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan juga melalui Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang pengembangan sumber daya manusia. Kesadaran terhadap pentingnya bahasa Inggris inilah yang menjadikan salah satu alasan dibuatnya kebijakan tersebut. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam dunia pendidikan meliputi pengembangan dan peningkatan kualitas kemampuan dan keterampilan guru, siswa, dan tenaga kependidikan yang terkait.<sup>3</sup>

Mata pelajaran muatan lokal di sekolah khususnya sekolah dasar merupakan mata pelajaran tambahan yang diberikan sekolah kepada para peserta didik. Muatan lokal yang diberikan biasanya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terhadap kebutuhan masyarakat sekitar. Kebijakan mengenai diberlakukannya mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar dirumuskan dalam kebijakan Depdikbud Republik Indonesia Nomor 0487/14/1992 Bab VIII yang menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya selama pelajaran tersebut tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional.

Kebijakan tahun 2006 melaluikurikulum digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan adanya kurikulum maka materi ajar yang diajarkan memiliki tujuan yang jelas bagi

---

<sup>3</sup> Kasihani, *English for Young Learners*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010, h. 2

peserta didik. Kurikulum yang dibentuk untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa sekolah dasar bersifat tematik terpadu. Dalam pembelajaran bahasa, tidak terkecuali bahasa Inggris maka ada empat aspek keterampilan yang harus dimiliki siswa. Keempat keterampilan itu adalah mendengar, berbicara, membaca, dan menyimak. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, mengenai standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan sekolah dasar dan menengah.<sup>4</sup>

Merujuk pada rancangan program pembelajaran maka desain pembelajaran mencakup tiga tahapan, mulai dari tahapan perencanaan, merumuskan tujuan pembelajaran, peran guru dan peserta didik dalam interaksi belajar mengajar hingga peran evaluasi dalam pembelajaran.<sup>5</sup> Pemilihan tema dan pengembangan tema dilakukan sesuai dengan latar belakang peserta didik dan karakteristiknya, termasuk juga harus memperhatikan pemilihan unsur-unsur bahasa, kosakata, serta struktur kalimat yang akan digunakan. Pemilihan tema juga disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari yang mudah ditemukan oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris untuk sekolah dasar perlu disampaikan dengan kegiatan yang riil dan konkrit, kegiatan yang menuntut respon fisik, dan bermain peran serta stimulasi.

---

<sup>4</sup>*Ibid*, h. 5

<sup>5</sup>[http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_INGGRIS/195802081986011-WACHYU\\_SUNDAYANA/Makalah\\_%26\\_Artikel\\_06/Kurikulum\\_Terpadu\\_Dalam\\_Pembelajaran\\_Bhs.\\_Ing\\_artikel\\_melepa.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_INGGRIS/195802081986011-WACHYU_SUNDAYANA/Makalah_%26_Artikel_06/Kurikulum_Terpadu_Dalam_Pembelajaran_Bhs._Ing_artikel_melepa.pdf) diunduh pada 25 Oktober 2015 15:06

## 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Menurut Kasihani salah satu tujuan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar bahasa Inggris.<sup>6</sup> Dengan mengajarkan bahasa Inggris kepada anak di usia awal bertujuan agar anak tertarik dalam mempelajari bahasa asing, sehingga timbul keinginan untuk memperdalam penguasaan bahasa Inggris. Menurut Hurlock salah satu pengaruh minat yang terbentuk dalam masa akhir kanak-kanak sering kali menjadi minat seumur hidup, karena minat menimbulkan kepuasan.<sup>7</sup> Dengan kepuasan yang anak terima, anak-anak cenderung untuk mengulang kegiatan-kegiatan yang menarik perhatian mereka. Maka penting sekali menumbuhkan minat terhadap pelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak agar termotivasi untuk terus belajar dan memperdalam pemahaman bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak juga bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik untuk mampu berkomunikasi lisan secara sederhana dengan bahasa Inggris, sesuai dengan konteks perkembangan dan lingkungan sekitar peserta didik. Salah satu visi terdepan pemerintah adalah dengan mempersiapkan peserta didik untuk memiliki daya saing dalam berprestasi bagi bangsa maupun masyarakat global.

---

<sup>6</sup> Kasihani, *Op.Cit.*, h.15

<sup>7</sup> Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*, Jakarta: Erlangga, 2003, h.167

### 3. Pengertian *Reading*

Menurut Richard Anderson *and the Commission on Reading*, “*reading as the process of constructing meaning from written texts.*”<sup>8</sup> Artinya bahwa membaca merupakan suatu proses dalam membentuk suatu arti melalui teks tertulis. Kegiatan membaca dilakukan untuk memahami isi suatu bacaan. Seseorang dikatakan membaca jika memahami isi dari bacaan tersebut.

Adapun pengertian *reading* menurut Burhan, “*reading is a physic and mental activity ro reveal the meaning of the written texts, while in that activity there is a process of knowing letters*”<sup>9</sup>. Kegiatan membaca merupakan aktivitas fisik maupun mental untuk memahami suatu isi dari teks bacaan tertulis. Dalam aktivitas membaca harus ada proses dalam mengetahui isi teks bacaan. Kegiatan membaca memudahkan siswa dalam memahami isi suatu teks bacaan tertulis.

Selanjutnya pengertian *reading* menurut *Longman Dictionary of Applied Linguistic*, “*reading is said as: (1) perceiving a written text in order to understand its contents. This can be done silently (silent reading). The understanding that result is called reading comprehension. (2) Saying a written text aloud (oral reading). This can be done with or without understanding of the content.*”<sup>10</sup> Dapat diartikan bahwa membaca merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memahami teks yang ditulis dengan

---

<sup>8</sup><http://lrs.ed.uiuc.edu/students/jblanton/read/readingdef.htm> diunduh pada 3 Januari 2017

<sup>9</sup><https://www.ukessays.com/essays/languages/definition-of-reading.php> diunduh pada 3 Januari 2017

<sup>10</sup>*ibid.*,

maksud memahami isinya. Kegiatan membaca dapat dilakukan secara diam-diam untuk memahami sesuatu, hal ini biasa disebut sebagai membaca pemahaman. Selain itu, membaca teks tertulis dengan membaca nyaring juga bisa dilakukan dengan atau tanpa memahani isi bacaan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diartikan bahwa *reading* merupakan suatu aktivitas fisik dan juga aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memahami pesan melalui suatu teks bacaan tertulis baik melalui membaca diam maupun membaca nyaring.

## **B. Hakikat Pendidikan Karakter**

### **1. Pengertian Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membangun bangsa yang lebih cerdas dan bermoral. Prof. Herman H. Horn berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu proses dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, intelektual, emosional dan kemauan dari manusia.<sup>11</sup>

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 butir 1 bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

---

<sup>11</sup><http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html> diakses pada 13 April 2016 pukul 05:18

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian diatas, terlihat bahwa tujuan pendidikan adalah pengembangan terhadap karakter siswa. Pendidikan menjadikan sarana bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Artinya, pendidikan selain berfokus pada kecerdasan siswa tetapi juga terhadap pembentukan sikap siswa.

Adapun menurut Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan adalah suatu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak.<sup>13</sup> Maksudnya adalah pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada dalam diri siswa agar sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang diberikan kepada siswa untuk dapat mengembangkan setiap potensi yang ada di dalam diri siswa baik secara fisik maupun mental agar memiliki nilai-nilai karakter dan cerdas.

Sedangkan pengertian karakter Dalam *American Heritage Dictionary of the English Language*, “character is defined as the combination of qualities or features that distinguishes one person, group, or thing from another.”<sup>14</sup> Karakter merupakan suatu hal yang ada dalam diri seseorang dan membedakan antara setiap orang, kelompok, ataupun hal lainnya.

---

<sup>12</sup> Anas Salahudin & Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 41

<sup>13</sup><http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html> diakses pada 2 April 2016 pukul 10:18

<sup>14</sup> Anas Salahudin & Irwanto Alkrienciehie, *Op.Cit.*, h. 42

Menurut Maxwell, karakter jauh lebih baik dari sekedar perkataan. Lebih dari itu, karakter merupakan sebuah pilihan yang menentukan tingkat kesuksesan.<sup>15</sup> Artinya karakter adalah sesuatu yang lebih baik dibanding dengan pengetahuan seseorang. Seorang yang memiliki perilaku yang lebih baik akan menentukan kehidupannya di masa depan.

Menurut Doni Kusuma, karakter merupakan ciri, gaya, sifat, atau pun karakteristik diri seseorang yang berasal dari bentukan atau pun tempaan yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya.<sup>16</sup> Karakter merupakan hasil bentukan dari proses yang tidak instan. Hasil bentukan tersebut berupa sikap, gaya, dan perilaku yang ditunjukkan seseorang sebagai cerminan dirinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sesuatu yang ada di dalam diri seseorang yang membedakan antara orang tersebut dengan orang lainnya dan merupakan hasil bentukan dari proses yang tidak instan atau berkelanjutan. Proses pembentukan karakter seseorang juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya adalah pengertian pendidikan karakter menurut Sardiman, yaitu suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa

---

<sup>15</sup><http://pengertiandefinisi.com/pengertian-karakter-menurut-pendapat-para-ahli/> diakses pada 2 April 2016 pukul 10:34

<sup>16</sup>*Ibid.*,

(YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.<sup>17</sup> Dalam proses pendidikan karakter, bukan hanya siswa yang belajar melainkan guru dan semua warga sekolah. Lingkungan yang menerapkan pendidikan karakter akan membentuk orang-orang didalamnya menjadi manusia yang sempurna yaitu berkarakter baik.

Menurut Zamroni dalam Zuchdi, pendidikan karakter merupakan suatu proses untuk mengembangkan pada diri setiap peserta didik kesadaran sebagai warga negara yang bermartabat, merdeka, dan berdaulat serta berkemauan untuk menjaga dan mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan tersebut.<sup>18</sup> Dalam pengertian ini pendidikan karakter menekankan pada nilai-nilai nasionalisme dan cinta tanah air. Peserta didik diharapkan mampu menjadi seorang yang bermanfaat bagi bangsa dan negaranya.

Dari pernyataan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku dalam berpikir, bersikap, berbuat, maupun berkata berdasarkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Nilai Pendidikan Karakter**

Pada dasarnya nilai pendidikan budaya dan karakter suatu bangsa berasal dari nilai luhur universal, yaitu:

---

<sup>17</sup> A. M. Sardiman dkk, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.2

<sup>18</sup> Darmiyati Zuchdi, *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011), h. 159

(1) cinta Tuhan dan ciptaan-Nya, (2) kemandirian dan tanggung jawab, (3) kejujuran dan diplomatis, (4) hormat dan santun, (5) dermawan, suka tolong menolong, gotong royong, dan kerja sama, (6) percaya diri dan kerja keras, (7) kepemimpinan dan keadilan, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, kedamaian, dan kesatuan.<sup>19</sup>

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan sumber nilai tersebut, Kementerian Pendidikan Nasional merumuskan nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini:<sup>20</sup>

1. Religius, yaitu sikap dan perilaku yang patuh terhadap ajaran yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah umat beragama, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur, yaitu suatu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai seorang yang selalu dapat dipercaya.
3. Toleransi, yaitu sikap dan tindakan untuk menghargai setiap perbedaan baik dari segi agama, suku, etnis, pendapat, sikap, maupun tindakan orang lain.
4. Disiplin, yaitu suatu tindakan yang menunjukkan perilaku patuh dan tertib pada berbagai ketentuan dan aturan.
5. Kerja keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

---

<sup>19</sup> Anas Salahudin & Irwanto Alkrienciehie, *Op.Cit.*, h. 111

<sup>20</sup> Anas Salahudin & Irwanto Alkrienciehie, *Loc.Cit.*

6. Kreatif, yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain serta berusaha untuk menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri.
8. Demokratis, yaitu cara berpikir, bersikap, maupun bertindak untuk tidak membedakan hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain.
9. Rasa ingin tahu, yaitu suatu sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk mencari tahu lebih dalam dan luas dari pengetahuan yang telah dia pelajari.
10. Semangat kebangsaan, yaitu cara bertindak dan berpikir yang mengutamakan kepentingan bangsa dan negara dibanding dengan kepentingan diri sendiri maupun kelompok.
11. Cinta tanah air, yaitu cara berpikir, bersikap, bertindak untuk selalu setia peduli, dan memberikan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa dan negara.
12. Menghargai prestasi, yaitu sikap yang mendorong dirinya untuk menghasilkan suatu yang berguna serta mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/komunikatif, yaitu suatu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta damai, yaitu suatu sikap, tindakan, maupun perkataan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman dengan kehadiran diri.

15. Gemar membaca, yaitu kebiasaan yang dilakukan untuk membaca berbagai bacaan yang bermanfaat.
16. Peduli lingkungan, yaitu suatu sikap dan tindakan yang dilakukan untuk menjaga kelestarian lingkungan, mencegah kerusakan, serta memperbaiki kerusakan yang telah terjadi.
17. Peduli sosial, yaitu suatu sikap dan tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain yang membutuhkan bantuan.
18. Tanggung jawab, yaitu suatu sikap dan perbuatan seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

### **3. Tujuan Pendidikan Karakter**

Menurut Asmani, tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai di dalam diri siswa serta pembaharuan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan setiap individu.<sup>21</sup> Artinya dengan pendidikan karakter diharapkan siswa mampu memahami nilai-nilai karakter serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan karakter, siswa tidak merendahkan orang lain dan menghargai setiap perbedaan yang ada pada diri orang sekitarnya.

Menurut Muslich, tujuan pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik

---

<sup>21</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 42

secara utuh, terpadu, dan seimbang.<sup>22</sup> Pendidikan karakter mengacu pada proses penyelenggaraan pembentukan karakter guna menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia serta taat pada norma-norma yang berlaku.

Pernyataan tersebut juga sesuai dengan Kemendiknas. Ada beberapa tujuan pendidikan karakter menurut Kemendiknas, antara lain:

1. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa
2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan
5. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan sehingga dapat membentuk manusia yang berakhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang, serta dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>22</sup> Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 81

#### 4. Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter

Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan suatu pendidikan karakter maka diperlukannya indikator keberhasilan sebagai acuan. Kemendiknas mengembangkan dua jenis indikator dalam mengukur keberhasilan pendidikan karakter. *Pertama*, indikator untuk sekolah dan kelas. *Kedua*, indikator untuk mata pelajaran. Indikator sekolah dan kelas merupakan penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan budaya dan karakter. Sedangkan indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif (sikap) seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu.<sup>23</sup>

Dari banyaknya indikator yang telah dibuat oleh Kemendiknas, peneliti hanya mengambil beberapa indikator keberhasilan dalam menerapkan pendidikan budaya dan karakter. Cambel dalam jurnal pendidikan Universitas Sumatera Utara terdapat cara pengukuran terhadap efektivitas yang secara umum dan paling menonjol adalah sebagai berikut: (1) Keberhasilan program, (2) Keberhasilan sarana, (3) Kepuasan terhadap program, (4) Tingkat *input* dan *output*, (5) Pencapaian tujuan menyeluruh. Pada pembuatan buku komik ini peneliti mengacu pada beberapa nilai yang akan ditekankan yaitu: tanggung jawab, peduli lingkungan, dan peduli sosial.

---

<sup>23</sup> Kemendiknas, *Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa*, 2010, h. 24

Dengan adanya kepuasan terhadap produk, dapat dikatakan bahwa program tersebut telah berhasil. Selain itu, dapat dilihat pada tingkat *input* dan *output* terhadap pencapaian tujuan yang diharapkan dari sebuah produk.

### **C. Hakikat Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>24</sup> Artinya media merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan suatu informasi. Beberapa pendapat dari beberapa ahli mengenai pengertian media. Menurut Miarso, “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyalurkan pesan kepada peserta didik, sehingga media pembelajaran yang tepat dapat mendorong peserta didik untuk berpikir lebih. Penggunaan media juga dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan.

Menurut Gagne, media mengandung arti berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.6

<sup>25</sup>*Ibid*, h.6

Segala hal yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari sesuatu sehingga pembelajaran yang dilakukan akan lebih menyenangkan dan dapat diterima peserta didik dengan baik. Dengan penggunaan media, peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari suatu hal yang baru. Peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami suatu hal yang sebelumnya sulit untuk dipelajari. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang peserta didik untuk mampu berpikir kritis dan kreatif.

Heinich, Molenda dan Russel, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dengan penerima.<sup>26</sup> Penggunaan media dalam proses pembelajaran memudahkan peserta didik dalam menerima informasi. Peserta didik dapat mempelajari suatu hal yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh mata dan juga yang tidak bisa disentuh menjadi lebih mudah dipahami. Media sebagai sarana penghubung antara guru dengan peserta didik dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan.

Dari beberapa pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari sesuatu sehingga aktivitas belajar tidak membosankan dan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempertinggi daya serap belajar. Media pembelajaran juga

---

<sup>26</sup> Heinich, Molenda dan Russel, *Instructional Media*, (USA, John Wilwy & Sons, corp: 1986), h. 8

dapat menimbulkan daya kreativitas guru dan siswa dalam melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

## **2. Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Herry, ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*nonprojected visual*).
- b. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- c. Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar.

Media telah memberikan nilai tambah dalam proses berjalannya pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan adalah media yang berbasis visual. Media berbasis visual merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk tampilan, artinya dapat dilihat oleh peserta didik. Penggunaan media visual banyak digunakan karena mampu menampilkan suatu fenomena-fenomena yang dipelajari

dengan tampilan yang nyata.<sup>27</sup> Kelebihannya, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis visual maka peserta didik tidak lagi hanya membayangkan apa yang sedang dipelajari, dan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tepat sasaran. Penggunaan media yang tepat, tidak menimbulkan persepsi yang berbeda antar peserta didik dalam memahami sesuatu.

### 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Dick dan Carey dalam Sadiman menyatakan bahwa selain kesesuaian media dengan tujuan dan perilaku belajar siswa, masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. *Pertama*, ketersediaan sumber setempat. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media. *Keempat*, efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.<sup>28</sup>

Agar media pembelajaran menjadi alat bantu yang benar-benar memberi manfaat kepada siswa, maka media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria yaitu, media pembelajaran harus menarik minat peserta didik. Dengan media yang menarik perhatian maka siswa lebih mudah memfokuskan diri dengan apa yang sedang dipelajari sehingga pesan yang

---

<sup>27</sup> Syaiful Imran, *Fungsi-Fungsi Utama Media Pembelajaran Visual*, [http://ilmu-  
pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/fungsi-fungsi-utama-media-  
pembelajaran-visual](http://ilmu-<br/>pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/fungsi-fungsi-utama-media-<br/>pembelajaran-visual) diakses 20 Januari 2016, pukul 12:49

<sup>28</sup>*Ibid.*, h. 86

ingin disampaikan guru mampu diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran juga harus mampu mengembangkan minat para siswa agar mampu mengikuti materi yang diajarkan dengan baik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan mata pelajaran tertentu yang sesuai agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Keberhasilan dan kecocokan sebuah media dalam proses pembelajaran adalah media tersebut menjadikan siswa memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>29</sup>

Mc. M. Connel dalam Indriana, “menyatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran”.<sup>30</sup> Memilih media pembelajaran adalah dengan mempertimbangkan terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika media pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai maka media tersebut tidak bisa digunakan. Memilih media yang digunakan dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang mudah.

Pada dasarnya pemilihan media didasarkan atas prinsip relevansi dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik media yang bersangkutan. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Gafur yaitu:

---

<sup>29</sup> Hamid Sholeh, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 151-152

<sup>30</sup> Dina Indriana, *Op.Cit.*, h.27

- a. Sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Meskipun sulit menemukan satu media yang paling baik digunakan untuk setiap siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Penggunaan harus relevan dan konsisten dengan tujuan pembelajaran
- c. Media yang digunakan hendaknya cukup dikenal murid
- d. Media hendaknya sesuai dengan sifat pelajaran
- e. Media harus sesuai dengan kemampuan dan pola belajar siswa
- f. Media hendaknya dipilih secara obyektif, bukan didasarkan oleh kesukaan subjektif
- g. Dalam penggunaan media perlu memperhatikan apakah mempengaruhi lingkungan dan pihak lain atau tidak.<sup>31</sup>

Salah satu penggunaan media yang cukup dikenal dan digunakan dalam proses belajar pembelajaran di kelas adalah media cetak. Media cetak merupakan bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pembelajaran dan menyampaikan informasi. Beberapa jenis media cetak yaitu buku teks, surat kabar, modul, pengajaran terprogram dan komik.<sup>32</sup> Dalam penelitian ini, komik digunakan sebagai media pembelajaran untuk bahasa Inggris dan pendidikan karakter. Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, bahwa dalam proses pembelajaran bahasa harus melibatkan anak lebih aktif.

Hal ini sesuai dengan komik sebagai salah satu media pembelajaran dalam bentuk cetak. Komik mengajarkan anak bagaimana sebuah kata dan

---

<sup>31</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran (Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 113

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gaya Media, 2010), h. 24

susunan kata dapat digunakan dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi bahwa komik merupakan media visual yang dikemas secara menarik dengan perpaduan antara gambar dan teks sehingga anak lebih mudah dalam memahami isi cerita.

Dengan begitu, penggunaan media cetak khususnya komik sangat cocok digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris dan penanaman nilai karakter kepada siswa. Penggunaan komik yang bersifat fleksibel dan portabilitas memungkinkan pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Komik bahasa Inggris ini bukan hanya membuat siswa mempelajari bahasa Inggris, melainkan siswa juga mengetahui makna yang terkandung dalam komik. Dengan begitu, anak akan belajar berkomunikasi dalam bahasa Inggris tersebut dengan atau tanpa guru dan juga menerapkan nilai-nilai karakter yang ada di dalam komik.

## **D. Hakikat Komik**

### **1. Pengertian Komik**

Menurut Scout McCloud, *“Comics are juxtaposed pictorial and other images in a deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the viewer.”*<sup>33</sup> Artinya bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lainnya yang berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan

---

<sup>33</sup> Scout McCloud, *Understanding Comic*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001), h.9

mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Setiap gambar serta lambang memiliki keterikatan antara yang satu dengan yang lainnya. Setiap gambar serta lambang yang telah diatur urutannya tersebut membentuk suatu pesan yang ingin disampaikan kepada sasaran tujuannya.

Sedangkan menurut Rohani komik sebagai media pembelajaran merupakan media yang memiliki sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif.<sup>34</sup> Komik sebagai media pembelajaran tidak membutuhkan banyak panel dalam setiap halamannya. Komik yang baik adalah yang mampu dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini, komik sebagai media pembelajaran lebih mengutamakan kesederhanaan, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik.

Menurut Will Eisner, dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Dalam bukunya *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai *sequential art* yang berarti susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.<sup>35</sup> Dalam hal ini, komik dapat menceritakan suatu hal yang sederhana dengan tampilan menarik. Setiap adegan ke adegan lain yang disajikan bisa saja menggambarkan suatu hal secara berlebihan.

---

<sup>34</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.21

<sup>35</sup> Zoe, <http://www.tjoret.net/2011/01/nah-komik-adalahheh.html> diakses pada 17 Januari 2016 pukul 14:49

Dari beberapa pendapat ahli dapat diartikan bahwa komik adalah suatu media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan dalam menyampaikan informasi melalui gambar-gambar dan tulisan yang disusun sehingga membentuk suatu cerita yang menarik dan mudah dipahami.

## **2. Jenis-Jenis Komik**

komik dapat terbagi menurut bentuk dan berdasarkan jenis cerita.<sup>36</sup>

### **a. Komik Berdasarkan Bentuk**

#### **1) Komik Strip**

Sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik strip ditulis dan digambar oleh seorang kartunis. Komik strip biasanya diterbitkan harian atau mingguan di surat kabar dan internet. Komik strip juga biasanya dibuat berseri atau bersambung.<sup>37</sup>

#### **2) Komik Online**

Selain disajikan dalam media cetak, komik disajikan pula dalam media online. Komik jenis ini memiliki jangkauan pembaca yang lebih luas daripada media cetak, karena bisa diakses dimana saja. Komik online lebih menguntungkan dibanding media cetak. Biasanya biaya yang dikeluarkan relatif lebih murah.

---

<sup>36</sup> Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), h. 13

<sup>37</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Strip\\_komik](https://id.wikipedia.org/wiki/Strip_komik) diakses pada 18 Januari 2016 pukul 06:38

### 3) Buku Komik

Suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan, dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku komik sering disebut dengan komik cerita pendek. Biasanya didalam komik ini jumlah halaman-halaman sudah ditentukan dan sesuai dengan standarisasinya.

### 4) Novel Grafis

Novel grafis lebih memfokuskan tema-tema yang serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel yang ditunjukkan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

### 5) Komik Kompilasi

Kumpulan beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda dan dengan cerita yang kemungkinan tidak berhubungan sama sekali walaupun ada penerbit yang memberikan tema serupa dari cerita yang berbeda tersebut.

## **b. Komik Berdasarkan Jenis Cerita**

### 1) Komik Edukasi

Komik edukasi selain memiliki fungsi sebagai hiburan, dapat dijadikan pula sebagai tujuan edukatif. Alasannya adalah setiap gambar dan tulisan yang dibuat mengandung nilai-nilai dan berisi pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dengan gambar dan tulisan akan lebih mudah dipahami. Komik juga mampu menumbuhkan daya imajinasi anak.

## 2) Komik Promosi (Iklan)

Karena komik memiliki tampilan yang menarik maka banyak pihak-pihak yang memanfaatkannya menjadi nilai komersil. Komik dipakai untuk kepentingan promosi sebuah produk. Komik dipercaya dapat menarik minat konsumen terhadap suatu produk.

## 3) Komik Wayang

Sesuai dengan namanya, komik ini berisi berbagai cerita tentang wayang. Seperti contohnya Mahabharata, Gatot Kaca, Ramayana, dan lainnya.

## 4) Komik Silat

Komik silat termasuk salah satu komik yang paling banyak digemari. Komik silat didominasi oleh adegan laga atau pertarungan. Misalnya komik yang bercerita tentang ninja, kungfu, maupun yang lainnya.

Dalam pengembangan komik yang peneliti lakukan, maka komik ini dibuat sesuai dengan jenisnya yaitu sebagai komik edukasi dan akan dibentuk menjadi buku komik. Artinya, gambar-gambar dan tulisan dikemas dalam sebuah buku yang memiliki cerita serta berfungsi sebagai hiburan dan memiliki tujuan edukatif.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Komik Sebagai Media Pembelajaran**

#### **1) Kelebihan Komik Sebagai Media Pembelajaran**

Komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi agar mudah dipahami.

Komik memiliki kelebihan tersendiri jika digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini diungkapkan menurut Trimo bahwa komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a) Komik menambah perbendaharaan kata-kata bagi pembacanya,
- b) Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang bersifat abstrak,
- c) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi lainnya, dan
- d) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yaitu kebaikan atau pengetahuan yang lainnya<sup>38</sup>

Adapun kelebihan komik sebagai media pembelajaran dalam Dwi dan Syaichudin, yaitu:

- a) Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- b) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik
- c) Komik menambah perbendaharaan kata bagi pembacanya
- d) Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- e) Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal, yaitu kebaikan atau studi yang lain.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup>[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI\\_DEWI/MEDIA\\_GRAFIS/MEDIA\\_GRAFIS-HSL\\_MHSISSWA/komik/Medgraf\\_.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISSWA/komik/Medgraf_.pdf) diakses pada 9 Februari 2016 pukul 20:56

<sup>39</sup><http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/download/1521/1442> diakses pada 21 Februari 2016 pukul 17:39

Secara umum dapat disimpulkan bahwa peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, serta melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Dengan komik maka peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa karena mendapatkan kosakata sekaligus penggunaan yang tepat dalam berkomunikasi.

## **2) Kelemahan Komik Sebagai Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran tidak terlepas dari suatu kekurangan. Komik bukan merupakan suatu media yang sempurna yang digunakan dalam proses pembelajaran. Komik seperti media pembelajaran lain yang memiliki kelemahan tersendiri. Menurut Trimo, ada beberapa kelemahan komik sebagai media pembelajaran yaitu:

- a) Kemudahan seseorang dalam membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik atas buku-buku yang tidak bergambar,
- b) Beberapa komik ada yang menampilkan aksi-aksi kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik,
- c) Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca telah

dibangkitkan komik harus dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar, foto, percobaan, serta berbagai kegiatan kreatif lainnya.<sup>40</sup>

Adapun beberapa kekurangan komik sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a) Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca telah dibangkitkan, komik harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar, tetap model, percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.
- b) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.<sup>41</sup>

Adapun kelemahan lainnya komik sebagai media pembelajaran yaitu:

- a) Komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi
- b) Penyampaian materi pelajaran melalui komik terlalu sederhana
- c) Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual.<sup>42</sup>

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran jika terlalu sering digunakan akan membuat anak malas untuk membaca buku yang tidak bergambar. Dengan penyampaian materi yang sederhana dalam komik membuat peserta didik akan sulit untuk berpikir

---

<sup>40</sup> Ahmad Rohani, *Op.Cit.*, h.78

<sup>41</sup><http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/download/1521/1442> diakses pada 21 Februari 2016 pukul 17:39

<sup>42</sup><http://www.eurekapedidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html> diakses pada 21 Februari 2016, pukul 17:46

tentang sesuatu yang lebih kompleks. Maka penggunaan komik dalam pembelajaran boleh saja dilakukan namun tidak boleh terlalu sering digunakan.

## **E. Karakteristik Siswa SD**

### **1. Karakteristik Siswa Kelas V**

Pemahaman peserta didik merupakan faktor yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran. Sebab setiap tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran melibatkan perkembangan pemahaman peserta didik. Penting sekali seorang guru mengetahui karakteristik setiap peserta didik sehingga pembelajaran yang berlangsung serta penggunaan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitif, sikap, maupun psikomotor peserta didik dan tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Karena hal inilah yang dapat menentukan guru untuk memilih metode dan media yang sesuai dengan perkembangan anak. Pemilihan media dan metode mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.<sup>43</sup>

Perkembangan manusia dapat dilihat dari multidimensi, baik fisik maupun nonfisik. Perkembangan itu umumnya berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkelanjutan. Dimensi perkembangan individu meliputi perkembangan fisik, psikomotorik, bahasa, kognitif, perilaku sosial,

---

<sup>43</sup> Kasihani, *Op.Cit.*, h. 7

moralitas, keagamaan, dan konatif.<sup>44</sup> Untuk mengetahui karakteristik kognitif manusia, Jean Piaget telah membaginya menjadi beberapa tahapan, diantaranya:

1. Tahap sensori motor (usia 0 - 2 tahun)
2. Tahap Pra-Operasional (usia 2 – 7 tahun)
3. Tahap Operasional Konkret (usia 7 – 11 tahun)
4. Tahap Operasional Formal (usia 11 – seterusnya)<sup>45</sup>

Anak usia sekolah dasar yang tergolong dalam tahap operasional konkret yaitu suatu masa dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas menjadi konkret. Artinya pada usia ini anak sudah mampu untuk menghubungkan pengetahuan yang baru dengan konsep lama berdasarkan apa yang sudah mereka dapatkan. Anak mengalami peningkatan pesat dalam memahami hal baru yang disebabkan oleh meningkatnya pola pikir atau intelegensi serta mendapat kesempatan belajar yang lebih baik.<sup>46</sup>

Ciri-ciri pembelajar muda menurut Kasihani adalah anak cenderung imajinatif, aktif, dan mudah bosan. Dalam tahap ini anak juga sudah cukup memiliki kesadaran dan kesiapan dalam berbahasa. Hal yang perlu diketahui pendidik sebenarnya adalah intonasi, isyarat, ekspresi wajah, dan berbagai gerak akan membantu mereka mengerti suatu kata atau kalimat tanpa harus

---

<sup>44</sup> Sudarwan Danim dan Khairil, *Psikologi Pendidikan (Dalam Perspektif Baru)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 76-82

<sup>45</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 82-84

<sup>46</sup> Elizabeth Hurlock, *Op.Cit.*, h. 162

mengerti kata per kata.<sup>47</sup> Anak akan lebih mudah mempelajari bahasa Inggris dengan pemberian contoh dan pengulangan dibandingkan dengan mempelajari teks bacaan dengan mengartikan kata per kata. Pada tahap ini anak cenderung menyukai hal-hal yang menarik perhatian mereka termasuk warna dan gambar.

Menurut Piaget, pengetahuan yang diperoleh bukan hanya sekedar menirukan atau memang sudah dimiliki anak.<sup>48</sup> Anak-anak banyak belajar dari lingkungan sekitarnya dengan cara mengembangkan pengetahuan yang sudah dimiliki melalui interaksi dengan apa yang ditemui disekitarnya. Pengetahuan yang diperoleh anak dari tindakan yang dilakukannya merupakan pengetahuan yang dikembangkan oleh anak itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V sekolah dasar merupakan anak-anak yang berada dalam tahap operasional konkret. Artinya dalam pemberian stimulus, guru harus menyajikan informasi yang dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh anak sehingga mampu dimengerti dan mendapat respon yang baik. Khusus dalam pembelajaran bahasa Inggris, akan lebih efektif jika anak dapat mengetahui nama benda hanya dengan melihat gambar dan pengulangan tanpa harus mengartikan setiap kata. Anak akan banyak belajar dari menirukan lingkungan sekitar, oleh karena itu akan lebih efektif jika dalam pembelajaran bahasa dan penanaman nilai karakter untuk

---

<sup>47</sup> Kasihani, *Op.Cit.*, h. 15-20

<sup>48</sup>*Ibid*, h. 6

anak adalah dengan mempraktikannya terhadap hal-hal yang sederhana di dalam kehidupan anak tersebut.

## **F. Pengembangan Komik**

### **1. Komik Sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Waluyanto, komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan komik sebagai media belajar. Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Berdasarkan definisi di atas, komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui media komik pembelajaran.<sup>49</sup>

Peran komik sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam memberikan pemahaman yang cepat kepada peserta didik tentang suatu hal yang bermuatan edukasi.<sup>50</sup> Penggunaan teks dan gambar sebagai media belajar dinilai mampu menyajikan informasi lebih mudah untuk

---

<sup>49</sup> Fikrotur Rofiah, *Komik Sebagai Media Pembelajaran*,  
<http://www.eurekapedidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>  
diakses pada 14 Januari 2016 pukul 05:08

<sup>50</sup> Indiria Maharsi, *Op.Cit.*, h. 21

dipahami oleh peserta didik. Tampilan gambar sederhana disertai teks memberi pengaruh yang baik untuk peserta didik dalam meningkatkan minat baca sehingga peserta didik terbiasa dengan kata-kata sederhana yang baru dipelajari. Penggunaan gambar mempercepat peserta didik dalam mengingat suatu hal, hal ini memberi pengaruh besar terhadap penguasaan peserta didik dalam penguasaan kosakata dan peningkatan kemampuan berbahasa.

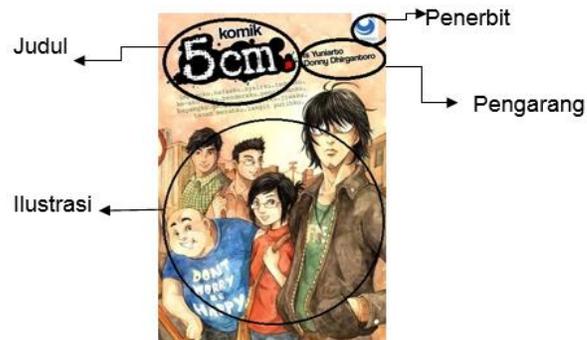
## **2. Elemen-Elemen Komik**

Elemen-elemen yang terdapat dalam komik merupakan unsur yang biasanya terdapat dalam komik dan menjadi ciri khas dalam penyajian cerita. Elemen-elemen tersebut terbagi menjadi 3 bagian, yaitu elemen bagian sampul depan, halaman isi, dan sampul belakang atau penutup. Dalam bagian sampul depan biasanya terdiri dari judul, nama pengarang, penerbit, volume (untuk komik berseri), dan ilustrasi gambar. Untuk bagian halaman isi terdapat gambar, panel, balon kata, narasi, efek suara, dan parit (jarak antar panel). Sedangkan untuk sampul penutup elemennya adalah ringkasan cerita, ilustrasi gambar tambahan, dan label penerbit. Penjelasan elemen-elemen dalam komik adalah sebagai berikut:<sup>51</sup>

---

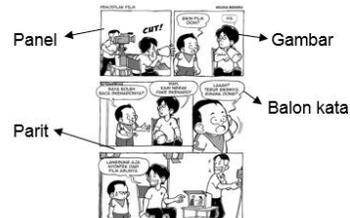
<sup>51</sup> Indiria Maharsi, *Op.Cit.*

a. Elemen sampul depan komik



Sumber: google.com

b. Elemen halaman isi



Sumber: google.com

Secara sederhana dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Panel

Panel atau bisa juga disebut *frame* merupakan suatu representasi dari kejadian-kejadian dalam cerita yang terdapat di komik tersebut.

2) Gambar

Gambar merupakan visualisasi dari cerita yang ingin disampaikan.

3) Balon kata

Balon kata merupakan suatu lingkaran atau awan yang berisi kata-kata yang diucapkan atau dipikirkan oleh setiap karakter.

#### 4) Parit

Parit merupakan suatu jarak kecil yang memisahkan antar panel.

#### c. Elemen sampul penutup



Sumber: google.com

### 3. Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Membuat sebuah buku komik memiliki proses yang cukup rumit. Ada beberapa langkah yang biasanya dibutuhkan untuk membuat buku komik. Dari pembuatan ide cerita sampai penjualan. Dalam buku komik sebagai media pembelajaran tahap pemasaran dan penjualan tidak dibutuhkan. Beberapa penjelasan dari beberapa langkah-langkah pembuatan buku komik, antara lain:

#### a. Ide/ konsep

Setiap buku komik pasti dimulai dengan hal ini. Hal ini yang mendasari pembentukan suatu cerita.

#### b. Penulis/cerita

Orang atau kelompok orang ini membuat keseluruhan cerita dan dialog yang ada didalam komik yang akan dibuat. Biasanya penulis akan

memberikan dasar struktur, ritme, *setting*, tokoh, dan plot yang digunakan dalam komik.

c. Ilustrator

Ketika penulis sudah mengerjakan alur cerita, selanjutnya adalah tugas ilustrator untuk menggambar cerita yang sudah dibuat oleh penulis. Ilustrator bertanggung jawab pada seluruh tampilan komik.

d. Pemberi Tinta

Setelah ilustrator selesai menggambar cerita, maka langkah selanjutnya adalah pemberian tinta. Menambahkan tinta hitam pada seluruh gambar memberikan kesan tiga dimensi yang lebih dalam sehingga menambah nilai seni.

e. Pemberi Warna

Perhatian khusus pada setiap detail amatlah penting karena jika pemberian warna tidak menggunakan warna yang tepat, pembaca tidak akan mengetahui. Pemberian warna harus konsisten dan tidak berubah-ubah agar karakter tokoh yang dibuat jelas dan tidak membingungkan pembaca.

f. Penulis skenario

Tanpa penggunaan kata-kata dalam penulisan, pembaca akan kebingungan memahami cerita. Dalam tahap ini, penulis skenario membubuhkan kata-kata, efek suara, judul, tulisan dibawah gambar, serta kata-kata dan pikiran dalam awan/gelembung.

#### g. Editorial

Editor merupakan baris pertahanan terakhir untuk menemukan kesalahan dan meyakinkan bahwa komik ini siap dicetak dan memiliki kualitas yang baik untuk dinikmati banyak pembacanya.

#### h. Pencetakan/penerbitan

Saat komik sudah selesai dikerjakan, itu berarti komik siap untuk dicetak.<sup>52</sup>

### 4. Pengembangan Komik

Pengembangan komik ini dibuat sesuai dengan jenisnya yaitu sebagai komik edukasi dan akan dibentuk menjadi buku komik, artinya suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan, dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku yang memiliki fungsi sebagai hiburan serta dijadikan pula sebagai tujuan edukatif. Biasanya bisa disebut juga dengan komik cerita pendek.

Selain langkah-langkah yang sudah disebutkan di atas. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan komik sebagai media pembelajaran. Secara umum, dalam pembuatan komik terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu:<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup><http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/tp/process.htm> diakses pada 21 Januari 2016, pukul 07:45

<sup>53</sup><http://www.madehow.com/Volume-6/Comic-Book.html> diakses pada 17 Februari 2016 pukul 12:19

#### a. Penulisan

Dalam proses penulisan meliputi gambaran kasar bagian yang akan dimuat dalam komik. Hal ini meliputi pembuatan ide cerita, ukuran format, dan juga jumlah halaman yang akan dibuat. Format kertas yang digunakan merupakan bahan baku utama dalam pembuatan buku komik. Ukuran format kertas yang digunakan untuk membuat buku komik sangat bervariasi. Namun, tidak ada spesifikasi khusus ukuran komik yang digunakan sebagai media pendidikan. Adapun beberapa contoh ukuran format kertas yang bisa dipakai, yaitu:

- 1) Ukuran Majalah (21 cm x 27,6 cm)
- 2) Ukuran Komik Amerika (18 cm x 26 cm)
- 3) Ukuran Komik Jepang (13,7 cm x 19,7 cm)
- 4) Ukuran Komik Strip (20,2 cm x 13,7 cm)<sup>54</sup>

Ukuran komik tidak hanya berpatokan dengan ukuran tersebut. Biasanya setiap penerbit atau pembuat komik memiliki standarisasi ukurannya sendiri. Komik yang digunakan sebagai media pendidikan, ukuran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Untuk usia kelas rendah, akan lebih baik jika format ukuran kertas yang digunakan relatif cukup besar agar gambar dan maksud yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan mudah dipahami. Ukuran kertas juga mempengaruhi ukuran font. Ukuran font disesuaikan dengan ukuran kertas yang digunakan. Penyesuaian

---

<sup>54</sup> Dwi Koendoro, *Yuk, Bikin Komik*, (Bandung: Mizan, 2007), h. 74

ini dilakukan agar tidak terjadinya ketidakseimbangan antara gambar yang dihasilkan dengan ukuran font yang digunakan.

Begitu pula dengan jumlah halaman yang terdapat dalam buku komik. Jumlah halaman dalam buku komik sangat bervariasi. Tidak ada aturan khusus dalam jumlah buku komik. Namun dalam standar komik Amerika saat ini adalah 32 halaman, sebagian besar buku Amerika *Golden Age* saat ini adalah 68 halaman, dan juga komik Eropa yang cenderung tidak memiliki sejumlah standar halaman ataupun manga dapat berjalan ke dalam ratusan halaman. Dalam buku komik, jumlah total halaman untuk seluruh buku, termasuk kedua sisi sampul (*cover*), halaman cerita, halaman *pin-up*, halaman teks, halaman iklan, dan halaman kosong. Setiap sisi setiap halaman terikat atau dijepit harus dihitung.<sup>55</sup>

Jika membahas tentang jenis kertas yang digunakan untuk membuat buku, mulai dari kertas lokal sampai kualitas import, mulai dari kertas halus, licin, sampai bertekstur maka akan banyak sekali ditemui jenis-jenis kertas tersebut. Namun jika berbicara tentang standar yang sering digunakan dalam percetakan buku, maka akan dibagi menjadi dua macam. *Pertama*, kertas yang digunakan untuk sampul buku (*cover*). *Kedua*, kertas yang digunakan untuk isi buku.

Standar penggunaan kertas untuk sebuah sampul buku yaitu *art paper* dan *art carton*. Kedua kertas ini memiliki jenis yang sama yaitu mengkilap.

---

<sup>55</sup>[http://docs.comics.org/wiki/Page\\_Count](http://docs.comics.org/wiki/Page_Count) diakses pada 18 Februari 2016 pukul 06.52

Hal yang membedakan dari kedua kertas ini hanya dari ketebalan kertasnya saja. Adapun ketebalan masing-masing kertas adalah sebagai berikut:

- 1) *Art paper 150 gsm*
- 2) *Art paper 180 gsm*
- 3) *Art carton 210 gsm*
- 4) *Art carton 230 gsm*
- 5) *Art carton 260 gsm*
- 6) *Art carton 300 gsm*<sup>56</sup>

Selanjutnya adalah jenis kertas yang sering digunakan untuk isi sebuah buku. Standar kertas yang paling banyak digunakan untuk isi sebuah buku dibagi menjadi 4 jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) *HVS*
- 2) *Bookpaper*
- 3) *Art Paper*
- 4) *Matte Paper*<sup>57</sup>

Dalam pengembangan komik media pembelajaran maka peneliti menggunakan jenis *art paper* untuk halaman isi komik. Penggunaan kertas jenis ini cocok digunakan karena dapat menghasilkan kualitas gambar dan warna yang bagus sehingga komik terlihat lebih menarik dengan sentuhan warna dan efek kertas yang halus mengkilap.

---

<sup>56</sup><http://printondemand.co.id/standar-kertas-untuk-cover/> diakses pada tanggal 21 Februari 2016, pukul 19:34

<sup>57</sup><http://printondemand.co.id/standar-kertas-isi-buku/> diakses pada 23 Februari 2016 pukul 21.23

## b. Gambar

Dalam pembuatan komik, tahapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah pembuatan gambar. pembuatan gambar merupakan eksekusi dari tahapan penulisan. Ide cerita yang sudah dibuat dalam bentuk tulisan atau naskah, selanjutnya akan dituangkan dalam bentuk gambar. Biasanya dalam setiap halaman, jumlah panel akan berbeda. Dalam setiap halaman bisa terdiri dari satu panel saja, yang artinya hanya satu gambar penuh yang ada di halaman tersebut. Tidak ada aturan atau batasan khusus jumlah panel dalam setiap halaman. Penggunaan panel dalam komik pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Untuk komik bahasa Inggris salam satu halaman cukup 1-4 panel.

## c. Pewarnaan

Warna merupakan elemen yang penting dalam suatu seni visual. Secara umum, psikologi warna memiliki makna tertentu. Dalam dunia desain beberapa makna warna diantaranya adalah:<sup>58</sup>

### 1) Hitam

Hitam merupakan warna yang kuat dan memiliki kesan membangkitkan otoritas, kekuasaan, keberanian, keanggunan, dan gaya.

### 2) Putih

Putih merupakan warna perdamaian, juga memiliki arti dan simbol kepolosan, kemurnian, kesederhanaan, dan kesucian. Dalam ilmu desain

---

<sup>58</sup><http://idesainesia.com/psikologi-warna-dalam-desain> diakses pada tanggal 21 Februari 2016 pukul 19:01

grafis, warna putih sering digunakan sebagai teks yang menyala pada latar belakang warna yang lebih gelap.

### 3) Merah

Warna ini memiliki simbol agresif, keberanian, gairah, kekuatan, dan vitalitas.

### 4) Biru

Warna biru melambangkan kewenangan, martabat, keamanan, dan kesetiaan. Warna biru banyak digunakan sebagai warna dominan dalam logo pemerintahan, pendidikan, maupun medis.

### 5) Hijau

Warna hijau adalah warna alam dan kesuburan. Melambangkan kesegaran, ketenagaan, alam, natural, kesehatan.

### 6) Kuning

Warna kuning melambangkan sifat optimis. Dalam dunia desain, penggunaan warna kuning sebaiknya tidak berlebihan karena warna kuning yang paling sulit ditangkap oleh mata.

### 7) Ungu

Warna ungu melambangkan kekuasaan dan kedudukan. Bisa juga menjadi warna yang feminim dan romantis.

### 8) Coklat

Warna coklat merupakan warna bumi dan alam. Menunjukkan utilitas, membumi, warna kayu, dan juga kekayaan alam yang berlimpah.

## 9) Oranye

Warna oranye melambangkan energi, antusiasme, flamboyan, dan perhatian. Warna oranye memiliki sifat menarik, cerah, ceria sehingga menawarkan keterbukaan dan keramahan kepada yang melihatnya.

Penggunaan warna untuk komik sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar merupakan hal yang harus diperhatikan. Penggunaan media yang berwarna akan lebih disukai anak. Anak akan tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran, memfokuskan pada materi yang disajikan, memberikan tanda pada sajian-sajian informasi, serta membuat sajian menjadi lebih hidup.

Penggunaan warna-warna yang mencolok baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan dalam menarik perhatian. Namun juga harus diperhatikan bahwa penggunaan warna yang mencolok secara berlebihan akan mengganggu penglihatan siswa. Harmonisasi pemilihan warna harus diperhatikan, penggunaan beberapa warna untuk objek-objek yang berada dalam satu panel harus memiliki kedekatan warna. Warna yang mencolok bisa ditekankan untuk judul ataupun objek-objek yang ingin ditonjolkan.<sup>59</sup>

### d. Pencetakan

Pada tahapan ini berarti komik sudah selesai dibuat dan siap untuk dicetak. Dalam proses pencetakan maka harus dipastikan bahwa tidak ada

---

<sup>59</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian)*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h.92

kesalahan dalam proses pembuatan komik sehingga tidak merusak hasil cetak.

Dapat disimpulkan bahwa pembuatan komik sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter peserta didik. Tidak adanya teori khusus dalam pembuatan komik sebagai media pembelajaran, menjadikan pembuatan komik harus menyesuaikan standarisasi pembuatan komik yang sudah ada dengan karakteristik peserta didik.

## 5. Desain Buku Komik

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan (desain) buku komik antara lain:

### a. Tipografi

Tipografi adalah tata huruf yang merupakan suatu teknik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya dalam suatu bidang tertentu yang sudah disediakan untuk membuat kesan tertentu dan tanpa mengganggu kenyamanan bagi pembacanya sehingga maksud dari arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik.<sup>60</sup>

### b. Tata Letak (*Layout*)

Tata letak atau biasa dikenal dengan *layout* merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang terdapat dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan yang artistik. Tujuan utama *layout* adalah

---

<sup>60</sup><http://www.ceritadesain.com/2014/12/PENGERTIAN-TIPOGRAFI-DAN-TEHNIK-PENYUSUNANNYA.html> diakses pada 2 April 2016, pukul 20:25

untuk menampilkan gambar dan teks agar komunikatif sehingga memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan.<sup>61</sup>

### c. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan proses penggambaran suatu objek baik visual maupun audio. Penggambaran objek-objek tersebut dimaksudkan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.<sup>62</sup>

## 6. Model Pengembangan

Untuk keperluan penelitian dan pengembangan, seorang peneliti harus memenuhi langkah-langkah prosedural yang telah dirangkai alurnya dari awal hingga akhir secara sistematis. Langkah-langkah tersebut dilakukan sebagai proses yang harus dilakukan agar produk yang dihasilkan baik dan bisa dimanfaatkan. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran.<sup>63</sup> ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun penjelasan dari 5 tahapan model ADDIE, yaitu:

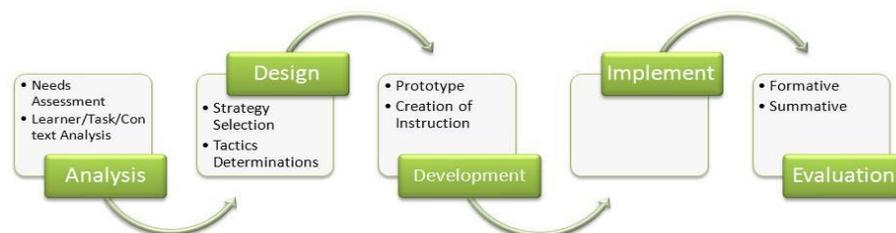
---

<sup>61</sup>[http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_teoritentang\\_layout\\_desain.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_teoritentang_layout_desain.html) diakses pada 2 April 2016, pukul 20:31

<sup>62</sup><http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> diakses pada 2 April 2016, pukul 20:34

<sup>63</sup>Molenda, M, *In search of the elusive ADDIE model Pervormance improvement*, 42 (5), h. 34-36.

Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technology: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003. (<http://www.indian.edu>) diakses pada 11 Maret 2016



Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan.<sup>64</sup> Tahap analisis merupakan suatu proses yang akan mendefinisikan apa yang akan dipelajari siswa, maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari pengembang harus mengetahui beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, melakukan analisis tugas. Oleh karena itu keluaran (*output*) yang akan dihasilkan adalah beberapa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci berdasarkan kebutuhan.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini terdiri dari perumusan tujuan umum yang dapat diukur, mengklasifikasikan pembelajaran menjadi beberapa tipe, memilih aktifitas pembelajaran, dan memilih media.<sup>65</sup> Pada tahap ini kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang

<sup>64</sup> A Robbert Raiser & John Depsey, *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*, (new jersey: Pearson Education. Inc ) h.19

<sup>65</sup> Ibid., h.20

skenario atau kegiatan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Pada tahap desain, rancangan masih berupa konseptual dan menjadi dasar dalam proses pengembangan berikutnya.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam model ADDIE, pengembangan (*development*) berisi kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Dalam rancangan desain, rancangan produk telah disusun untuk dapat dikembangkan. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

d. Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap ini, rancangan atau produk yang telah dikembangkan akan diimplementasikan pada situasi yang nyata di dalam kelas. Selama proses implementasi, rancangan atau produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Sebelum produk dapat diimplementasikan kepada siswa, produk akan divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menyatakan bahwa produk tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah itu, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada perbaikan produk selanjutnya.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam model ADDIE, tahap ini merupakan klarifikasi data yang didapat dari hasil implementasi yang dilakukan di ruang kelas. Pada tahap evaluasi, hasil dapat didapat dari penggunaan angket yang berupa tanggapan dari peserta didik, serta terhadap kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **7. Pengembangan Komik Berbasis Pendidikan Karakter**

Pengembangan komik bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter yang akan peneliti buat adalah buku komik sederhana yang memuat beberapa nilai-nilai karakter namun disajikan dengan bahasa Inggris. Adapun penjelasan mengenai buku komik adalah sebagai berikut:

a. Ide Cerita

Buku komik yang akan dikembangkan berfokus kepada materi kelas V yaitu *giving instruction*, *giving clue*, dan *politeness expression*. Nilai-nilai karakter yang akan difokuskan adalah nilai tanggung jawab, peduli sosial, dan peduli lingkungan. Buku komik yang akan dikembangkan menceritakan tentang kehidupan sehari-hari seorang anak laki-laki bersama adik dan temannya yang akan dihadapkan dengan beberapa kejadian yang akan mereka temui.

b. Penokohan

Ada beberapa tokoh utama yang akan berperan di dalam buku komik. Berikut ini adalah tokoh utama dalam buku komik beserta karakteristik yang ada disetiap tokoh;

- 1) Ali, merupakan siswa kelas V SD. Ali merupakan anak yang rajin dan berbakti kepada orang tua. Ali berkulit putih dan bertubuh kurus.
- 2) Ana, adalah adik dari Ali. Ana adalah seorang gadis yang periang dan suka menolong. Laila memiliki rambut pendek lurus berponi dengan kulit putih.
- 3) Aro, merupakan teman bermain Ali. Ambo adalah seorang anak yang pemberani dan ceria. Ambo memiliki kulit berwarna gelap dan rambut keriting.
- 4) Ibu dari Ali dan Ana, seorang ibu yang penyayang.
- 5) Ayah dari Ali dan Ana, seorang yang sangat mencintai lingkungan.

c. Isi Cerita

Dalam satu buku komik akan dibuat 2 *chapter* sesuai dengan nilai-nilai yang akan dimasukkan. Setiap satu *chapter* terdiri dari beberapa nilai yang ingin disampaikan namun dengan tetap menggunakan tokoh utama yang sama. Setiap *chapter* dibuat dengan dialog-dialog sederhana dan tidak menggunakan banyak halaman, karena menyeimbangkan dengan jumlah halaman buku komik yang telah ditentukan. Dalam setiap *chapter* mengandung materi bahasan bahasa Inggris. Berikut ini merupakan penjelasan isi dari setiap *chapter*:

### 1) *Chapter 1*

Pada bagian ini bertema "*Clean Up The House*". Berkisah keluarga Ali yang menghabiskan hari libur dengan membersihkan lingkungan rumah. Adapun nilai-nilai karakter yang dikembangkan adalah peduli sosial dan peduli lingkungan.

### 2) *Chapter 2*

Pada bagian ini bertema "*Good Boys*". Berkisah tentang Ali dan yang diberi tugas oleh ibunya untuk berbelanja. Namun dalam perjalanan pergi dan pulang, Ali melalui beberapa kejadian. Nilai karakter yang dikembangkan pada bagian ini adalah peduli sosial, tanggung jawab, keberanian, dan kejujuran.

## **G. Hasil Penelitian Relevan**

Penelitian Pengembangan yang relevan dengan penelitian pengembangan peneliti yaitu penelitian pengembangan oleh Ayudiana Alfiana yang merupakan mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2012. Berikut adalah hasil penelitiannya:

Ayudiana Alfiana. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 235 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2012.

Pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang mampu menarik minat siswa untuk membaca karena penyajian materi

dikemas dalam bentuk komik yang menggunakan gambar-gambar menarik sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Tahap terakhir yang dilakukan adalah *field test* dengan mengujicobakan produk kepada 39 orang siswa. Hasil yang didapat yaitu dari 7,6 menjadi 8. Dengan hasil akhir yang didapat, maka komik sudah bisa digunakan meskipun masih perlu perbaikan kembali agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien sehingga materi yang ingin disampaikan dapat tercapai.

Penelitian Pengembangan lainnya yang relevan dengan penelitian pengembangan peneliti yaitu penelitian pengembangan oleh Latifah Yamin yang merupakan mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2012. Berikut adalah hasil penelitiannya:

Latifah Yamin. Pengembangan Komik Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Alternatif Mata Pelajaran “Pendidikan Kewarganegaraan” Siswa Kelas VII. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2012.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk komik untuk pelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa SMP kelas VII. Pengembangan ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran dengan mengambil materi tentang Hak Asasi Manusia. Dengan dikembangkannya produk ini diharapkan siswa dapat mengikuti maksud dan tujuan Hak Asasi Manusia, siswa dapat mematuhi perlindungan dan

penegakkan Hak Asasi Manusia, dan siswa dapat mematuhi pengelompokan Hak Asasi Manusia.

Pengumpulan data dilakukan dengan uji Expert Review dengan nilai 3,39 yang terdiri dari 1 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. One to one dengan nilai 3,42 terhadap 3 orang siswa. Small group dengan nilai 3,54 terhadap 5 orang siswa. Fields test dengan nilai rata-rata 2,68 menjadi 3,02 terhadap 38 orang siswa. Dari hasil evaluasi maka dapat disimpulkan bahwa komik ini dapat menumbuhkan minat siswa dalam memahami Hak Asasi Manusia.

Hal yang membedakan penelitian yang peneliti kembangkan dengan kedua penelitian tersebut adalah dari tujuan pembuatan komik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alfiana bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam kegiatan membaca. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Yamin berfokus pada bagaimana peserta didik dapat memahami isi cerita dan pesan yang terkandung didalamnya. Sedangkan, penelitian yang peneliti kembangkan berfokus pada bagaimana peserta didik mampu memahami materi bahasa Inggris lebih mudah namun dengan tetap mengandung pesan moral atau nilai karakter didalamnya.

## **BAB III**

### **STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN**

#### **A. Strategi Pengembangan**

##### **1. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada analisis masalah, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sekaligus memberikan pemahaman nilai karakter kepada siswa. Pengembangan komik pembelajaran ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran penunjang.

Komik juga menjadi salah satu media belajar yang menarik, menyenangkan, dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Dengan komik pembelajaran ini diharapkan siswa mampu menerima dan mudah memahami pesan yang terkandung didalamnya.

##### **2. Tempat dan Waktu Pengembangan**

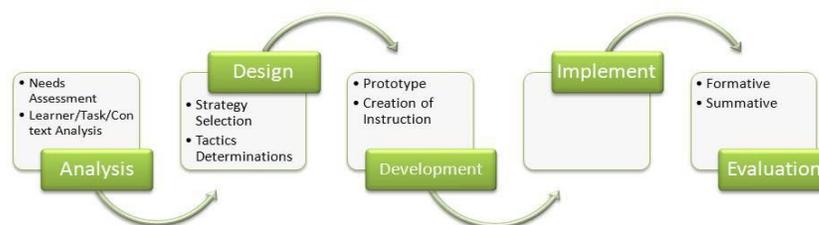
Penelitian ini dilakukan di SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2015 - Februari 2017.

##### **3. Metode Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran bahasa Inggris

berbasis pendidikan karakter. Dalam penelitian pengembangan ini, model yang menjadi acuan adalah model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami. Selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun dengan urutan-urutan yang telah terprogram secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran.<sup>66</sup> ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun penjelasan dari 5 tahapan model ADDIE, yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

<sup>66</sup>Molenda, M, *In search of the elusive ADDIE model Performance improvement*, 42 (5), h.34-36.

Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technology: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003. (<http://www.indian.edu>) diakses pada 11 Maret 2016

#### **4. Responden**

Dalam pengembangan ini, pengembang melibatkan beberapa responden yang berguna untuk menilai efektifitas produk yang dikembangkan. Uji ahli pertama dilakukan oleh ahli materi bahasa Inggris, yaitu praktisi yang berasal dari guru bahasa Inggris SDN Tegal Parang 06 Pagi, Ahmad Mawardi, S.Pd. Selanjutnya adalah uji yang kedua dilakukan oleh ahli media pembelajaran, yaitu Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M untuk mengevaluasi formatif terhadap produk. Uji yang ketiga dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Dr. Herlina, M.Pd. Sedangkan untuk tahap implementasi uji coba merupakan responden yang berasal dari siswa kelas V SDN Tegal Parang 06 Pagi Jakarta Selatan. Dengan melibatkan pengguna diharapkan adanya masukan dan kritikan guna menghasilkan produk yang lebih baik. Implementasi uji coba juga dilakukan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **5. Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data instrumen dalam penelitian merupakan komponen penting dalam menjalankan sebuah penelitian untuk mendapatkan data. Arikunto dalam Iskandar mengatakan instrumen penelitian adalah suatu yang penting dan strategis kedudukannya

di dalam pelaksanaan penelitian.<sup>67</sup> Oleh karena itu instrumen penelitian harus sesuai dengan variable yang diteliti.

Instrumen yang dibuat terdiri dari beberapa yaitu tabel instrumen analisis kebutuhan, dimana instrumen ini dibuat untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan oleh pihak sekolah terutama guru bidang studi bahasa Inggris. Instrumen ahli media, ahli materi, dan pengguna dimana tabel instrumen ini untuk mengetahui bagaimana media yang dihasilkan agar sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik.

**Tabel 3.1 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data**

| No | Tahapan  | Bentuk Instrumen   |
|----|--|--|
| 1. | Analisis Kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara</li> <li>• Angket tertutup</li> </ul>                                     |
| 2. | Evaluasi Formatif <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Expert Review</i> (ahli media, ahli materi, ahli bahasa)</li> <li>• <i>One to One Evaluation</i> (penilaian komik oleh siswa)</li> <li>• <i>Small Group Evaluation</i> (penilaian komik oleh siswa)</li> <li>• <i>Field Test</i> (penilaian komik oleh siswa)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuesioner</li> <li>• Wawancara</li> <li>• Kuesioner</li> <li>• Kuesioner</li> </ul> |

<sup>67</sup>Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (Jakarta:Referensi), h. 79.

Tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen wawancara analisis kebutuhan untuk guru bahasa Inggris di SDN Tegal Parang 06 Pagi Jakarta Selatan.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Guru**

| No | Aspek                            | Indikator   | No. Butir | Bentuk Instrumen |
|----|----------------------------------|---|-----------|------------------|
| 1. | Kompetensi                       | Kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pelajaran bahasa Inggris di kelas V                                 | 1         | Wawancara        |
|    |                                  | Tingkat ketercapaian kompetensi bahasa Inggris di kelas V selama ini  | 2         |                  |
|    |                                  | Karakter yang diharapkan untuk siswa kelas V  | 3         |                  |
| 2. | Media Pembelajaran               | Media pembelajaran yang digunakan sekolah untuk pelajaran bahasa Inggris di kelas V                           | 4         | Wawancara        |
|    |                                  | Pokok bahasan yang terdapat dalam media pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan di kelas V                 | 5         |                  |
|    |                                  | Pengaruh media pembelajaran yang digunakan di kelas V terhadap pemahaman bahasa Inggris siswa                 | 6         |                  |
|    |                                  | Media pembelajaran yang melatih kemampuan <i>reading</i> siswa dan juga mengandung nilai pendidikan karakter. | 7         |                  |
|    |                                  | Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V.  | 8         |                  |
| 3. | Harapan Guru Terhadap Buku Komik | Gambar<br>a. Realistis<br>b. Karikatur<br>c. Manga<br>d. lain-lain, alasan.....                               | 9         | Angket tertutup  |

|  |  |   |    |  |
|--|--|---|----|--|
|  |  | Bentuk Komik<br>a. Portrait<br>b. Landscape<br>c. Lain-lain, alasan.....                                    | 10 |  |
|  |  | Jenis kertas<br>a. <i>Book Paper</i><br>b. <i>Art Paper</i><br>c. <i>HVS</i><br>d. Lain-lain, alasan.....   | 11 |  |
|  |  | Ukuran Komik<br>a. 21 cm x 27,6 cm<br>b. 18 cm x 26 cm<br>c. 13,7 cm x 19,7 cm<br>d. Lain-lain, alasan..... | 12 |  |
|  |  | Penggunaan Warna<br>a. Hitam putih<br>b. Berwarna<br>c. Lain-lain, alasan.....                              |    |  |

Tabel selanjutnya merupakan kisi-kisi instrumen yang ditujukan untuk ahli materi. Penilaian ahli materi diperlukan agar komik pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan pelajaran kelas V sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan penggunaan komik ini.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen Ahli Materi**

| Aspek  | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk Instrumen    |
|--------|--|-----------|---------------------|
| Bahasa | Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar | 1         | <i>Rating Scale</i> |
|        | Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat pemahaman siswa               | 2         |                     |
|        | Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik                               | 3         |                     |
|        | Kejelasan kalimat dalam komik  | 4         |                     |
|        | Ketepatan penggunaan istilah dalam kalimat                             | 5         |                     |
|        | Ketepatan penggunaan tanda baca  | 6         |                     |

| Aspek               | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk Instrumen    |
|---------------------|--|-----------|---------------------|
|                     | dalam kalimat  |           |                     |
| Tujuan Pembelajaran | Kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran  | 7         | <i>Rating Scale</i> |
|                     | Kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar   | 8         |                     |
|                     | Kesesuaian isi komik dengan indikator  | 9         |                     |
| Materi              | Kejelasan isi komik dalam menyampaikan materi ( <i>giving clue, giving instruction, politeness expression, dan giving opinion</i> ). | 10        | <i>Rating Scale</i> |
|                     | Kejelasan urutan penyajian materi  | 11        |                     |
|                     | Kejelasan isi komik dalam menyampaikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi   | 12        |                     |
|                     | Kesesuaian Penyajian contoh dalam komik dengan nilai karakter yang terkandung dalam materi   | 13        |                     |

Tabel selanjutnya merupakan kisi-kisi instrumen yang ditujukan untuk ahli bahasa. Penilaian ahli bahasa diperlukan agar komik pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan karakteristik siswa sehingga mudah dipahami.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa**

| Aspek  | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk Instrumen    |
|--------|--|-----------|---------------------|
| Verbal | Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar | 1         | <i>Rating Scale</i> |
|        | Kesesuaian pemilihan kata dengan karakteristik siswa kelas V           | 2         |                     |
|        | Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik                               | 3         |                     |
|        | Kejelasan kalimat dalam komik  | 4         |                     |
|        | Ketepatan penggunaan istilah dalam kalimat                             | 5         |                     |

| Aspek     | Butir Soal                                    | No. Butir | Bentuk Instrumen    |
|-----------|---|-----------|---------------------|
|           | Ketepatan penggunaan tanda baca dalam kalimat | 6         |                     |
| Tipografi | Kejelasan huruf                               | 7         | <i>Rating Scale</i> |
|           | Kesesuaian jenis huruf                        | 8         |                     |
|           | Kesesuaian ukuran huruf                       | 9         |                     |
|           | Variasi ukuran                                | 10        |                     |
|           | Variasi jenis huruf                           | 11        |                     |
|           | Kesesuaian ukuran spasi                       | 12        |                     |

Tabel selanjutnya merupakan kisi-kisi instrumen yang ditujukan untuk ahli media. Penilaian ahli media diperlukan agar komik pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mudah dipahami dan digunakan.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen ahli media**

| Aspek  | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk Instrumen    |
|--------|--|-----------|---------------------|
| Verbal | <b>Bahasa</b>  |           | <i>Rating Scale</i> |
|        | Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar | 1         |                     |
|        | Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat pemahaman siswa               | 2         |                     |
|        | Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik                               | 3         |                     |
|        | Kejelasan kalimat dalam komik  | 4         |                     |
|        | Ketepatan penggunaan istilah dalam kalimat                             | 5         |                     |
|        | Ketepatan penggunaan tanda baca dalam kalimat                          | 6         |                     |
| Visual | <b>Layout</b>  |           | <i>Rating Scale</i> |
|        | Daya tarik <i>layout</i> pada sampul depan komik                       | 7         |                     |
|        | Daya tarik <i>layout</i> ilustrasi isi komik                           | 8         |                     |
|        | Daya tarik <i>layout</i> pada sampul belakang komik                    | 9         |                     |
|        | Ketepatan penempatan balon teks dalam                                  | 10        |                     |

| Aspek | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk Instrumen |
|-------|--|-----------|------------------|
|       | ilustrasi  |           |                  |
|       | Kejelasan penempatan panel dalam menentukan arah baca                          | 11        |                  |
|       | <b>Tipografi</b>   |           |                  |
|       | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian sampul depan komik | 12        |                  |
|       | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi komik          | 13        |                  |
|       | Kesesuaian jenis huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian sampul depan komik  | 14        |                  |
|       | Kesesuaian jenis huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi komik           | 15        |                  |
|       | Kejelasan tingkat keterbacaan huruf  | 16        |                  |
|       | <b>Ilustrasi</b>   |           |                  |
|       | Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi)               | 17        |                  |
|       | Kesesuaian ilustrasi gambar yang ditampilkan dengan teks                       | 18        |                  |
|       | Daya tarik ilustrasi gambar karakter tokoh                                     | 19        |                  |
|       | Kekonsistenan Ilustrasi gambar karakter tokoh                                  | 20        |                  |
|       | Kejelasan <i>image/</i> pencitraan diri yang ditampilkan karakter tokoh        | 21        |                  |
|       | Kejelasan ilustrasi gambar secara keseluruhan                                  | 22        |                  |
|       | Daya tarik ilustrasi gambar secara keseluruhan                                 | 23        |                  |
|       | Kemampuan komik dalam menyampaikan materi                                      | 24        |                  |
|       | Kemampuan komik untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar           | 25        |                  |
|       | Kemampuan komik untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi                  | 26        |                  |
|       | Kemampuan komik dalam memotivasi siswa   | 27        |                  |
|       | <b>Produksi</b>  |           |                  |
|       | Kualitas kertas yang digunakan   | 28        |                  |
|       | Kualitas cetak komik secara keseluruhan  | 29        |                  |
|       | Kemudahan penggunaan komik   | 30        |                  |

Pada tahap implementasi uji coba, maka ada beberapa langkah uji coba yang harus dilakukan diantaranya:

a. Evaluasi Perorangan (*One To One*)

Dalam evaluasi ini melibatkan seorang siswa untuk menguji hasil desain pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan didampingi oleh evaluator. Pada uji coba perorangan tidak ada patokan berapa jumlah siswa yang dapat digunakan. Suparman menyatakan bahwa evaluasi ini dilakukan dengan dua atau tiga orang siswa secara individual.<sup>68</sup>

Pokok permasalahan yang perlu diperhatikan bukan terkait jumlah siswa, melainkan karakteristik siswa yang dipilih dalam melakukan evaluasi perorangan ini. Siswa yang diambil bukan secara acak atau yang paling pandai, tetapi siswa yang mampu mewakili ciri-ciri populasi sasaran.<sup>69</sup> Pada uji coba ini, komik diujicobakan kepada 3 orang siswa untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tiga orang siswa yang terpilih berdasarkan siswa yang memiliki prestasi tertinggi, sedang, dan rendah.

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen tahap *One to One***

| <b>Aspek</b>  | <b>Butir Soal</b>   | <b>No. Butir</b> | <b>Bentuk instrumen</b> |
|---------------|---|------------------|-------------------------|
| <i>Layout</i> | Daya tarik <i>layout</i> pada sampul depan komik              | 1                | Wawancara               |
|               | Daya tarik <i>layout</i> ilustrasi pada sampul belakang komik | 2                |                         |

<sup>68</sup> Atwi Suparman, *Desain Instruksional*. (Jakarta: PAU-PPAI DIREKTORAT JENDRAL PENDIDIKAN TINGGI DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN: 1997), h.213.

<sup>69</sup>*Loc.Cit.*

| Aspek          | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk instrumen |
|----------------|--|-----------|------------------|
| Tipografi      | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar secara keseluruhan | 3         | Wawancara        |
|                | Kejelasan tingkat keterbacaan huruf                                | 4         |                  |
| Ilustrasi      | Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi)   | 5         | Wawancara        |
|                | Kejelasan <i>image</i> /pencitraan diri karakter tokoh             | 6         |                  |
|                | Warna dalam komik menarik  | 7         |                  |
| Bahasa         | Kemudahan kosakata bahasa yang dipilih dalam komik                 | 8         | Wawancara        |
|                | Kejelasan kalimat dalam komik                                      | 9         |                  |
| Materi         | Kesesuaian isi komik dengan materi pelajaran                       | 10        | Wawancara        |
| Nilai Karakter | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli lingkungan               | 11        | Wawancara        |
|                | Kesesuaian isi cerita dengan nilai tanggung jawab                  | 12        |                  |
|                | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli sosial                   | 13        |                  |

b. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group*)

Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan hasil saran revisi lebih lanjut. Menurut Dick & Carey mengungkapkan bahwa evaluasi ini mengukur keefektifitasan desain pembelajaran setelah melakukan revisi dari tahap pertama.<sup>70</sup> Pada tahap ini komik diujicobakan kepada 8 orang siswa untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.<sup>71</sup>

<sup>70</sup>Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O, *The Systematic Design Of Introction (Fifth Edition)*. (New York: Longman, 2001), h. 286

<sup>71</sup> Atwi Suparman, *Op.Cit.*, h. 216

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen tahap *Small Group*

| Aspek          | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk instrumen    |
|----------------|--|-----------|---------------------|
| <i>Layout</i>  | Daya tarik <i>layout</i> pada sampul depan komik                   | 1         | <i>Rating Scale</i> |
|                | Daya tarik <i>layout</i> ilustrasi pada sampul belakang komik      | 2         |                     |
| Tipografi      | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar secara keseluruhan | 3         | <i>Rating Scale</i> |
|                | Kejelasan tingkat keterbacaan huruf                                | 4         |                     |
| Ilustrasi      | Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi)   | 5         | <i>Rating Scale</i> |
|                | Kejelasan <i>image</i> /pencitraan diri karakter tokoh             | 6         |                     |
|                | Warna dalam komik menarik  | 7         |                     |
| Bahasa         | Kemudahan kosakata bahasa yang dipilih dalam komik                 | 8         | <i>Rating Scale</i> |
|                | Kejelasan kalimat dalam komik                                      | 9         |                     |
| Materi         | Kesesuaian isi komik dengan materi pelajaran                       | 10        | <i>Rating Scale</i> |
| Nilai Karakter | Kesesuaian isi cerita dengan nilai tanggung jawab                  | 11        | <i>Rating Scale</i> |
|                | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli lingkungan               | 12        |                     |
|                | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli sosial                   | 13        |                     |

c. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Uji coba lapangan dilakukan setelah media pembelajaran selesai dikembangkan tapi memungkinkan untuk melakukan revisi akhir. Perbedaan yang mendasar dari uji lapangan ini dengan evaluasi sebelumnya adalah dari segi produk, lingkungan pelaksanaan, dan pelaksanaan uji coba dibuat semirip mungkin dengan keadaan pada populasi sasaran. Jumlah siswa

dalam uji coba ini 20 orang siswa.<sup>72</sup> Menurut Tessmer ada beberapa faktor pertanyaan yang perlu dijadikan patokan dalam uji lapangan, yaitu: Kemampuan untuk dapat dilaksanakan (*implementability*), kesinambungan (*sustainability*), efektifitas, kecocokan dengan lingkungan (*appropriateness*).<sup>73</sup> Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah:

**Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen tahap *Field test***

| Aspek     | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk instrumen    |
|-----------|--|-----------|---------------------|
| Layout    | Daya tarik <i>layout</i> pada sampul depan komik                   | 1         | <i>Rating Scale</i> |
|           | Daya tarik <i>layout</i> ilustrasi pada sampul belakang komik      | 2         |                     |
|           | Kejelasan penempatan panel dalam menentukan arah baca              | 3         |                     |
| Tipografi | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar secara keseluruhan | 4         | <i>Rating Scale</i> |
|           | Kejelasan tingkat keterbacaan huruf                                | 5         |                     |
| Ilustrasi | Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi)   | 6         | <i>Rating Scale</i> |
|           | Kejelasan <i>image</i> /pencitraan diri karakter tokoh             | 7         |                     |
|           | Warna dalam komik menarik  | 8         |                     |
| Bahasa    | Kemudahan kosakata bahasa yang dipilih dalam komik                 | 9         | <i>Rating Scale</i> |
|           | Kejelasan kalimat dalam komik                                      | 10        |                     |
| Materi    | Kesesuaian isi komik dengan materi pelajaran                       | 11        | <i>Rating Scale</i> |
|           | Kejelasan isi komik dalam menyampaikan materi                      | 12        |                     |
|           | Kejelasan urutan penyajian materi                                  | 13        |                     |
| Nilai     | Kesesuaian isi cerita dengan nilai                                 | 14        | <i>Rating</i>       |

<sup>72</sup> Atwi Suparman, *Op.Cit.*, h. 216

<sup>73</sup><http://www.teknologipendidikan.net/2008/01/31/field-test/> diakses pada 15 Maret 2016 Pukul 16:42

| Aspek    | Butir Soal   | No. Butir | Bentuk instrumen |
|----------|--|-----------|------------------|
| Karakter | tanggung jawab                                       |           | Scale            |
|          | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli lingkungan | 15        |                  |
|          | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli sosial     | 16        |                  |

Dari hasil uji coba yang dilakukan, kemudian pengembang menggunakan perhitungan sederhana menggunakan data statistik sederhana dengan menggunakan *rating scale*. *Rating scale* merupakan perhitungan skala dengan data yang didapatkan berupa angka (kuantitatif) yang kemudian ditafsirkan ke kualitatif.<sup>74</sup>

Perhitungan data dengan *rating scale* ini tidak pernah menjawab pernyataan yang berupa data kualitatif tetapi menjawab pernyataan berupa salah satu angka. Instrumen yang menggunakan skala *rating* yang dibuat pengembang harus mengartikan setiap angka yang diberikan sebagai alternatif jawaban, hal ini dikarenakan setiap responden memiliki persepsi akan jawaban yang berbeda-beda. Rentang angka yang digunakan 1-4 dengan rincian:

**1 = kurang baik**, jika tidak ada indikator tiap-tiap aspek terpenuhi

**2 = cukup**, jika satu indikator tiap-tiap aspek terpenuhi

**3 = baik**, jika dua indikator tiap-tiap aspek terpenuhi

**4 = sangat baik**, jika tiga indikator tiap-tiap aspek terpenuhi

---

<sup>74</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (Jakarta:Referensi), h. 85

Instrumen ini bermaksud untuk menilai kualitas produk yang sedang dikembangkan dan bukan untuk menentukan apakah produk ini akan digunakan atau tidak. Dalam pembuatan instrumen ditentukan aspek-aspek yang akan dievaluasi, kemudian ditentukan kriteria untuk setiap aspek. Instrumen berupa angket yang akan diberikan kepada responden yaitu ahli materi, ahli media, pengguna yaitu siswa kelas V sekolah dasar.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik ini mengikuti tahapan model pengembangan instruksional ADDIE yang sudah ada. Adapun penjelasan dari 5 tahapan model ADDIE, yaitu:

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada langkah ini, analisis kebutuhan dilakukan terhadap pembelajaran bahasa Inggris di SDN Tegal Parang 06 Pagi Jakarta Selatan. Analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi bahan ajar yang digunakan, penggunaan media pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai siswa, serta kebutuhan akan penggunaan media seperti apa yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka dilakukan tindak lanjut dengan berkonsultasi dengan ahli materi guna menentukan langkah selanjutnya. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas V.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Berdasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka dapat disusun rencana pengembangan produk. Pada tahap desain, hal-hal yang dikembangkan meliputi bentuk produk yang akan dikembangkan, siapa pengguna produk tersebut, serta tujuan utama dari adanya pengembangan produk tersebut. Setelah melakukan analisis kebutuhan di SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan maka didapatkan bahwa produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran Komik bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter untuk kelas V sekolah dasar.

## **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Dalam model ADDIE, pengembangan (*development*) berisi kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Dalam rancangan desain, rancangan produk telah disusun untuk dapat dikembangkan. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Produk yang akan dikembangkan memuat SK dan KD yang ingin dicapai. Isi produk merupakan materi yang sesuai dengan SK dan KD tersebut. Setelah melakukan analisis kebutuhan dan perencanaan pelaksanaan pengembangan, maka peneliti sudah dapat memulai membuat pengembangan awal dari produk yang akan dikembangkan yaitu berupa komik pembelajaran. Pengembangan produk awal dilakukan dengan terus

berkonsultasi pada ahli pengembang ataupun pihak yang memiliki keterampilan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

Adapun SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

| Standar Kompetensi   | Kompetensi Dasar  |
|--|---|
| 7. Memahami tulisan bahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekolah. | 7.2 Memahami kalimat, pesan tertulis, dan teks dekriptif bergambar sangat sederhana secara tepat dan berterima. |

Setelah pengembangan draf produk selesai dilakukan, maka berlanjut pada proses pembuatan produk. Dalam proses pembuatan produk perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

a. Pembuatan Ide/Cerita

Dalam sebuah karya berupa komik, ide cerita merupakan hal yang paling penting untuk memberikan pencitraan apakah komik tersebut bagus atau tidak. Hanya saja dalam komik pembelajaran memiliki tujuan khusus yang diharapkan tercapai oleh penggunanya. Oleh karena itu komik ini memiliki pembatasan cerita yang berdasarkan pada SK dan KD sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V.

#### b. Penentuan Karakter

Dalam komik ini, pengembang menghadirkan beberapa karakter sebagai tokoh utama. Penentuan karakter tokoh disesuaikan dengan karakteristik pengguna komik ini, yaitu siswa kelas V SD.

#### c. Pembuatan Naskah

Setelah melakukan penentuan karakter, langkah selanjutnya adalah pembuatan naskah yang diatur dalam jalan cerita yang sesuai dengan fokus yang ingin dicapai dan memperhatikan batasan SK dan KD pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD.

#### d. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* atau papan cerita merupakan alat bantu narasi dan visual pada lembaran kertas. Naskah dan visual saling terkoordinasi. Dengan penggunaan *storyboard* akan memudahkan pengembang dalam mengerjakan sebuah gambar. Dalam *storyboard*, cerita yang berbentuk naskah akan divisualisasikan ke dalam gambar-gambar adegan.

#### e. Pembuatan Karakter

Setelah *storyboard* selesai, maka langkah selanjutnya adalah mendesain karakter tokoh secara visual. Visualisasi penokohan harus sesuai dengan karakteristik tokoh dalam cerita tersebut.

#### f. Pembuatan gambar dan *Background*

Setelah pembuatan karakter tokoh, langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar pendukung dan latarbelakang. Dalam proses ini, setiap gambar menampilkan adegan-adegan yang akan membentuk suatu cerita.

Penentuan lokasi dan pemandangan perspektif harus disesuaikan termasuk arah cahaya dan suasana alam.

g. *Scanning* dan *Editing*

Dalam tahapan ini proses pemindahan gambar dari manual kedalam bentuk digital. Setelah gambar dipindahkan, maka proses selanjutnya adalah pengeditan.

h. Pewarnaan Digital

Pewarnaan merupakan bagian yang tak kalah penting. Terlebih lagi jika produk yang ditujukan untuk anak-anak. Oleh karena itu, proses pewarnaan juga harus memperhatikan harmonisasi penggunaan warna agar gambar menjadi menarik dan mudah dipahami.

i. Pencetakan

Setelah semua bagian komik selesai dibuat dan dilakukan pengeditan, maka tahap selanjutnya adalah tahap pencetakan produk dari yang sebelumnya berupa dokumen menjadi buku komik.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implement*)**

Pada tahap ini, rancangan atau produk yang telah dikembangkan akan diimplementasikan pada situasi yang nyata di dalam kelas. Selama proses implementasi, rancangan atau produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Sebelum produk dapat diimplementasikan kepada siswa, produk akan divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menyatakan

bahwa produk tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah itu, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada perbaikan produk selanjutnya.

## **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Dalam model ADDIE, tahap ini merupakan klarifikasi data yang didapat dari hasil implementasi yang dilakukan di ruang kelas. Pada tahap evaluasi, hasil dapat didapat dari penggunaan angket yang berupa tanggapan dari peserta didik, serta terhadap kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

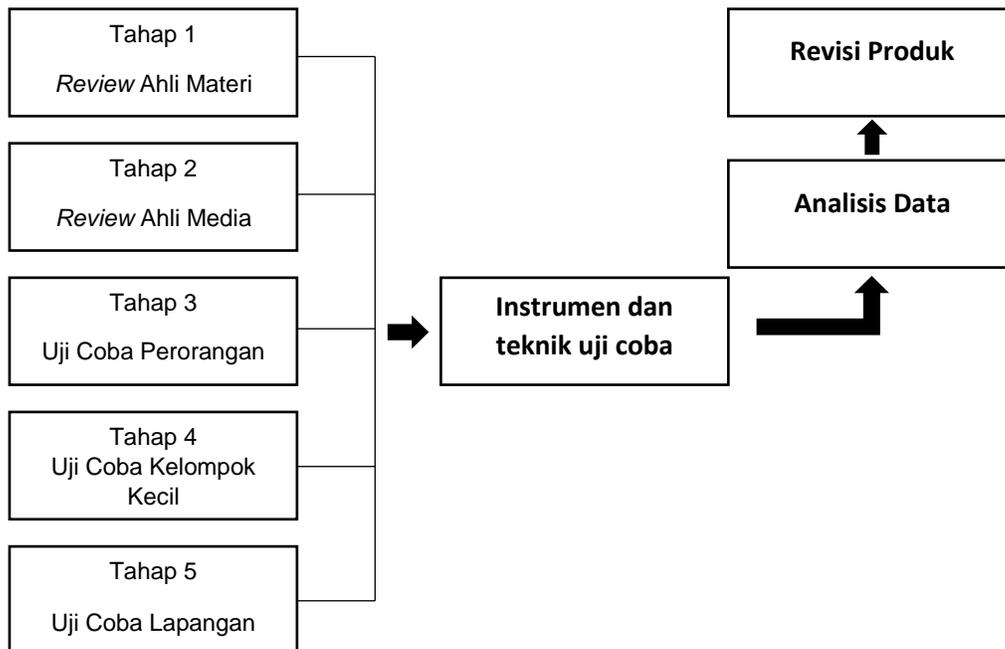
### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisien, dan atau daya tarik produk yang dihasilkan. Bagian tersebut meliputi 1) desain uji coba, 2) subyek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, 5) teknik analisis data.

Tahapan uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk media pembelajaran komik yang valid. Adapun tahap uji coba yang akan dilakukan terdiri dari tahapan yang diuraikan pada gambar:<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> Setyosari & Sikhabuddin, *Media Pembelajaran*, (Malang: Elang Emas, 2005), h. 64



Gambar 3.1 Desain Uji Coba

#### D. Teknik Analisis Data

Statistik deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>76</sup> Perhitungannya menggunakan statistika sederhana, dibuatkan angket dengan skala 1-4. Penentuan nilai didasarkan atas kemampuan praktikan yang tampak. Untuk menghitung skor kriterium dihitung dengan rumus:

<sup>76</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2008), h.207-208

$$\frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{(Jumlah Butir Soal x Jumlah Poin Tertinggi Soal)}} \times 100\%$$

Kemudian peneliti menggunakan acuan di bawah ini untuk mentafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan skor kriterium yang diperoleh.

**Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Skor**

| <b>Presentase</b> | <b>Interpretasi</b> |
|-------------------|---------------------|
| 0 % - 20 %        | Sangat Kurang Baik  |
| 20,01 % - 40 %    | Kurang              |
| 40,01 % - 60 %    | Cukup               |
| 60,01% - 80 %     | Baik                |
| 80,01 % - 100 %   | Sangat Baik         |

Data yang diperoleh didapat dari evaluasi melalui evaluasi formatif yang terdiri dari empat tahap yaitu uji ahli oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, evaluasi perorangan (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Kerangka Model Teoretis

##### 1. Nama Produk

Produk hasil penelitian pengembangan ini merupakan media pembelajaran komik yang diberi nama “*My Activity*”. Dalam komik ini berisi tentang pembelajaran dalam pengenalan dan penggunaan *giving instruction*, *giving clue*, dan *politeness expression*. Standar kompetensi yang ingin dicapai merupakan kompetensi pada aspek membaca (*reading*).

##### 2. Spesifikasi Produk

Ukuran Produk : *A5 Vertical*

Kertas : *Cover (Art Carton 190 gr)*

Halaman Isi (*Art Papper 120 gr*)

*Finishing* : *Steples*

Warna : *Full Colour*

Huruf : *Comic Sans M S*

Ilustrasi : Berupa susunan gambar membentuk suatu cerita yang berkaitan dengan materi bahasa Inggris dan nilai-nilai pembentukan sikap yang diharapkan di kelas V SD.

### 3. Kelebihan Produk

- a. Pembentukan tokoh utama pada komik sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.
- b. Pengembangan komik sesuai dengan standar/kaidah desain buku komik pembelajaran, seperti ukuran, jumlah halaman, serta pewarnaannya.
- c. Penyampaian materi dalam cerita dimulai dari kehidupan sehari-hari siswa sehingga tidak merasa kesulitan untuk memahami isi cerita.
- d. Cerita dalam komik bukan hanya sebagai media baca hiburan tetapi juga berisi nilai-nilai karakter sehingga siswa dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Buku komik dilengkapi dengan *vocabulary* agar lebih mudah dipahami.
- f. Buku komik dilengkapi dengan latihan soal sebagai bahan evaluasi.

## B. Hasil Analisis Uji Coba Model

### 1. Prosedur Pengembangan

#### a. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahapan analisis. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Inggris di kelas V. Wawancara dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek diantaranya;

##### 1) Ketercapaian kompetensi membaca (*reading*)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bidang studi bahasa Inggris kelas V ditemukan bahwa tingkat ketercapaian kompetensi membaca

pada siswa masih kurang. Hal ini terlihat pada proses belajar di dalam kelas, siswa belum mampu membaca dengan baik. Pada saat siswa diminta untuk membaca suatu teks bacaan, siswa masih sulit memahami isi/makna dari teks bacaan tersebut saat ditanya oleh guru.

Oleh karena itu, penggunaan buku komik sangat sesuai untuk pembelajaran membaca sebagai media yang inovatif dan menarik bagi siswa. Komik berisi banyak ilustrasi gambar sehingga dapat membantu siswa dalam lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan. Buku komik berisi cerita sesuai dengan materi yang ingin dicapai.

## 2) Penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bidang studi bahasa Inggris ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan LKS serta sumber belajar dari internet. Pembelajaran dilakukan masih secara konvensional. Menurut guru, salah satu kurangnya ketercapaian kompetensi bahasa Inggris yang diharapkan adalah karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam menentukan media yang sesuai dengan siswa.

## 3) Harapan terhadap buku komik

Berdasarkan hasil pengisian angket tertutup terhadap guru bidang studi bahasa Inggris, maka dapat dikatakan bahwa guru sangat tertarik terhadap pengembangan buku komik ini. Komik mengandung banyak gambar

dan warna sehingga diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris khususnya membaca (*reading*). Adapun harapan guru terhadap pengembangan buku komik yaitu memiliki gambar realistis, bentuk komik *portrait*, jenis kertas yang digunakan untuk halaman isi menggunakan *art paper* 120 gram dan halaman sampul *art carton* 190 gram, ukuran komik A5 (13,7 cm x 19,7 cm), serta buku komik dibuat dengan berwarna.

Pengembang juga melakukan studi literatur dengan melihat beberapa buku bahasa Inggris yang biasa digunakan di kelas V untuk mengetahui materi yang dipilih dalam pengembangan. Dengan melakukan analisis kebutuhan serta studi literatur tersebut, maka dapat dijadikan dasar untuk melakukan pengembangan media pembelajaran.

#### **b. Desain (*Design*)**

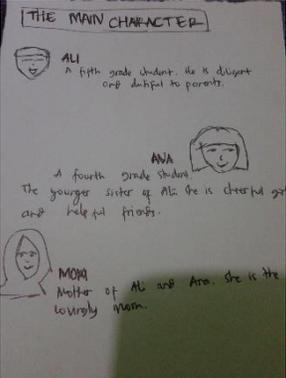
Pada tahap desain ini, peneliti sudah menentukan materi yang akan dikembangkan serta tujuannya, dan juga bagaimana deskripsi isi dari komik yang akan dikembangkan. Pada tahap desain, dilakukan pembuatan desain *storyboard* buku komik pembelajaran. Hal tersebut didasari pada hasil wawancara serta studi literatur yang sebelumnya telah dilakukan. Media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris terutama membaca. Materi yang diambil yaitu *giving instruction*, *giving clue*, dan *politeness expression*. Alasan pengembang mengambil materi ini adalah karena materi ini penting dan

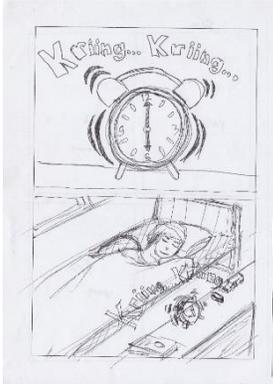
harus diberikan kepada siswa, serta materi ini juga diaplikasikan siswa dalam berkomunikasi sehari-hari. Komik akan berisi dua cerita, yang mana dalam cerita tersebut terdiri dari materi yang akan diajarkan. Pada cerita pertama tentang *Clean Up The House*, dan untuk cerita kedua tentang *Good Boys*.

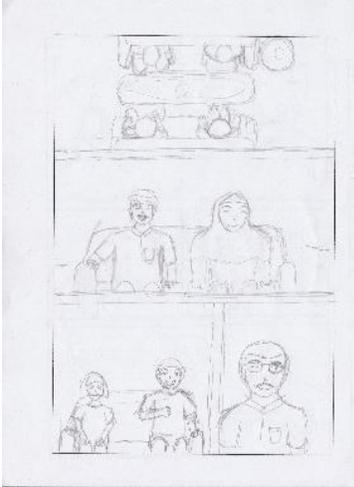
Adapun *storyboard* buku komik yang dikembangkan yaitu;

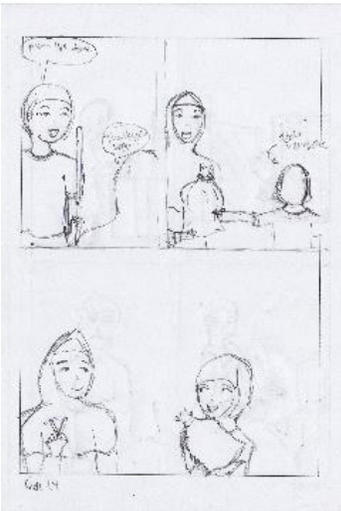
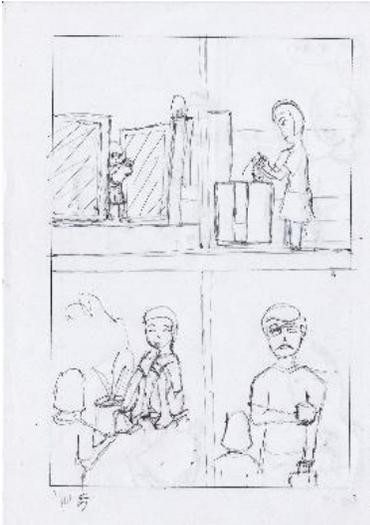
**Tabel 4.1 Storyboard**

| Jenis Halaman        | Visualisasi   | Narasi  |
|----------------------|---|---|
| Halaman Sampul Depan |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berisi judul buku, keterangan kelas.</li> <li>- Gambar halaman sampul depan (gambar semua tokoh cerita dalam komik).</li> </ul> |
| Halaman Judul        |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada halaman judul memuat tema komik</li> </ul>   |

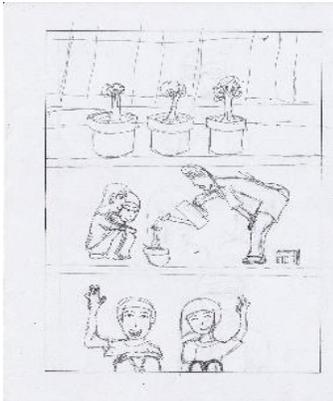
| Jenis Halaman            | Visualisasi   | Narasi  |
|--------------------------|---|---|
| Halaman Hak Cipta        | <p>Buku komik "My Activity" untuk siswa kelas V SD</p> <p>Penulis Cerita : Desti Mulyandani</p> <p>Desain Sampul dan Isi : Ardy Rizki Yozho</p> <p>Diterbitkan oleh : Self Publishing</p> | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terletak di belakang halaman judul.</li> <li>- Berisi seputar keterangan hak cipta seperti: nama penulis cerita, nama editor, dan nama ilustrator.</li> </ul> |
| Halaman Pengenalan Tokoh |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <p>Mencakup 2 halaman dengan masing-masing halaman terdapat pengenalan tokoh dan karakter dalam cerita komik</p>   |
| Halaman Judul Chapter 1  |    | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembukaan Chapter 1: "Clean Up The House"</li> </ul>  |

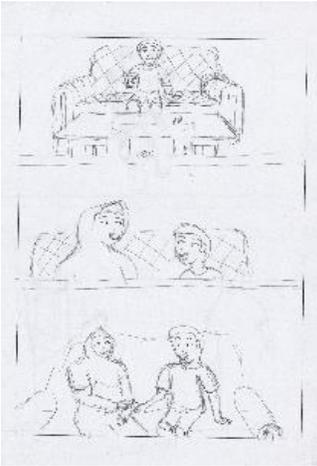
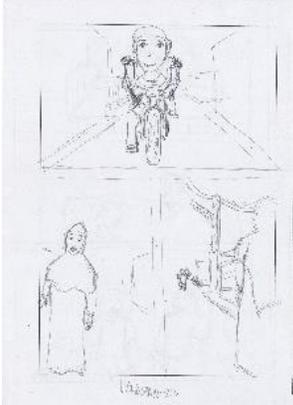
| Jenis Halaman         | Visualisasi  | Narasi   |
|-----------------------|--|--|
| Halaman Isi<br>Cerita |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kamar Ali <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 1<br/>Kriiing.... Kriiing...<br/>(gambar jam sedang berbunyi)</li> <li>• Panel 2<br/><i>Kriiing.. Kriiingg...</i><br/>(gambar Ali masih tertidur)</li> </ul> </li> </ul>  |
|                       |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 1<br/>Kriing.. Kriiing..<br/>Ali wake up. Ali is yawn (menguap)<br/><i>“Woam... Good morning”</i></li> <li>• Panel 2<br/>Bangun dari tempat tidur<br/>Ali: <i>“wow, my bed is very messy. I have to tidy up”</i></li> <li>• Panel 3<br/>Ali merapikan tempat tidur</li> <li>• Panel 4<br/>Tempat tidur sudah rapi</li> </ul> |

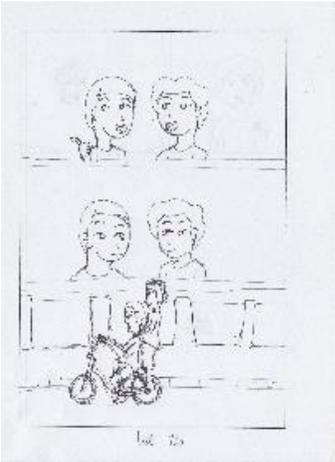
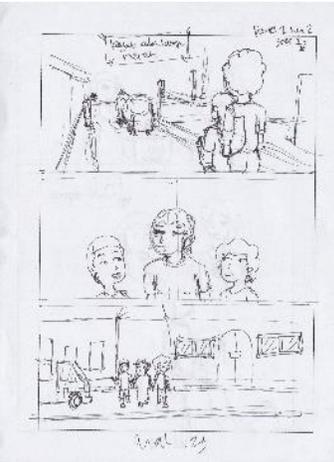
| Jenis Halaman | Visualisasi   | Narasi   |
|---------------|---|--|
|               |    | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>(semua anggota keluarga berkumpul di ruang keluarga)</li> <li>Panel 2<br/>Dad : <i>"Today is Sunday. We are going to clean our home together"</i></li> <li>Panel 3<br/>Mom : <i>"Do you mind to helping Mom and Dad to clean our home?"</i><br/>Ana : <i>"Not at all, Mom"</i> (dengan wajah senang)<br/>Ali : <i>"Let's do that"</i></li> <li>Panel 4<br/>Dad : <i>"Okay. Thank you, kids"</i></li> </ul> |
|               |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>Ali : <i>"Dad, this is the shovel."</i><br/>Dad : <i>"Thank you, Ali."</i></li> <li>Panel 2<br/>Ali : <i>"What are you doing with this shovel?"</i><br/>Dad : <i>"I want to plants some trees. Do you mind to help me?"</i></li> <li>Panel 3<br/>Ali : <i>"Not at all. I'm so happy."</i></li> </ul>   |

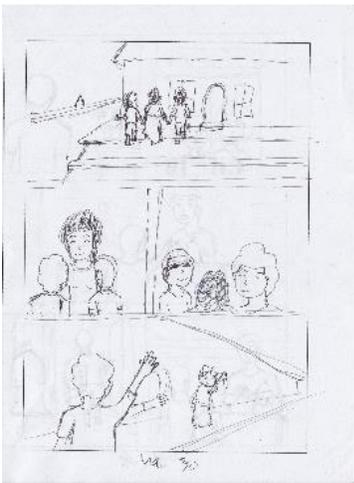
| Jenis Halaman | Visualisasi   | Narasi  |
|---------------|---|---|
|               |    | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>Ana : <i>"Mom, I've done."</i> (selesai menyapu)<br/>Mom : <i>"Thank you, Ana."</i></li> <li>Panel 2<br/>Mom : <i>"Ana, can you throw this rubbish?"</i><br/>Ana : <i>"Yes, Mom. Where should I throw it? Shall I throw it into the river?"</i><br/>(Ana menunjuk sungai yang ada di belakang rumah)</li> <li>Panel 3<br/>Mom : <i>"Please, don't do that. Throw it into the rubbish bin."</i><br/>Ana : <i>"Okay, Mom."</i></li> </ul> |
|               |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>(Ana berjalan ke luar rumah untuk membuang sampah)</li> <li>Panel 2<br/>(Membuang sampah di tempat sampah)</li> <li>Panel 3<br/>Ana kembali masuk rumah dan berhenti di halaman<br/>Ana : <i>"What are you doing?"</i><br/>Ali : <i>"We are"</i></li> </ul>   |

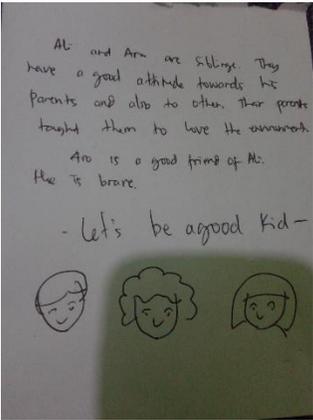
| Jenis Halaman | Visualisasi  | Narasi  |
|---------------|--|---|
|               |  | <p><i>planting.</i>" (Ali sedang menyiapkan tanah dan pupuk)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 4</li> </ul> <p>Ana : "<i>Dad, can I join?</i>" (Ana menghampiri)</p> <p>Dad : "<i>Yes, sure Ana. Come here.</i>" (Ayah sedang menyiapkan bibit tanaman dan pot)</p>  |
|               |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 1</li> </ul> <p>Ali : "<i>What is the first step?</i>"</p> <p>Dad : "<i>Firstly, Mix the soil with fertilizer, like this.</i>" (ayah mengaduk campuran tanah dengan pupuk)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 2</li> </ul> <p>Dad : "<i>After that, put in the soil to the pot.</i>"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 3</li> </ul> <p>Ana : "<i>Like this?</i>" (Ana mengisi penuh pot dengan campuran tanah dan pupuk)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 4</li> </ul> <p>Dad : "<i>No, Ana. Just fill the other half.</i>" (ayah menunjukkan tanah separuh pot)</p> |

| Jenis Halaman                     | Visualisasi   | Narasi   |
|-----------------------------------|---|--|
|                                   |    | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>(beberapa tanaman yang sudah di tanam di pot)</li> <li>Panel 2<br/>Dad : <i>“And the last step is don’t forget to watering the plants.”</i></li> <li>Panel 3<br/>Ali : <i>“I will be watering these plants.”</i><br/>Ana : <i>“Me, too.”</i></li> </ul>  |
|                                   |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>(Ibu membawakan minuman ke halaman)</li> <li>Panel 2<br/>Mom : <i>“How do you feel after doing this activity?”</i><br/>Ali : <i>“This is very fun. I’m happy.”</i><br/>Ana : <i>“ I’m happy, too.”</i></li> <li>Panel 3<br/>Dad : <i>“We must always maintain the cleanliness, so that our lives become healthier.”</i></li> </ul> |
| Halaman Judul<br><i>Chapter 2</i> |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b><br/>Chapter 2. <i>I’m a Good Boy</i><br/>Teks :<br/>1 halaman full dengan gambar Ali dan Aro sedang menolong seseorang</p>  |

| Jenis Halaman      | Visualisasi   | Narasi   |
|--------------------|---|--|
|                    |   |  |
| Halaman Isi Cerita |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 1<br/>Ali : (sedang menonton TV)</li> <li>• Panel 2<br/>Mom : <i>“Ali, can you help me to go to the market?”</i><br/>Ali : <i>“Not at all, Mom. What should I buy?”</i></li> <li>• Panel 3<br/>Mom : <i>“Please buy flour, milk, and sugar. Here is the money.”</i><br/>Ali : <i>“Okay, Mom.”</i></li> </ul> |
|                    |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 1<br/>(Ali mengendarai sepedanya)</li> <li>• Panel 2<br/>Mom : <i>“Be Careful!”</i></li> <li>• Panel 3<br/>Ali : <i>“All right.”</i><br/>(berteriak. Sudah agak jauh dari rumah)</li> </ul>  |

| Jenis Halaman | Visualisasi   | Narasi  |
|---------------|---|---|
|               |    | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>Aro : <i>“Are you okay? Are you hurt?”</i><br/>Anak Kecil: <i>“Yes, I’m okay. I’m not hurt. Thank you for your help.”</i><br/>(berjalan meninggalkan Aro)</li> <li>Panel 2<br/>Ali melihat mereka dan menghampiri.</li> <li>Panel 3<br/>Ali : <i>“Hei, Aro. What are you doing?”</i><br/>Aro : <i>“Only help that boy from the civilian.”</i><br/>(Aro menunjuk anak tersebut)</li> <li>Panel 4<br/>Ali : <i>“You’re so brave, Aro.”</i></li> </ul> |
|               |  | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Panel 1<br/>Aro : <i>“Stop, Ali. I think the grandma wants to cross the road. We need to help her.”</i><br/>(Ali memberhentikan sepedanya dan melihat ke arah nenek tersebut)</li> <li>Panel 2<br/>Ali : <i>“Yes, we have to help her.”</i><br/>Mereka menghampiri nenek tersebut</li> <li>Panel 3</li> </ul>   |

| Jenis Halaman                        | Visualisasi   | Narasi  |
|--------------------------------------|---|---|
|                                      |   | <p>Ali : <i>“Grandma, do you want to cross the road? Can we help you?”</i></p> <p>GM : <i>“Yes, I want to cross the road but I’m scared.”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 4</li> </ul> <p>Mereka menyebrang jalan</p>  |
|                                      |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 1</li> </ul> <p>Mereka sampai di seberang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 2</li> </ul> <p>Grandma : <i>“Thank you, kids. You are good boys.”</i></p> <p>Ali : <i>“You’re welcome, Grandma.”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel 3</li> </ul> <p>Grandma melanjutkan perjalanannya (berjalan kaki)</p> <p>Aro : <i>“Be careful, Grandma. Bye.”</i> (Aro melambaikan tangan)</p> |
| <p>Halaman<br/><i>Vocabulary</i></p> | <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> <p style="text-align: center;">Vocabulary</p> <p>Environment:<br/>Lingkungan</p> <p>Healthy : Sehat</p> <p>Purchases : Belanjaan</p> </div> | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berisi tentang kosakata baru dan sulit dipahami siswa.</li> <li>- Sebagai panduan siswa agar dapat memahami isi bacaan dengan benar.</li> </ul>   |

| Jenis Halaman            | Visualisasi  | Narasi  |
|--------------------------|--|---|
|                          |  |   |
| Halaman Rangkuman Materi |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berisi tentang pesan-pesan moral/karakter penting yang disampaikan dalam isi cerita komik</li> </ul>  |
| Halaman Lembar Evaluasi  | <p>Answer the question below!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. What is the title of the first chapter?</li> <li>2. How many the main character in the story?</li> <li>3. How do Ana and Ali feel after helped their parents?</li> <li>4. Who help the boy from the civilian?</li> <li>5. What lessons can we learn in the story?</li> </ol> | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- berisi tentang lembar soal sebagai bahan evaluasi siswa terhadap pemahaman yang terdapat pada isi cerita dalam komik</li> </ul>   |
| Halaman Sampul Belakang  |   | <p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian sampul belakang komik (Terdapat sinopsis tentang isi komik)</li> </ul> <p><i>Ali and Ana are siblings. They have a good attitude towards his parents and also to others. Their parents taught them to love the environment. They learn</i></p> |

| Jenis Halaman | Visualisasi | Narasi   |
|---------------|-------------|--|
|               |             | <p><i>a lot of how to safeguard the environment. Aro is a good friend of Ali. He is brave.</i></p> <p><i>We can take lessons from them. They are always happy to learn new things.</i></p> <p><i>- Let's be a good kid -</i></p> |

Adapun prinsip desain pengembangan buku komik yang pengembang gunakan yaitu sebagai berikut:

1) Jenis ilustrasi gambar

Jenis ilustrasi yang gambar yang digunakan dalam pengembangan buku komik ini adalah realistik kartun. Ilustrasi gambar disesuaikan dengan isi cerita sesuai dengan keseharian anak dan juga karakteristik anak.

2) Tata Letak (*layout*)

Tata letak buku komik yang akan dikembangkan yaitu *portrait* dengan ukuran A5. Hal ini sesuai standar dalam pembentukan buku komik. Tata letak ini dipilih untuk memudahkan siswa dalam membaca buku komik.

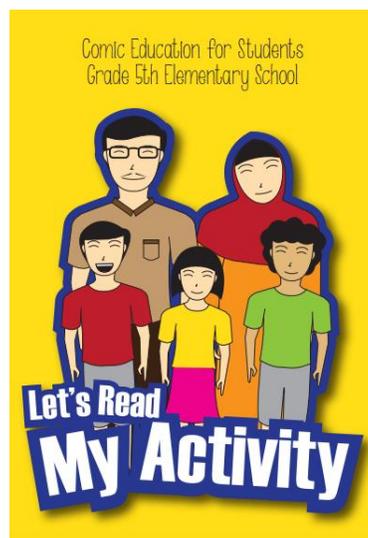
3) Jumlah halaman

Buku komik yang pengembang kembangkan berjumlah 40 halaman. Jumlah tersebut disesuaikan dengan isi cerita yang pengembang tulis.

#### 4) Warna

Warna yang digunakan yaitu kuning, merah, hijau, coklat, dan *orange*. Penggunaan warna-warna tersebut sudah disesuaikan dengan psikologi warna untuk anak dan juga kecocokan dengan ilustrasi gambar.

Adapun ilustrasi gambar yang telah dibuat, yaitu sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Draf Produk Awal

#### c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dalam prosedur ini merupakan pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan mencetak desain, pembuatan, dan penjilidan buku komik. Secara umum langkah pengembangan komik terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu:<sup>77</sup>

<sup>77</sup><http://www.madehow.com/Volume-6/Comic-Book.html> diakses pada 17 Februari 2016 pukul 12:19

### 1) Penulisan

Dalam proses penulisan meliputi gambaran kasar bagian yang akan dimuat dalam komik. Hal ini meliputi pembuatan ide cerita, ukuran format, jenis kertas dan juga jumlah halaman yang akan dibuat.

### 2) Jenis gambar komik

Dalam pembuatan komik, tahapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah pembuatan gambar. pembuatan gambar merupakan eksekusi dari tahapan penulisan. Ide cerita yang sudah dibuat dalam bentuk *storyboard* selanjutnya akan melalui tahap *digital*. Jenis gambar pada komik adalah kartun realistis, karena tokoh utamanya adalah manusia.

### 3) Warna yang dipakai

Penggunaan media yang berwarna akan lebih disukai anak. Anak akan tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran, memfokuskan pada materi yang disajikan, memberikan tanda pada sajian-sajian informasi, serta membuat sajian menjadi lebih hidup. Warna yang dipakai dalam pengembangan komik ini adalah warna-warna primer dan terang.

### 4) Pencetakan

Pencetakan desain dilakukan setelah desain selesai dibuat. Pencetakan dilakukan dengan menggunakan kertas *Art Carton* 190gr untuk halaman sampul depan dan belakang, sedangkan *Art Paper* 120gr untuk bagian halaman isi.

#### **d. Implementasi (*Implement*)**

Pada tahap ini, dilakukan penentuan strategi pembelajaran yang dapat menggunakan media komik dalam pembelajaran membaca. Dalam penggunaan buku komik ini bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa diminta oleh guru untuk membaca buku komik bisa secara individu maupun berkelompok. Setelah kegiatan membaca, guru bisa meminta siswa menyimpulkan isi bacaan. Guru juga bisa meminta siswa untuk berdialog berpasangan sesuai dengan isi cerita dalam komik.

#### **e. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap selanjutnya adalah evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan *Expert Review*, *One to One Evaluation*, *Small Group Evaluation*, dan *Field Test*.

##### **1. *Expert Review***

Evaluasi formatif yang pertama dilakukan adalah *Expert Review*. Pada *Expert Review*, penilaian dilakukan oleh dua orang ahli materi, yaitu Drs. M. S. Sumantri, M.Pd sebagai dosen program studi PGSD FIP UNJ dan Ahmad Mawardi, S.Pd sebagai guru bahasa Inggris di SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan. Untuk penilaian ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Herlina, M.Pd. Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen TP FIP UNJ yaitu Retno Widyaningrum, M.Si. Para ahli diberikan angket yang berisi instrumen penilaian produk dengan skala 1-4. Jumlah butir soal instrumen untuk ahli

materi ada 13 butir, untuk ahli bahasa ada 12 butir, sedangkan untuk ahli media ada 30 butir. Setelah melakukan *expert review*, hasil rekapitulasi penilaian produk komik oleh beberapa ahli menunjukkan:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Rekapitulasi Analisis Data *Expert Review***

| No.                       | Responden                         | Nilai Rata-rata Responden (dalam persen) |
|---------------------------|-----------------------------------|--|
| 1.                        | Ahli Materi 1                     | 96%                                      |
| 2.                        | Ahli Materi 2 (Guru Bidang Studi) | 88%                                      |
| 3.                        | Ahli Bahasa                       | 96%                                      |
| 4.                        | Ahli Media                        | 81%                                      |
| <b>Rerata Keseluruhan</b> |                                   | <b>90%</b>                               |

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, rata-rata keseluruhan penilaian bahan ajar berdasarkan *expert review* mencapai presentasi 89,8%. Dengan menggunakan acuan kriterium penilaian dengan rentang sangat kurang baik-sangat baik maka didapat kesimpulan bahwa media komik tersebut mencapai kriteria **sangat baik**. Media komik tetap mendapat masukan dari ahli sehingga pada bagian tertentu harus dilakukan proses revisi.

Berikut beberapa saran dan masukan yang berasal dari *expert review* dan telah dilakukan perbaikan:

**a. Ahli Materi I**

- 1) Tambahkan kesimpulan pada bagian akhir cerita sehingga pesan yang disampaikan terlihat jelas.



**Gambar 4.2 Kesimpulan isi cerita**

Penambahan kesimpulan isi cerita ini dimaksudkan agar siswa mengetahui pesan yang terkandung di dalam cerita komik.

- b) Tambahkan evaluasi untuk siswa berupa soal sederhana tentang cerita komik.



**Gambar 4.3 Lembar evaluasi**

Penambahan lembar soal dimaksudkan sebagai bahan evaluasi siswa terhadap isi komik. Hal ini sebagai bentuk pemahaman siswa terhadap isi dalam komik.

## b. Ahli Materi II

- 1) Tambahkan *vocabulary* pada bagian akhir isi komik dan contoh kalimat dengan penggunaan tanda baca yang benar.

| VOCABULARY             |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| Environment            | : Lingkungan                   |
| Healthy                | : Sehat/Kesehatan              |
| Messy                  | : Berantakan                   |
| Tidy it up             | : Membersihkan                 |
| Clean                  | : Bersih                       |
| Shovel                 | : Sekop                        |
| Warehouse              | : Gudang                       |
| Plant                  | : Tanaman                      |
| Trash bin              | : Tempat Sampah                |
| River                  | : Sungai                       |
| Soil                   | : Tanah                        |
| Fertilizer             | : Pupuk                        |
| Maintain               | : Menjaga                      |
| Market                 | : Pasar                        |
| Flour                  | : Tepung                       |
| Milk                   | : Susu                         |
| Sugar                  | : Gula                         |
| Naughty boy            | : Anak Nakal                   |
| Flood                  | : Banjir                       |
| Purchases              | : Belanjaan                    |
| Should (.../shall ...) | : Haruskah aku?                |
| Don't do that!         | : Jangan lakukan itu!          |
| Can you help me?       | : Dapatkah kamu membantu saya? |
| Be careful!            | : Hati-hati!                   |
| Don't interfere!       | : Jangan ikut campur!          |
| Go away!               | : Pergi!                       |
| Watch out!             | : Awas!                        |
| All right              | : Baiklah                      |

**Gambar 4.4 Vocabulary dan contoh kalimat**

Penambahan lembar *vocabulary* dan contoh kalimat dimaksudkan sebagai sarana penunjang agar siswa dapat memahami kosakata baru yang sulit sehingga cerita dalam komik dapat dipahami.

## c. Ahli Bahasa

- 1) Perbaiki tanda baca dan penulisan yang salah.



**Gambar 4.5 Teks dialog sebelum direvisi**

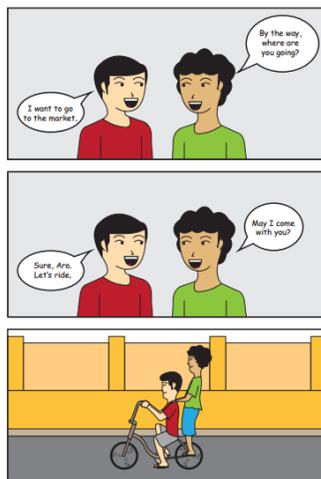


**Gambar 4.6 Teks dialog setelah direvisi**

Pada teks dialog sebelum di revisi, kurang tepatnya penggunaan kata *“Ali and me will cleaning up the yard”* sehingga setelah di revisi menjadi *“Ali and I will clean up the yard”*.

#### d. Ahli Media

- 1) Konsistensi penempatan ilustrasi gambar karena ada beberapa gambar yang arah bacanya tidak beraturan dan membingungkan siswa.



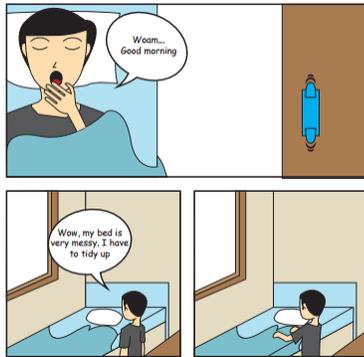
**Gambar 4.7** Arah baca dari kanan sebelum revisi



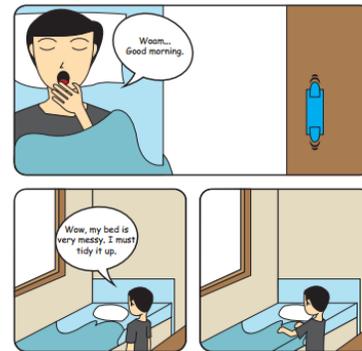
**Gambar 4.8** Arah baca dari kiri setelah revisi

Sebagian besar arah baca komik adalah dari kiri ke kanan. Oleh karena itu, gambar sebelum revisi mengalami perbaikan karena diawali dari kanan ke kiri sehingga membingungkan siswa dalam membaca.

2) Hapus panel yang tidak terlalu penting.



**Gambar 4.9** Panel sebelum revisi



**Gambar 4.10** Panel setelah revisi

Pada gambar sebelum dilakukan revisi terdapat panel yang tidak memiliki dialog dan kurang menjelaskan isi cerita. Oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan cara menghapus panel yang tidak terlalu penting sehingga tidak adanya panel yang sia-sia.

3) Ubahlah bentuk panel menjadi *Rounded rectangle* agar tidak terkesan kaku.



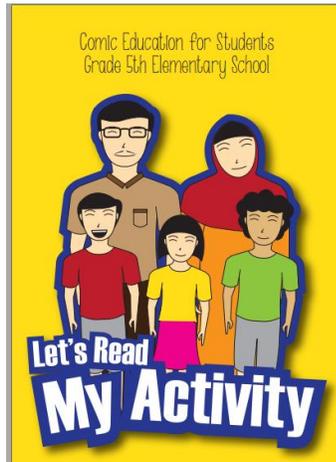
**Gambar 4.11** Bentuk panel sebelum revisi



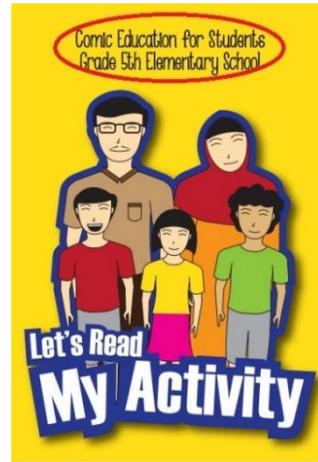
**Gambar 4.12** Bentuk panel setelah revisi

Bentuk panel sebelum dilakukan revisi adalah *rectangle* (persegi), setelah dilakukan perbaikan maka menjadi *rounded rectangle*.

4) Tulisan pada cover harus lebih tebal



**Gambar 4.13 Tulisan sebelum revisi**



**Gambar 4.14 Tulisan setelah revisi**

Sebelum dilakukan perbaikan tulisan keterangan komik adalah *font* dengan ketebalan standar sehingga kurang terlihat oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan merubah menjadi lebih tebal penulisannya sehingga lebih jelas terbaca.

## 2. Uji Coba Produk

Uji coba media pembelajaran komik dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Ketiga tahap uji coba ini diberikan kepada responden yang berbeda-beda. Uji coba dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran komik menurut pengguna yaitu siswa kelas V SD. Berdasarkan saran para responden maka peneliti dapat melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media komik menjadi lebih baik.

### a. Uji Coba *One To One*

Pada tahap uji coba lapangan awal, dilakukan proses *one to one evaluation*. Responden pada tahapan ini merupakan tiga orang siswa kelas V SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan dengan kemampuan berbahasa Inggris yang berbeda (kelompok awal, tengah, dan bawah). Pemilihan tiga siswa berdasarkan rekomendasi guru bahasa Inggris. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap siswa terkait produk komik yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap ketiga siswa, dapat diperoleh temuan sebagai berikut:

#### 1) *Layout*

Pada aspek tipografi, wawancara dilakukan melihat pada dua indikator, yaitu:

##### a) Daya tarik *layout* pada sampul depan komik

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa sampul depan komik sangat menarik, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan produk pada sampul depan komik.

##### b) Daya tarik *layout* ilustrasi pada sampul belakang komik

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa ilustrasi pada sampul belakang komik sangat menarik, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan produk pada ilustrasi sampul belakang komik.

## 2) Tipografi

Pada aspek tipografi wawancara dilakukan melihat pada dua indikator, yaitu:

### a) Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa ukuran huruf yang ditampilkan sesuai dengan ilustrasi gambar, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan produk pada ukuran huruf dalam komik.

### b) Kejelasan tingkat keterbacaan huruf

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa huruf dapat terbaca dengan jelas walaupun salah satu siswa menyatakan bahwa ukuran hurufnya kecil tapi masih jelas terbaca. Tidak perlu dilakukan perbaikan produk pada ukuran huruf dalam komik.

## 3) Ilustrasi

Pada aspek ilustrasi wawancara dilakukan melihat pada tiga indikator, yaitu:

### a) Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa ilustrasi gambar bagus dan menarik dalam menyampaikan informasi. Dengan ilustrasi tersebut siswa dapat memahami isi cerita. Tidak perlu dilakukan perbaikan pada ilustrasi gambar dalam produk.

b) Kejelasan pencitraan diri karakter tokoh

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa pencitraan diri karakter tokoh dapat terlihat dengan jelas. Artinya tidak perlu dilakukan perbaikan pada pencitraan diri karakter tokoh.

c) Warna dalam komik menarik

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa warna dalam komik bagus dan menarik. Tidak perlu dilakukan perbaikan penggunaan warna dalam produk.

4) Bahasa

Pada aspek bahasa wawancara dilakukan melihat pada dua indikator, yaitu:

a) Kemudahan kosakata bahasa yang dipilih dalam komik

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika kedua siswa menyatakan bahwa penggunaan bahasa cukup mudah dipahami. Salah satu siswa menyatakan kurang mudah dipahami namun adanya *vocabulary* dalam komik membantu siswa dalam memahami isi komik. Tidak perlu dilakukan perbaikan penggunaan kosakata bahasa dalam komik.

b) Kejelasan kalimat dalam komik

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika kedua siswa menyatakan bahwa penggunaan kalimat dalam komik cukup jelas dimengerti. Salah satu siswa menyatakan bahwa penggunaan kalimat dalam komik masih kurang cukup jelas karena terlalu panjang dan harus

disederhanakan lagi. Oleh karena masih adanya kekurangan dalam penggunaan kalimat maka perlu dilakukan perbaikan penggunaan kalimat menjadi lebih sederhana. Berikut ini adalah beberapa kalimat yang mengalami revisi, yaitu:

(1) Siswa Pertama

Siswa pertama ini merupakan siswa yang memiliki pemahaman lebih dibanding dengan siswa lainnya. Dari wawancara yang pengembang lakukan terhadap siswa pertama maka ada beberapa kalimat yang harus direvisi karena terlalu panjang sehingga sulit dipahami. Kalimat yang sulit dipahami terdapat pada halaman 15 dan 33.

(2) Siswa Kedua

Siswa kedua ini merupakan siswa yang memiliki pemahaman yang cukup atau dalam rata-rata. Dari wawancara yang pengembang lakukan terhadap siswa kedua maka ada beberapa kalimat yang harus direvisi karena terlalu panjang sehingga sulit dipahami. Kalimat yang sulit dipahami terdapat pada halaman 15, 30 dan 33.

(3) Siswa Ketiga

Siswa ketiga ini merupakan siswa yang memiliki pemahaman kurang dibanding dengan siswa lainnya. Dari wawancara yang pengembang lakukan terhadap siswa ketiga maka ada beberapa kalimat yang harus direvisi karena terlalu panjang sehingga sulit dipahami. Kalimat yang sulit dipahami terdapat pada halaman 15, 24, 27, 30 dan 33.

Berikut ini adalah kalimat yang sudah mengalami perbaikan. Perbaikan dilakukan sesuai dengan hasil wawancara terhadap siswa. Adapun perbaikannya sebagai berikut:

| Halaman    | Sebelum Revisi   | Setelah Revisi   |
|------------|--|--|
| Halaman 15 |  <p><b>Gambar 4.15 Kalimat Sebelum Revisi</b></p> <p>Sebelum dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>"Yes, Mom. Where should I throw it? Shall I throw it into the river?"</i></p> |  <p><b>Gambar 4.16 Kalimat Setelah Revisi</b></p> <p>Setelah dilakukan perbaikan menjadi lebih sederhana, kalimat berbunyi:<br/> <i>"Yes, Mom. Shall I throw into the river?"</i></p> |
| Halaman 24 |  <p><b>Gambar 4.17 Kalimat Sebelum Revisi</b></p> <p>Sebelum dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:</p>   |  <p><b>Gambar 4.18 Kalimat Setelah Revisi</b></p> <p>Setelah dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:</p>  |

| Halaman    | Sebelum Revisi  | Setelah Revisi  |
|------------|---|---|
|            | <p><i>“Ali, can you help me to buy something in the market</i></p>  | <p><i>“Ali, can you help me to buy something?”</i></p>  |
| Halaman 27 | <div data-bbox="526 611 922 800" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="570 806 886 873"><b>Gambar 4.19 Kalimat Sebelum Revisi</b></p> <p data-bbox="526 915 932 1314">Sebelum dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>“Are you okay? Are you hurt?”</i><br/> <i>“Yes, I’m okay. I’m not hurt. Thank you for your help.”</i></p> | <div data-bbox="976 611 1338 800" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1008 806 1325 873"><b>Gambar 4.20 Kalimat Setelah Revisi</b></p> <p data-bbox="959 915 1369 1241">Setelah dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>“Are you okay?”</i><br/> <i>“Yes, I’m okay. Thank you for your help.”</i></p> |
| Halaman 30 | <div data-bbox="529 1377 915 1562" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="570 1568 886 1635"><b>Gambar 4.21 Kalimat Sebelum Revisi</b></p> <p data-bbox="526 1677 932 1866">Sebelum dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>“Yes, this is my purchases.</i></p>  | <div data-bbox="976 1377 1338 1562" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1008 1568 1325 1635"><b>Gambar 4.22 Kalimat Setelah Revisi</b></p> <p data-bbox="959 1677 1369 1866">Setelah dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>“Yes. Let’s go back house.</i></p>                                       |

| Halaman    | Sebelum Revisi   | Setelah Revisi   |
|------------|--|--|
|            | <i>Let's go back house. Can you hold this bag?"</i>  | <i>Can you hold this bag?"</i>   |
| Halaman 33 |  <p data-bbox="570 863 889 930"><b>Gambar 4.23 Kalimat Sebelum Revisi</b></p> <p data-bbox="521 972 932 1297">Sebelum dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>"Finally we arrived home. Then, I go home for now. See you tomorrow, Ali."</i></p> |  <p data-bbox="1008 856 1328 924"><b>Gambar 4.24 Kalimat Setelah Revisi</b></p> <p data-bbox="959 972 1370 1224">Setelah dilakukan perbaikan, kalimat berbunyi:<br/> <i>"Finally we arrived home. See you tomorrow, Ali."</i></p> |

### 5) Materi

Pada aspek materi, wawancara dilakukan dengan melihat satu indikator, yaitu kesesuaian isi komik dengan materi pelajaran. Pada indikator ini, ketiga siswa menyatakan bahwa isi komik sudah sesuai dengan materi pelajaran yang ada di sekolah. Oleh karena itu, tidak adanya perbaikan isi komik terhadap materi dalam produk.

6) Nilai karakter

Pada aspek penilaian karakter, wawancara dilakukan dengan melihat tiga indikator, yaitu:

a) Kesesuaian isi cerita dengan nilai tanggung jawab

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa isi komik mengandung nilai tanggung jawab. Ketiga siswa mampu menyebutkan contoh perilaku tanggung jawab yang terdapat dalam komik. Tidak perlu adanya perbaikan isi cerita dalam pengembangan produk komik.

b) Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli lingkungan

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa isi komik mengandung nilai peduli lingkungan. Ketiga siswa mampu menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan peduli lingkungan dalam cerita komik. Tidak perlu adanya perbaikan isi cerita dalam pengembangan produk komik.

c) Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli sosial

Berdasarkan hasil wawancara untuk indikator ini ditemukan jika ketiga siswa menyatakan bahwa isi komik mengandung nilai peduli sosial. Walaupun ketiga siswa menyebutkan contoh perilaku yang berbeda, namun siswa mampu mengetahui sikap-sikap yang mencerminkan peduli sosial. Oleh karena itu, tidak perlu adanya perbaikan isi cerita dalam pengembangan produk komik.

### b. Uji Coba *Small Group*

Pada tahap kedua setelah uji coba *small group* (lapangan awal), peneliti melakukan evaluasi kelompok kecil dengan melibatkan delapan responden siswa kelas V SDN Tegal Parang 06 Jakarta Selatan. Delapan siswa pada proses evaluasi kelompok kecil ini merupakan orang yang berbeda dari responden pada evaluasi satu-satu. Responden diberikan angket untuk menilai produk komik berdasarkan aspek materi dan visual. Hasil rekapitulasi penghitungan untuk penilaian produk komik pada tahap uji coba lapangan dapat dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Rekapitulasi Analisis Data *Small Group Evaluation***

| No.                       | Responden | Nilai Rata-rata |
|---------------------------|-----------|-----------------|
| 1.                        | MZ        | 94%             |
| 2.                        | FD        | 86%             |
| 3.                        | FT        | 92%             |
| 4.                        | ST        | 90%             |
| 5.                        | RY        | 90%             |
| 6.                        | AL        | 88%             |
| 7.                        | FR        | 94%             |
| 8.                        | AR        | 82%             |
| <b>Rerata Keseluruhan</b> |           | <b>89,5%</b>    |

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, maka didapatkan rata-rata keseluruhan penilaian terhadap delapan orang responden sebesar 89,5%. Peneliti menggunakan acuan di bawah ini dalam melakukan penafsiran data kuantitatif menjadi kualitatif.

|               |                      |
|---------------|----------------------|
| 0% - 20%      | = sangat kurang baik |
| 20,01% - 40%  | = kurang baik        |
| 40,01% - 60%  | = cukup baik         |
| 60,01% - 80%  | = baik               |
| 80,01% - 100% | = sangat baik        |

Dengan menggunakan acuan kriterium penilaian dengan rentang sangat kurang baik-sangat baik tersebut, maka didapat kesimpulan bahwa komik yang sudah melalui tahap *small group* mencapai kriteria **sangat baik** dengan hasil 89,5%.

Pada buku komik yang diuji coba lapangan (*small group*) ini, responden berpendapat bahwa isi materi sudah cukup dapat dimengerti. Gambar pada komik juga menarik dan membuat siswa aktif dalam membaca. Siswa memahami nilai karakter yang terdapat dalam isi cerita. Hal ini diketahui dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan terhadap siswa. Hasil dari pengisian kuesioner tersebut menunjukkan bahwa komik bahasa Inggris berbasis karakter ini sudah sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan. Pendapat responden ini dijadikan dasar oleh pengembang untuk dapat digunakan pada tahap *field test*.

### **c. Field Test**

*Field test* (uji pelaksanaan lapangan) dilakukan setelah peneliti melakukan uji coba terhadap responden uji coba lapangan (*small group*). Tahap ini melibatkan 20 responden yaitu siswa yang belum mengikuti tahap

sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif terhadap produk komik yang diberikan dengan aspek sama seperti tahap sebelumnya. Berdasarkan evaluasi formatif yang diberikan, hasil rekapitulasi uji pelaksanaan lapangan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Rekapitulasi Analisis Data *Field Test***

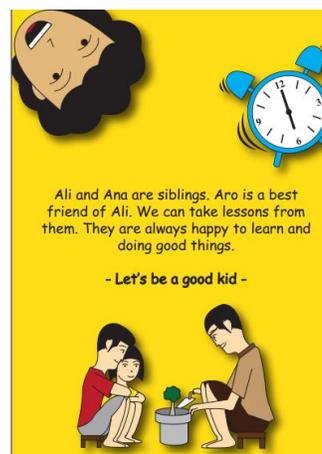
| <b>No.</b>                | <b>Responden</b> | <b>Nilai Rata-rata</b> |
|---------------------------|------------------|------------------------|
| 1.                        | IN               | 84%                    |
| 2.                        | FC               | 83%                    |
| 3.                        | RA               | 81%                    |
| 4.                        | ZS               | 83%                    |
| 5.                        | RZ               | 92%                    |
| 6.                        | MD               | 100%                   |
| 7.                        | IL               | 93%                    |
| 8.                        | FR               | 96%                    |
| 9.                        | SM               | 89%                    |
| 10.                       | YD               | 89%                    |
| 11.                       | NR               | 87%                    |
| 12.                       | SW               | 87%                    |
| 13.                       | DF               | 78%                    |
| 14.                       | WM               | 89%                    |
| 15.                       | NN               | 85%                    |
| 16.                       | SB               | 82%                    |
| 17.                       | SA               | 78%                    |
| 18.                       | AZ               | 87%                    |
| 19.                       | KL               | 93%                    |
| 20.                       | MT               | 92%                    |
| <b>Rerata Keseluruhan</b> |                  | <b>87,4%</b>           |

Berdasarkan hasil rekapitulasi *field test* dengan melibatkan 20 orang responden maka didapat rerata keseluruhan untuk penilaian produk komik sebesar 87,4% yang artinya mencapai kriteria **sangat baik**. Produk komik yang sudah melewati tahap *field test* masih terdapat kekurangan. Isi materi yang terdapat dalam komik sudah dapat dimengerti. Gambar pada komik juga menarik dan membuat siswa aktif dalam membaca. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam menggunakan komik. Siswa memahami nilai karakter yang terdapat dalam isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa komik bahasa Inggris berbasis karakter ini sudah sesuai dan tercapai pesan yang ingin disampaikan.

Salah satu saran dan komentar dari responden antara lain tampilan sampul belakang kurang menarik. Sebagian besar siswa tidak mempermasalahkan tampilan sampul belakang komik. Dalam tahap akhir perbaikan, maka pengembang melakukan perbaikan terhadap sampul belakang komik. Adapun hasil perbaikan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.25 Sampul belakang sebelum revisi**



**Gambar 4.26 Sampul belakang setelah revisi**

Sebelum dilakukan revisi tampilan sampul belakang komik tidak menarik karena lebih banyak tulisan dibandingkan dengan gambar. Oleh karena itu sampul belakang dilakukan perbaikan dengan mengurangi tulisan dan memperbanyak gambar sehingga tampilan lebih menarik.

### C. Hasil Pembahasan

Setelah melakukan evaluasi formatif terhadap siswa melalui uji *one to one*, *small group*, sampai dengan *field test* diketahui bahwa siswa menyukai tampilan dan isi komik. Pengembangan media komik bahasa Inggris untuk kelas V SD berbasis pendidikan karakter ini dinilai sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang telah diuji terhadap *expert review* dan uji coba produk pada siswa. Menurut hasil kuesioner, komik yang dikembangkan oleh pengembang memiliki isi materi yang mudah dipahami oleh siswa. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam komik juga dapat dipahami siswa.

Hal ini dikarenakan peneliti melakukan pengembangan mengacu pada teori pengembangan komik. Dimulai dengan ukuran komik yang digunakan adalah A5 (20,2 cm x 13,7 cm) mengikuti ukuran komik strip<sup>78</sup>. Adapun jenis kertas yang digunakan ada dua jenis dimana penggunaan jenis *art carton* sebagai sampul dan jenis *art paper* sebagai isi halaman. Hal ini sudah disesuaikan standar penggunaan kertas untuk sebuah sampul maupun isi buku.<sup>79</sup> Jenis kertas yang digunakan pengembang menggunakan dua jenis kertas yaitu *art carton 190gr* untuk halaman sampul serta *art paper 120gr* untuk halaman isi. Pemilihan jenis kertas ini didasari kualitas bahan yang digunakan dan ketahanan terhadap kerusakan. Pemilihan jenis kertas ini juga didasari oleh standarisasi pembuatan buku dengan kualitas yang cukup baik.

Penggunaan warna dalam komik juga memperhatikan psikologi warna, sehingga penggunaan warna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna-warna yang mencolok baik digunakan untuk memberi fokus dengan tujuan menarik perhatian siswa. Harmonisasi pemilihan warna harus disesuaikan antara objek satu dengan lainnya agar tidak bertabrakan.<sup>80</sup> Pengembangan komik yang dilakukan memperhatikan aturan warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Isi komik yang disampaikan juga sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas V SD. Pengembang melakukan wawancara terhadap guru sebelum melakukan pengembangan. Selain itu, karena komik yang dibuat berbasis pendidikan

---

<sup>78</sup> Dwi Koendoro, *Op.Cit.*,

<sup>79</sup><http://printondemand.co.id/standar-kertas-untuk-cover/>, *Op.Cit.*,

<sup>80</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Op.Cit.*,

karakter tentu memuat beberapa nilai-nilai pendidikan karakter. Berdasarkan 18 nilai pendidikan budaya dan karakter yang dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, maka komik ini berfokus pada tiga nilai karakter yaitu tanggung jawab, peduli sosial, dan peduli lingkungan.<sup>81</sup> Oleh karena itu komik yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan tepat sasaran.

Dengan dikembangkannya media komik bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter sesuai dengan teori yang ada tersebut, maka komik yang dihasilkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sebagai sasaran pengembangan. Walaupun begitu, pengembangan komik bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter ini masih terus dilakukan perbaikan guna menghasilkan produk yang lebih inovatif dan bermanfaat. Adapun beberapa saran untuk perbaikan komik selanjutnya yaitu sebaiknya cerita dalam komik untuk siswa sekolah dasar dibuat lebih sederhana disetiap *chapter*, sehingga cerita yang disajikan pada setiap *chapter* tidak terlalu panjang. Dengan begitu, siswa tidak mudah bosan dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Penyajian isi cerita dalam komik juga akan lebih baik jika banyak disesuaikan dengan kegiatan keseharian siswa agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah diterima.

---

<sup>81</sup> Anas Salahudin & Irwanto Alkrienciehie, *Op.Cit.*

#### D. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian untuk mengembangkan media komik bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter ini, pengembang merasa memiliki beberapa keterbatasan diantaranya;

1. Kemampuan pengembang dalam mengembangkan media pembelajaran masih terbatas. Kurangnya pengetahuan yang dimiliki pengembang membuat pengembang sedikit merasa kesulitan dalam melakukan pengembangan.
2. Materi yang dikembangkan hanya terpaku pada materi *giving instruction, giving clue, and politeness expression*. Selain itu, dari 18 nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa menurut Kementerian Pendidikan Nasional pengembang hanya berpusat pada tiga karakter saja yaitu tanggung jawab, peduli lingkungan, dan peduli sosial.
3. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti saja sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada lingkup kecil. Penelitian pengembangan idealnya bisa digeneralisasi dan bisa terjadi jika penelitian dilakukan secara luas dan diberbagai tempat (sekolah) yang heterogen. Dengan pertimbangan baik waktu maupun biaya, pengembang hanya menetapkan satu kelas dan satu sekolah dasar yaitu kelas V di SD Tegal Parang 06 Jakarta Selatan sebagai tempat penelitian dengan total subjek uji coba yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaan uji coba yang lebih luas belum dapat dilaksanakan. Pengembang hanya menghasilkan produk yang layak untuk digunakan

pada satu sekolah. Dengan demikian, uji coba belum bisa memberikan informasi tentang efektifitas dan keefisienan produk media pembelajaran secara optimal.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa buku komik dalam pembelajaran bahasa Inggris yang diberi judul “*My Activity*”. Uji coba ahli yang dilakukan pada media pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah **sangat baik** yaitu dengan persentase di atas 80%. Buku komik ini dapat digunakan oleh siswa kelas V untuk melakukan kegiatan terkait pelajaran bahasa Inggris dengan ilustrasi yang jelas serta manfaat yang dapat dirasakan pada kehidupan sehari-hari.

Tujuan komik pembelajaran ini adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, juga membantu melatih kemampuan membaca (*reading*) siswa sehingga proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan berkesan. Mengembangkan sebuah buku komik agar siswa dapat memahami materi dengan baik adalah dengan cara memaksimalkan penggunaan gambar dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan. Selain itu, tujuan dari penggunaan buku komik ini, yaitu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter agar siswa termotivasi untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai karakter bangsa.

Untuk mengembangkan produk buku komik ini, pengembang mengacu pada model pengembangan produk ADDIE yang terdiri dari lima langkah

utama, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (evaluasi).

## **B. Implikasi**

Secara umum, pengembangan buku komik ini dapat dijadikan media pembelajaran penunjang dalam proses pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas V SD. Buku komik ini menyajikan konsep materi yang dapat menuntun siswa untuk dapat memahami materi secara lebih mudah, sehingga siswa tidak merasa sulit dalam mempelajari isi materi dengan bahasa Inggris.

Pengembangan buku komik ini juga memberikan implikasi kepada pendidik Sekolah Dasar dan juga mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta mahasiswa umum lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan buku komik dalam pembelajaran bahasa Inggris juga diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran. Namun, apapun hasil pengembangan ini, pengembang menyadari bahwa produk buku komik dalam pembelajaran bahasa Inggris ini masih belum sempurna, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang berpedoman pada prosedur penelitian dan pengembangan agar hasil produk selanjutnya dapat lebih baik.

### **C. Saran**

Dalam pengembangan buku komik pembelajaran bahasa Inggris berbasis pendidikan karakter ini, berbagai kendala dialami pengembang sehingga masih ada banyak kekurangan dan kelemahan yang menghambat kesempurnaan hasil produk. Oleh karena itu, revisi masih terus dilakukan agar dapat meminimalisir kekurangan yang ada pada buku komik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk itu pengembang menyarankan kepada:

1. Siswa agar dapat menggunakan buku komik ini untuk media pembelajaran penunjang pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan membaca untuk kelas V SD.
2. Pendidik agar dapat menggunakan buku komik ini sebagai media pembelajaran penunjang pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam melatih keterampilan membaca yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga dapat menjadi inspirasi pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.
3. Mahasiswa program studi pendidikan secara umum agar dapat mengembangkan produk media pembelajaran yang lebih baik dan mempertimbangkan efisiensi waktu agar dapat menciptakan inovasi karya pembelajaran dengan maksimal.
4. Pengembang selanjutnya agar tidak hanya mengembangkan suatu produk saja, akan tetapi juga melakukan suatu pengujian terhadap keefektifan dari produk yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anon. Kemendiknas. 2010. *Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Diva Press, Yogyakarta.
- Danim, Sudarwan dan Khairil. 2011. *Psikologi Pendidikan (Dalam Perspektif Baru)*. Alfabeta, Bandung.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Penerbit Gaya Media, Yogyakarta.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran (Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran)*. Ombak, Yogyakarta.
- Heinich, Molenda dan Russel. 1986. *Instructional Media*. John Wilwy & Sons Corp, USA.
- Heinich, Robert, et a. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education, New Jersey.
- Hurlock, Elizabeth. 2003. *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Erlangga, Jakarta.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Referensi, Jakarta.
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pup-ups for Dummies*. Wiley Publishing, Indiana.
- Kasihani. 2010. *English for Young Learners*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik*. Mizan, Bandung.
- L, Dick W Carey & J.O. Carey. 2001. *The Systematic Design Of Introction (Fifth Edition)*. Longman, New York.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku, Yogyakarta.
- McCloud, Scout. 2001. *Understanding Comic*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Molenda, M. 2003. *In search of the elusive ADDIE model Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Nixon, Caroline dan Michael Tomlinson. 2008. *Primary Vocabulary Box: Word Games and Activities for Younger Learners*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Raiser, A Robbert & John Depsey. *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*. Pearson Education. Inc, New Jersey.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Salahudin, Anas & Irwanto Alkrienciehie. 2013. *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa)*. Pustaka Setia, Bandung.
- Sardiman, A. M, dkk. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sholeh, Hamid. 2011. *Metode Edutainment*. Diva Press, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suparman, Atwi. 1997. *Desain Instruksional*. PAU-PPAI DIREKTORAT JENDRAL PENDIDIKAN TINGGI DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, Jakarta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian)*. CV Wacana Prima, Bandung.
- Suyono dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Zuchdi, Darmiyati. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. UNY Press, Yogyakarta.
- <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html> diakses pada 13 April 2016
- <http://pengertiandefinisi.com/pengertian-karakter-menurut-pendapat-para-ahli/> diakses pada 2 April 2016
- <http://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/fungsi-fungsi-utama-media-pembelajaran-visual> diakses 20 Januari 2016
- <http://www.tjoret.net/2011/01/nah-komik-adalahheh.html> diakses pada 17 Januari 2016
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Strip\\_komik](https://id.wikipedia.org/wiki/Strip_komik) diakses pada 18 Januari 2016

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI\\_DEWI/MEDIA\\_GRAFIS/MEDIA\\_GRAFIS-HSL\\_MHSISSWA/komik/Medgraf,.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISSWA/komik/Medgraf,.pdf) diakses pada 9 Februari 2016

<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/download/1521/1442> diakses pada 21 Februari 2016

<http://www.eurekapedidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html> diakses pada 21 Februari 2016

<http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/tp/process.htm> diakses pada 21 Januari 2016

<http://www.madehow.com/Volume-6/Comic-Book.html> diakses pada 17 Februari 2016

[http://docs.comics.org/wiki/Page\\_Count](http://docs.comics.org/wiki/Page_Count) diakses pada 18 Februari 2016

<http://printondemand.co.id/standar-kertas-untuk-cover/> diakses pada tanggal 21 Februari 2016

<http://www.ceritadesain.com/2014/12/PENGERTIAN-TIPOGRAFI-DAN-TEHNIK-PENYUSUNANNYA.html> diakses pada 2 April 2016

[http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_teor\\_i\\_tentang\\_layout\\_desain.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_teor_i_tentang_layout_desain.html) diakses pada 2 April 2016

<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> diakses pada 2 April 2016

<http://www.teknologipendidikan.net/2008/01/31/field-test/> diakses pada 15 Maret 2016

**LAMPIRAN 1****Lembar Pedoman Wawancara untuk Guru**

1. Apakah kompetensi yang sulit dicapai dalam pelajaran bahasa Inggris?
2. Apakah pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan oleh guru?
3. Bagaimana penilaian yang digunakan dalam menilai kompetensi bahasa Inggris di kelas V?
4. Bagaimana Tingkat ketercapaian kompetensi bahasa Inggris di kelas V selama ini?
5. Karakter apa yang diharapkan sekolah/guru untuk siswa kelas V?
6. Adakah nilai karakter (sikap) yang masih kurang dimiliki siswa kelas V?
7. Penilaian apa yang digunakan dalam menilai aspek sikap siswa kelas V?
8. Apa saja media pembelajaran yang digunakan sekolah untuk pelajaran bahasa Inggris di kelas V?
9. Apa saja pokok bahasan yang terdapat dalam media pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan di kelas V?
10. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas V terhadap pemahaman bahasa Inggris siswa?
11. Bagaimana pengaruh media pembelajaran yang digunakan di kelas V terhadap pembentukan karakter/sikap siswa?
12. Media pembelajaran seperti apa yang dianggap sesuai oleh sekolah untuk pendidikan karakter siswa kelas V?

### Harapan guru terhadap pengembangan buku komik

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan dari Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai “Media Komik Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter”. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

- Berikan penilaian dengan tanda silang (x) sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

#### 13. Jenis Gambar

- a. Realistis
- b. Karikatur
- c. Manga
- d. Lain-lain, alasan.....

#### 14. Bentuk Komik

- a. Komik Strip
- b. Komik Online
- c. Buku Komik
- d. Lain-lain, alasan.....

#### 15. Jenis Kertas

- a. *Book Paper*
- b. *Art Paper*
- c. *HVS*

d. Lain-lain, alasan.....

16. Ukuran Kertas

- a. 21 cm x 27,6 cm
- b. 18 cm x 26 cm
- c. 13,7 cm x 19,7 cm

Lain-lain, alasan.....

Jakarta,

Guru Bidang Studi

(.....)

NIP.

**LAMPIRAN 2****Instrumen Evaluasi Formatif****(Untuk Ahli Materi)**

- Judul** : Pengembangan Media Komik Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter
- Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris
- Materi** : *Giving Instruction, Giving Clue, dan Politeness Expression*
- Sasaran** : Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan dari Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai “Media Komik Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter”. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berikan penilaian dengan tanda centang (√) sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia
- Kriteria penilaian:
  - 4 = Sangat Baik
  - 3 = Baik
  - 2 = Cukup
  - 1 = Kurang Baik

## Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

**I. Aspek Kebahasaan**

| No | Butir Penilaian  | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|----|--|----------------------|---|---|---|
|    |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar |                      |   |   |   |
| 2  | Kesesuaian pemilihan kata dengan tingkat pemahaman siswa               |                      |   |   |   |
| 3  | Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik                               |                      |   |   |   |
| 4  | Kejelasan kalimat dalam komik  |                      |   |   |   |
| 5  | Ketepatan penggunaan istilah dalam kalimat                             |                      |   |   |   |
| 6  | Ketepatan penggunaan tanda baca dalam kalimat                          |                      |   |   |   |

**II. Aspek Kesesuaian Tujuan**

| No | Butir Penilaian                                 | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|----|---|----------------------|---|---|---|
|    |   | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| 7  | Kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran |                      |   |   |   |
| 8  | Kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar    |                      |   |   |   |
| 9  | Kesesuaian isi komik dengan indikator           |                      |   |   |   |

### III. Aspek Kelayakan Isi

| No | Butir Penilaian  | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|----|--|----------------------|---|---|---|
|    |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| 10 | Kejelasan isi komik dalam menyampaikan materi  |                      |   |   |   |
| 11 | Kejelasan urutan penyajian materi  |                      |   |   |   |
| 12 | Kejelasan isi komik dalam menyampaikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi   |                      |   |   |   |
| 13 | Kesesuaian penyajian contoh dalam komik dengan nilai karakter yang terkandung dalam materi |                      |   |   |   |

#### Saran dan Komentar

|  |
|--|
|  |
|--|

**Kesimpulan:**

Berikan penilaian dengan tanda melingkari jawaban sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

1. Apakah Bapak/Ibu tertarik dengan media pembelajaran komik ini?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Menurut Bapak/Ibu media pembelajaran komik ini:
  - a. Sangat baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V
  - b. Baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V, namun masih perlu diadakan perbaikan
  - c. Kurang baik jika digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V

Jakarta,

*Expert Review*

(.....)

NIP

**LAMPIRAN 3**

**Instrumen Evaluasi Formatif  
(Untuk Ahli Media)**

- Judul** : Pengembangan Media Komik Bahasa Inggris  
Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis  
Pendidikan Karakter
- Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris
- Materi** : *Giving Instruction, Giving Clue, dan Politeness  
Expression*
- Sasaran** : Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan dari Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai “Media Komik Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter”. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**C. Petunjuk Pengisian**

- Berikan penilaian dengan tanda centang (√) sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia
- Kriteria penilaian:
  - 4 = Sangat Baik
  - 3 = Baik
  - 2 = Cukup
  - 1 = Kurang Baik

## Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

**I. Aspek Verbal**

| No | Butir Penilaian  | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|----|--|----------------------|---|---|---|
|    |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar |                      |   |   |   |
| 2  | Kesesuaian pemilihan kata dengan karakteristik siswa kelas V           |                      |   |   |   |
| 3  | Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik                               |                      |   |   |   |
| 4  | Kejelasan kalimat dalam komik  |                      |   |   |   |
| 5  | Ketepatan penggunaan istilah dalam kalimat                             |                      |   |   |   |
| 6  | Ketepatan penggunaan tanda baca dalam kalimat                          |                      |   |   |   |

**II. Aspek Visual**

| No            | Butir Penilaian                              | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|---------------|--|----------------------|---|---|---|
|               |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| <b>Layout</b> |  |                      |   |   |   |
| 7             | Daya tarik layout pada sampul depan komik    |                      |   |   |   |
| 8             | Daya tarik layout ilustrasi isi komik        |                      |   |   |   |
| 9             | Daya tarik layout pada sampul belakang komik |                      |   |   |   |
| 10            | Ketepatan penempatan balon teks dalam        |                      |   |   |   |

| No               | Butir Penilaian  | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|------------------|--|----------------------|---|---|---|
|                  |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
|                  | ilustrasi  |                      |   |   |   |
| 11               | Kejelasan penempatan panel dalam menentukan arah baca                          |                      |   |   |   |
| <b>Tipografi</b> |  |                      |   |   |   |
| 12               | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian sampul depan komik |                      |   |   |   |
| 13               | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi komik          |                      |   |   |   |
| 14               | Kesesuaian jenis huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian sampul depan komik  |                      |   |   |   |
| 15               | Kesesuaian jenis huruf dengan ilustrasi gambar pada bagian isi komik           |                      |   |   |   |
| 16               | Kejelasan tingkat keterbacaan huruf  |                      |   |   |   |
| <b>Ilustrasi</b> |  |                      |   |   |   |
| 17               | Kejelasan ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi)               |                      |   |   |   |
| 18               | Kesesuaian ilustrasi gambar yang ditampilkan dengan teks                       |                      |   |   |   |
| 19               | Daya tarik ilustrasi gambar karakter tokoh                                     |                      |   |   |   |
| 20               | Kekonsistenan Ilustrasi gambar karakter tokoh                                  |                      |   |   |   |
| 21               | Kejelasan <i>image</i> /pencitraan diri yang ditampilkan karakter tokoh        |                      |   |   |   |
| 22               | Kejelasan ilustrasi gambar secara keseluruhan                                  |                      |   |   |   |
| 23               | Daya tarik ilustrasi gambar secara   |                      |   |   |   |

| No              | Butir Penilaian  | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|-----------------|--|----------------------|---|---|---|
|                 |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
|                 | keseluruhan  |                      |   |   |   |
| 24              | Kemampuan komik dalam menyampaikan materi                            |                      |   |   |   |
| 25              | Kemampuan komik untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar |                      |   |   |   |
| 26              | Kemampuan komik untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi        |                      |   |   |   |
| 27              | Kemampuan komik dalam memotivasi siswa                               |                      |   |   |   |
| <b>Produksi</b> |  |                      |   |   |   |
| 28              | Kualitas kertas yang digunakan                                       |                      |   |   |   |
| 29              | Kualitas cetak komik secara keseluruhan                              |                      |   |   |   |
| 30              | Kemudahan penggunaan komik   |                      |   |   |   |

### Saran dan Komentar

**Kesimpulan:**

Berikan penilaian dengan tanda melingkari jawaban sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

1. Apakah Bapak/Ibu tertarik dengan media pembelajaran komik ini?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Menurut Bapak/Ibu media pembelajaran komik ini:
  - a. Sangat baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V
  - b. Baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V, namun masih perlu diadakan perbaikan
  - c. Kurang baik jika digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V

Jakarta,

*Expert Review*

(.....)

NIP.

**LAMPIRAN 4****Instrumen Evaluasi Formatif  
(Untuk Ahli Bahasa)**

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Judul</b>          | <b>: Pengembangan Media Komik Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter</b> |
| <b>Mata Pelajaran</b> | <b>: Bahasa Inggris</b>   |
| <b>Materi</b>         | <b>: <i>Giving Instruction, Giving Clue, dan Politeness Expression</i></b>                                      |
| <b>Sasaran</b>        | <b>: Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V</b>  |

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan dari Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai “Media Komik Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter”. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**D. Petunjuk Pengisian**

- Berikan penilaian dengan tanda centang (√) sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia
- Kriteria penilaian:
  - 4 = Sangat Baik
  - 3 = Baik
  - 2 = Cukup
  - 1 = Kurang Baik

## Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

**I. Aspek Verbal**

| No | Butir Penilaian  | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|----|--|----------------------|---|---|---|
|    |  | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa yang baik dan benar |                      |   |   |   |
| 2  | Kesesuaian pemilihan kata dengan karakteristik siswa kelas V           |                      |   |   |   |
| 3  | Daya tarik penggunaan bahasa dalam komik                               |                      |   |   |   |
| 4  | Kejelasan kalimat dalam komik  |                      |   |   |   |
| 5  | Ketepatan penggunaan istilah dalam kalimat                             |                      |   |   |   |
| 6  | Ketepatan penggunaan tanda baca dalam kalimat                          |                      |   |   |   |

**II. Aspek Tipografi**

| No | Butir Penilaian         | Alternatif Penilaian |   |   |   |
|----|-------------------------|----------------------|---|---|---|
|    |                         | 1                    | 2 | 3 | 4 |
| 7  | Kejelasan huruf         |                      |   |   |   |
| 8  | Kesesuaian jenis huruf  |                      |   |   |   |
| 9  | Kesesuaian ukuran huruf |                      |   |   |   |
| 10 | Variasi ukuran          |                      |   |   |   |
| 11 | Variasi jenis huruf     |                      |   |   |   |
| 12 | Kesesuaian ukuran spasi |                      |   |   |   |

**Saran dan Komentar****Kesimpulan:**

Berikan penilaian dengan tanda melingkari jawaban sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia

1. Apakah Bapak/Ibu tertarik dengan media pembelajaran komik ini?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Menurut Bapak/Ibu media pembelajaran komik ini:
  - a. Sangat baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V
  - b. Baik digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V, namun masih perlu diadakan perbaikan
  - c. Kurang baik jika digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V

Jakarta,

*Expert Review*

(.....)

NIP.

**LAMPIRAN 5****Instrumen Evaluasi *One to one*  
Untuk Siswa**

1. Bagaimana menurutmu desain sampul depan komik?
2. Bagaimana menurutmu desain sampul belakang komik?
3. Apakah ukuran huruf dengan ilustrasi gambar sesuai?
4. Apakah tulisan dalam komik dapat terbaca jelas?
5. Bagaimana menurutmu gambar-gambar yang terdapat dalam komik?
6. Bagaimana karakter tokoh yang ada dalam komik?
7. Bagaimana penggunaan warna dalam komik?
8. Apakah bahasa yang digunakan mudah dibaca dan dipahami?
9. Apakah kalimat dalam komik sederhana dan mudah dimengerti?
10. Apakah materi dalam komik sesuai dengan pelajaran di sekolah?
11. Apakah cerita dalam komik terdapat nilai tanggung jawab?
12. Apakah cerita dalam komik terdapat nilai peduli lingkungan?
13. Apakah cerita dalam komik terdapat nilai peduli sosial?

**LAMPIRAN 6****Instrumen Evaluasi *Small Group*****Untuk Siswa**

**Nama Siswa** :

**Petunjuk** :

1. Tulislah nama kamu
2. Pelajari materi dalam komik
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu

| No | Pernyataan   | Kriteria Penilaian  |                      |               |                      |
|----|--|---------------------|----------------------|---------------|----------------------|
|    |  | 1<br>(Tidak Setuju) | 2<br>(Kurang Setuju) | 3<br>(Setuju) | 4<br>(Sangat Setuju) |
| 1  | Sampul depan komik sangat menarik                        |                     |                      |               |                      |
| 2  | Sampul belakang komik sangat menarik                     |                     |                      |               |                      |
| 3  | Ukuran huruf sesuai dengan ilustrasi gambar              |                     |                      |               |                      |
| 4  | Tulisan dapat terbaca dengan jelas                       |                     |                      |               |                      |
| 5  | Ilustrasi gambar jelas dalam menyampaikan informasi      |                     |                      |               |                      |
| 6  | Karakter tokoh sangat menarik                            |                     |                      |               |                      |
| 7  | Penggunaan warna dalam komik menarik                     |                     |                      |               |                      |
| 8  | Kosakata bahasa mudah dipahami                           |                     |                      |               |                      |
| 9  | Kalimat dalam komik mudah dipahami                       |                     |                      |               |                      |
| 10 | Isi komik sesuai dengan materi pelajaran                 |                     |                      |               |                      |
| 11 | Setelah membaca komik saya memahami sikap tanggung jawab |                     |                      |               |                      |

|    |   |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|
| 12 | Setelah membaca komik saya memahami sikap peduli lingkungan |  |  |  |  |
| 13 | Setelah membaca komik saya memahami sikap peduli sosial     |  |  |  |  |

**LAMPIRAN 7****Instrumen Evaluasi *Field Test*  
Untuk Siswa**

Nama Siswa :

Petunjuk :

4. Tulislah nama kamu

5. Pelajari materi dalam komik

6. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu

| No | Pernyataan  | Kriteria Penilaian  |                      |               |                      |
|----|---|---------------------|----------------------|---------------|----------------------|
|    |   | 1<br>(Tidak Setuju) | 2<br>(Kurang Setuju) | 3<br>(Setuju) | 4<br>(Sangat Setuju) |
| 1  | Saya menyukai tampilan depan komik                  |                     |                      |               |                      |
| 2  | Saya menyukai tampilan belakang komik               |                     |                      |               |                      |
| 3  | Saya tidak merasa bingung membaca isi komik         |                     |                      |               |                      |
| 4  | Ukuran huruf sesuai dengan ilustrasi gambar         |                     |                      |               |                      |
| 5  | Tulisan dapat terbaca dengan jelas                  |                     |                      |               |                      |
| 6  | Ilustrasi gambar jelas dalam menyampaikan informasi |                     |                      |               |                      |
| 7  | Karakter tokoh sangat menarik                       |                     |                      |               |                      |
| 8  | Penggunaan warna dalam komik menarik                |                     |                      |               |                      |
| 9  | Kosakata bahasa mudah dipahami                      |                     |                      |               |                      |
| 10 | Kalimat dalam komik mudah dipahami                  |                     |                      |               |                      |
| 11 | Isi komik sesuai dengan materi pelajaran            |                     |                      |               |                      |
| 12 | Isi komik jelas dalam menyampaikan materi           |                     |                      |               |                      |
| 13 | Urutan penyajian materi tidak membingungkan         |                     |                      |               |                      |
| 14 | Setelah membaca komik                               |                     |                      |               |                      |

|    |   |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|
|    | saya memahami sikap tanggung jawab                          |  |  |  |  |
| 15 | Setelah membaca komik saya memahami sikap peduli lingkungan |  |  |  |  |
| 16 | Setelah membaca komik saya memahami sikap peduli sosial     |  |  |  |  |

## LAMPIRAN 8

**Lembar Hasil Analisis Data Melalui  
Wawancara Guru**

| No. | Indikator   | Guru  | Kesimpulan   |
|-----|---|---|--|
| 1.  | Kompetensi yang sulit dicapai dalam pelajaran bahasa Inggris. | Secara umum siswa masih memiliki kekurangan dalam keempat kompetensi yang harus dicapai ( <i>reading, writing, speaking, dan listening</i> ). Siswa tidak memiliki banyak buku bacaan bahasa Inggris sehingga memiliki kendala dalam pencapaian kompetensi <i>reading</i> . Salah satu materi yang cukup sulit untuk siswa adalah tentang <i>giving instruction, giving clue, politeness expression</i> . | Kompetensi yang ingin dicapai adalah <i>reading</i> .                          |
| 2.  | Tingkat ketercapaian kompetensi bahasa Inggris di kelas V.    | Siswa masih kesulitan dalam membuat kalimat sederhana dalam bahasa Inggris baik lisan maupun tulis.   | Kemampuan bahasa Inggris siswa belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. |
| 3.  | Karakter yang harus dimiliki siswa kelas                      | Di kelas V ada beberapa nilai karakter yang   | Ada 5 karakter yang diharapkan untuk   |

|    |   |   |  |
|----|---|---|--|
|    | V.  | diharapkan untuk siswa, yaitu tanggung jawab, peduli sosial, peduli lingkungan, jujur, dan berani.  | siswa kelas V. Namun masih ada nilai karakter yang belum dimiliki oleh siswa.  |
| 4. | Media pembelajaran bahasa Inggris di kelas V.                                   | Dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V lebih sering dilakukan pembelajaran secara konvensional.   | Tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris di kelas V.                                      |
| 5. | Materi bahasa Inggris di kelas V.   | Beberapa pokok bahasan dalam materi bahasa Inggris yaitu <i>introducing your self, invitation, giving expression, giving instruction, politeness expression</i> , dan lainnya.                                      | Pokok bahasan yang akan dikembangkan yaitu <i>giving expression, giving instruction</i> , dan <i>politeness expression</i> |
| 6. | Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman bahasa Inggris siswa. | Sejauh ini dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak menggunakan media pembelajaran. Kendala, tidak adanya penggunaan media pembelajaran adalah karena sulitnya membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi. | Dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran.  |
| 7. | Media pembelajaran  | Belum ada.  | Belum ada media  |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  | yang melatih kemampuan <i>reading</i> siswa dan juga mengandung nilai pendidikan karakter. |   | pembelajaran yang melatih kemampuan <i>reading</i> siswa sekaligus yang mengandung nilai pendidikan karakter.   |
| 8.   | Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V.                         | Komik memiliki gambar dan warna yang menarik, siswa akan suka sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca komik berbahasa Inggris. Ini berarti komik tersebut dapat melatih kemampuan <i>reading</i> siswa. Apalagi jika dalam komik tersebut selain melatih kemampuan <i>reading</i> siswa juga berisi nilai-nilai karakter. Siswa dapat belajar dengan santai dan mudah dipahami. | Guru tertarik dengan pengembangan komik. Guru berpendapat bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, khususnya untuk kemampuan <i>reading</i> siswa. |
| <b>Harapan guru terhadap pengembangan buku komik</b> |  |   |   |
| 9.   | Jenis Gambar   | Realistis   | Harapan guru terhadap buku komik<br>- Jenis Gambar :<br>Realistis   |
| 10.  | Bentuk Komik   | <i>Portrait</i>   | - <i>Portrait</i>   |

|     |              |   |  |
|-----|--------------|---|--|
| 11. | Jenis Kertas | Menggunakan kertas <i>Art Paper</i> 150 gram untuk halaman isi dan menggunakan <i>Art Glossy Paper (250 gr)</i> untuk halaman sampul. | Halaman Sampul:<br><i>Art Glossy Paper (250 gr)</i><br><br>Halaman Isi:<br><i>Art Paper</i> 150 gram |
| 12. | Ukuran Komik | 13,7 cm x 19,7 cm   | 13,7 cm x 19,7 cm  |
| 13. | Pewarnaan    | Berwarna  | Berwarna   |

## LAMPIRAN 9

HASIL REKAPITULASI ANALISIS DATA *EXPERT REVIEW*

| Butir<br>Pernyataan              | Skor Ahli     |               |             |            |
|----------------------------------|---------------|---------------|-------------|------------|
|                                  | Ahli Materi 1 | Ahli Materi 2 | Ahli Bahasa | Ahli Media |
| 1                                | 4             | 4             | 3           | 3          |
| 2                                | 4             | 3             | 4           | 3          |
| 3                                | 4             | 4             | 4           | 3          |
| 4                                | 4             | 3             | 4           | 3          |
| 5                                | 4             | 4             | 3           | 3          |
| 6                                | 4             | 3             | 4           | 3          |
| 7                                | 4             | 3             | 4           | 3          |
| 8                                | 4             | 3             | 4           | 3          |
| 9                                | 4             | 3             | 4           | 3          |
| 10                               | 3             | 4             | 4           | 4          |
| 11                               | 3             | 4             | 4           | 2          |
| 12                               | 4             | 4             | 4           | 3          |
| 13                               | 4             | 4             |             | 3          |
| 14                               |               |               |             | 4          |
| 15                               |               |               |             | 3          |
| 16                               |               |               |             | 4          |
| 17                               |               |               |             | 3          |
| 18                               |               |               |             | 3          |
| 19                               |               |               |             | 3          |
| 20                               |               |               |             | 4          |
| 21                               |               |               |             | 4          |
| 22                               |               |               |             | 3          |
| 23                               |               |               |             | 3          |
| 24                               |               |               |             | 3          |
| 25                               |               |               |             | 4          |
| 26                               |               |               |             | 3          |
| 27                               |               |               |             | 4          |
| 28                               |               |               |             | 3          |
| 29                               |               |               |             | 3          |
| 30                               |               |               |             | 4          |
| <b>Total</b>                     | 50            | 46            | 46          | 97         |
| <b>Rata-rata</b>                 | 0,96          | 0,88          | 0,96        | 0,81       |
| <b>Presentase</b>                | 96%           | 88%           | 96%         | 81%        |
| <b>Rata-rata Keseluruhan 90%</b> |               |               |             |            |

## LAMPIRAN 10

Tabel Hasil Wawancara Uji Coba *One to One*

| Aspek            | Indikator  | Uji Coba   |  |  | Kesimpulan  |
|------------------|--|--|--|--|---|
|                  |  | Anak I   | Anak II  | Anak III   |   |
| <b>Layout</b>    | Daya tarik <i>layout</i> pada sampul depan komik                   | Sampul depan sangat menarik karena menggunakan banyak warna sehingga terlihat bagus.   | Sampul depan menarik karena sederhana dan menumbuhkan minat untuk membaca isi komik.                                       | Sampul depan menarik karena menggunakan banyak warna dan gambarnya lucu.   | Sampul depan komik menarik. Siswa menyatakan bahwa sampul depan menarik perhatian.  |
|                  | Daya tarik <i>layout</i> ilustrasi pada sampul belakang komik      | Sampul belakang menarik karena terdapat ringkasan isi cerita seperti di buku-buku lain.  | Sampul belakang menarik karena terdapat ringkasan isi cerita. Warna yang digunakan juga bagus.                             | Sampul belakang menarik karena terdapat bacaan untuk mengetahui isi cerita.  | Sampul belakang komik menarik. Walaupun sederhana tetapi dengan adanya sinopsis siswa mengetahui gambaran isi cerita komik.                 |
| <b>Tipografi</b> | Kesesuaian ukuran huruf dengan ilustrasi gambar secara keseluruhan | Ukuran huruf dengan ilustrasi gambar sangat sesuai. Ukuran huruf tidak terlalu besar sehingga tidak menutupi gambar. gambar yang ditampilkan masih terlihat jelas. | Ukuran huruf sangat sesuai dengan ilustrasi gambar. Gambar yang ditampilkan tidak terganggu dengan letak dan ukuran huruf. | Ukuran huruf sangat sesuai dengan ilustrasi gambar. Gambar yang ditampilkan tidak terganggu dengan letak dan ukuran huruf. | Ukuran huruf dalam komik sudah sesuai. Siswa tidak merasa terganggu atau kesulitan untuk membaca tulisan maupun mengamati gambar ilustrasi. |
|                  | Kejelasan tingkat keterbacaan huruf                                | Walaupun ukuran huruf kecil, tapi masih bisa terbaca dengan sangat jelas. Ukuran hurufnya sesuai.  | Ukuran huruf yang ditampilkan masih jelas jika dibaca. Ukuran huruf sesuai.  | Ukuran huruf yang ditampilkan jelas jika dibaca. Ukuran huruf sesuai, artinya tidak terlalu kecil atau besar.              | Siswa tidak merasa kesulitan dalam membaca tulisan. Menurut siswa, ukuran huruf dalam komik sudah sesuai.                                   |
| <b>Ilustrasi</b> | Kejelasan  | Gambar yang  | Gambar yang  | Gambar yang  | Ilustrasi gambar yang ditampilkan   |

| Aspek         | Indikator  | Uji Coba   |   |  | Kesimpulan   |
|---------------|--|--|---|--|--|
|               |  | Anak I   | Anak II   | Anak III   |  |
|               | ilustrasi gambar dalam menyampaikan informasi (materi) | ditampilkan baik dan jelas. Gambar menampilkan kegiatan yang bisa dilakukan di rumah sehingga dapat mengerti maksud dari ilustrasi gambar yang ditampilkan.                                | ditampilkan baik dan jelas sehingga dapat dimengerti maksud dari ilustrasi gambar yang ditampilkan.   | ditampilkan jelas dan mudah dipahami maksudnya karena sesuai dengan kegiatan sehari-hari.  | dalam komik memudahkan siswa dalam memahami isi cerita komik. Isi cerita sesuai dengan kegiatan sehari-hari siswa sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami isi komik.                        |
|               | Kejelasan <i>image</i> /pencitraan diri karakter tokoh | Karakter tokoh terlihat sangat jelas sehingga tidak sulit dalam membedakan karakter tokoh yang satu dengan lainnya.  | Karakter tokoh terlihat sangat jelas sehingga tidak sulit dalam membedakan karakter tokoh yang satu dengan lainnya.                               | Karakter tokoh terlihat sangat jelas sehingga tidak sulit dalam membedakan karakter tokoh yang satu dengan lainnya.              | Karakter tokoh yang ditampilkan dalam komik menurut siswa terlihat jelas. Terlihat jelas perbedaan karakter dari setiap tokoh dalam komik.   |
|               | Warna dalam komik menarik                              | Warna yang digunakan dalam komik sangat bagus dan menarik. Warna yang digunakan terang sehingga gambar terlihat bagus dan jelas. Terutama warna yang terdapat dalam setiap karakter tokoh. | Warna yang digunakan sangat bagus dan menarik. Setiap tokoh juga memiliki ciri khas warna. Banyak menggunakan berbagai warna jadi terlihat bagus. | Warna yang digunakan dalam komik sangat bagus dan menarik. Warna yang digunakan terang sehingga gambar terlihat bagus dan jelas. | Komik memiliki warna yang menarik. Komik menggunakan warna yang terang. Gambar yang ditampilkan menjadi terlihat lebih bagus dan jelas.  |
| <b>Bahasa</b> | Kemudahan kosakata bahasa yang dipilih dalam komik     | Bahasa yang digunakan cukup mudah karena ada beberapa yang sudah dipahami artinya. Selain itu ada <i>vocabulary</i> yang memudahkan dalam memahami arti.                                   | Bahasa yang digunakan cukup mudah dibaca dan dipahami.  | Bahasa yang digunakan cukup mudah walaupun ada kata-kata yang kurang mudah dipahami karena terlalu panjang.                      | Sebagian besar bahasa yang digunakan sudah menarik dan memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Namun ada beberapa kalimat yang lebih baik disederhanakan sehingga tidak terlalu panjang dalam setiap |

| Aspek                 | Indikator  | Uji Coba  |  |  | Kesimpulan  |
|-----------------------|--|---|--|--|---|
|                       |  | Anak I  | Anak II  | Anak III   |   |
|                       |  |   |  |  | dialog.   |
|                       | Kejelasan kalimat dalam komik                        | Kalimat yang digunakan dalam komik cukup jelas, namun ada beberapa kalimat yang terlalu panjang sehingga kurang dipahami artinya jika tidak melihat ilustrasi gambar.           | Kalimat yang digunakan dalam komik cukup jelas, namun ada beberapa kalimat yang terlalu panjang. Akan lebih baik jika disederhanakan lagi, sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami. | Kalimat yang digunakan dalam komik kurang jelas, karena ada beberapa kalimat yang terlalu panjang. Akan lebih baik jika disederhanakan lagi, sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami. | Beberapa kalimat dalam komik masih terlalu panjang untuk siswa. Lebih baik jika kalimat diganti menjadi lebih sederhana sehingga memudahkan siswa dalam membaca dan memahami makna kalimat. |
| <b>Materi</b>         | Kesesuaian isi komik dengan materi pelajaran         | Cerita komik sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan kata sudah banyak yang dipelajari oleh guru bidang studi.  | Cerita komik sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan kata sudah banyak yang dipelajari oleh guru bidang studi.   | Cerita komik sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan kata sudah banyak yang dipelajari oleh guru bidang studi.   | Isi komik sesuai dengan materi pelajaran. Materi yang disajikan adalah <i>Giving Instruction</i> , <i>Giving Clue</i> , dan <i>Politeness Expression</i>                                    |
| <b>Nilai Karakter</b> | Kesesuaian isi cerita dengan nilai tanggung jawab    | Cerita dalam komik terdapat perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Sikap itu ditunjukkan ketika Ali melakukan tugas yang diberikan ibunya untuk belanja dengan benar. | Cerita dalam komik mencerminkan perilaku tanggung jawab. Perilaku tersebut ditunjukkan pada saat Ali merapikan kasur setelah bangun tidur.   | Cerita dalam komik mencerminkan perilaku tanggung jawab. Perilaku tersebut ditunjukkan pada saat Ali merapikan kasur setelah bangun tidur.   | Siswa dapat menemukan perilaku tanggung jawab dalam isi cerita komik. Komik mengandung nilai karakter tanggung jawab.   |
|                       | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli lingkungan | Cerita dalam komik mengandung nilai peduli lingkungan. Hal ini dapat digambarkan pada cerita keluarga yang sedang membersihkan  | Cerita dalam komik mengandung nilai peduli lingkungan. Hal ini tergambar pada cerita komik yang pertama yaitu sedang bergotong   | Cerita dalam komik mengandung nilai peduli lingkungan. Hal ini tergambar saat sedang menanam pohon dan Ana sedang membuang   | Siswa dapat menemukan perilaku peduli lingkungan dalam isi cerita komik. Cerita komik sudah mengandung nilai peduli lingkungan.   |

| Aspek | Indikator  | Uji Coba  |   |   | Kesimpulan  |
|-------|--|---|---|---|---|
|       |  | Anak I  | Anak II   | Anak III  |   |
|       |  | lingkungan rumah dan menanam pohon.   | royong membersihkan rumah.  | sampah ke tempat sampah.  |   |
|       | Kesesuaian isi cerita dengan nilai peduli sosial | Cerita dalam komik mengandung nilai peduli sosial. Banyak hal yang mencerminkan perilaku tersebut diantaranya menolong teman yang kesusahan, menolong nenek menyebrang jalan, dan juga menolong kucing yang berada di jalan raya. | Cerita dalam komik mengandung nilai peduli sosial. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan menolong nenek yang sedang menyebrang jalan serta menolong kucing yang berada di jalan raya. | Cerita dalam komik mengandung nilai peduli sosial. Hal ini terlihat pada kegiatan menolong teman yang diganggu oleh orang lain serta menolong nenek yang sedang menyebrang jalan. Menolong kucing juga merupakan sikap tolong menolong. | Siswa dapat menemukan perilaku peduli sosial dalam isi cerita komik. Cerita komik sudah mengandung nilai peduli sosial. |

## LAMPIRAN 11

Hasil Rekapitulasi Analisis Data *Small Group Evaluation*

| Butir<br>Pernyataan                | Skor Responden |      |      |      |      |      |      |      |
|------------------------------------|----------------|------|------|------|------|------|------|------|
|                                    | MZ             | FD   | FT   | ST   | RY   | AL   | FR   | AR   |
| 1                                  | 4              | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    |
| 2                                  | 4              | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    |
| 3                                  | 4              | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    |
| 4                                  | 4              | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    |
| 5                                  | 3              | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    |
| 6                                  | 4              | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    |
| 7                                  | 4              | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    | 3    |
| 8                                  | 4              | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    |
| 9                                  | 4              | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    |
| 10                                 | 4              | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    |
| 11                                 | 3              | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    |
| 12                                 | 3              | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    |
| 13                                 | 4              | 3    | 3    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    |
| <b>Total</b>                       | 49             | 45   | 48   | 47   | 47   | 46   | 49   | 43   |
| <b>Rata-rata</b>                   | 0,94           | 0,86 | 0,92 | 0,90 | 0,90 | 0,88 | 0,94 | 0,82 |
| <b>Persentase</b>                  | 94%            | 86%  | 92%  | 90%  | 90%  | 88%  | 94%  | 82%  |
| <b>Rata-rata Keseluruhan 89,5%</b> |                |      |      |      |      |      |      |      |

## LAMPIRAN 12

Hasil Rekapitulasi Analisis Data *Field Test*

| Butir<br>Pernyataan                | Skor Responden |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|------------------------------------|----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
|                                    | IN             | FC   | RA   | ZS   | RZ   | MD   | IL   | FR   | SM   | YD   | NR   | SW   | DF   | WM   | NN   | SB   | SA   | AZ   | KL   | M    |
| 1                                  | 3              | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    |
| 2                                  | 2              | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 2    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| 3                                  | 3              | 3    | 3    | 2    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    | 3    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| 4                                  | 4              | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| 5                                  | 4              | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| 6                                  | 4              | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| 7                                  | 3              | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    |
| 8                                  | 3              | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    |
| 9                                  | 4              | 4    | 3    | 2    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| 10                                 | 3              | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    | 2    | 4    | 4    | 3    |
| 11                                 | 3              | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    |
| 12                                 | 3              | 4    | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    |
| 13                                 | 4              | 3    | 3    | 3    | 3    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    | 3    | 3    |
| 14                                 | 4              | 3    | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    | 4    | 3    | 3    | 4    | 3    | 3    | 3    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    |
| 15                                 | 4              | 3    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    |
| 16                                 | 3              | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 3    | 4    | 4    |
| <b>Total</b>                       | 54             | 53   | 52   | 53   | 59   | 64   | 60   | 62   | 57   | 57   | 56   | 56   | 50   | 57   | 55   | 53   | 50   | 56   | 60   | 59   |
| <b>Rata-rata</b>                   | 0,84           | 0,83 | 0,81 | 0,83 | 0,92 | 1    | 0,93 | 0,96 | 0,89 | 0,89 | 0,87 | 0,87 | 0,78 | 0,89 | 0,85 | 0,82 | 0,78 | 0,87 | 0,93 | 0,92 |
| <b>Persentase</b>                  | 84%            | 83%  | 81%  | 83%  | 92%  | 100% | 93%  | 96%  | 89%  | 89%  | 87%  | 87%  | 78%  | 89%  | 85%  | 82%  | 78%  | 87%  | 93%  | 92%  |
| <b>Rata-rata Keseluruhan 87,4%</b> |                |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |

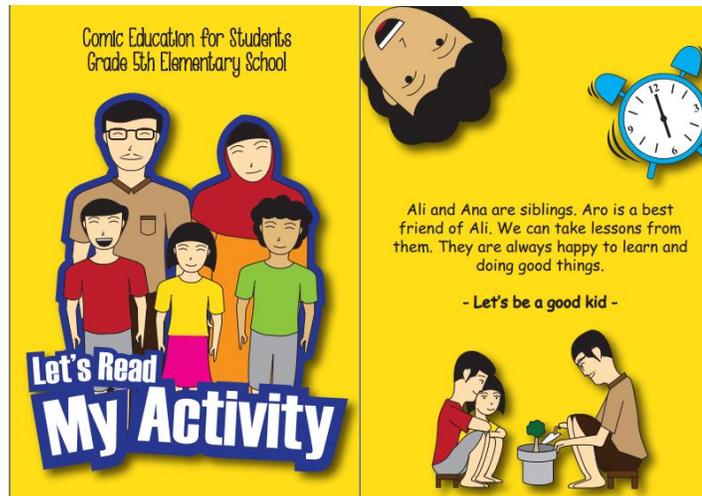
**LAMPIRAN 13**

**FOTO-FOTO KEGIATAN PENELITIAN**



## LAMPIRAN 14

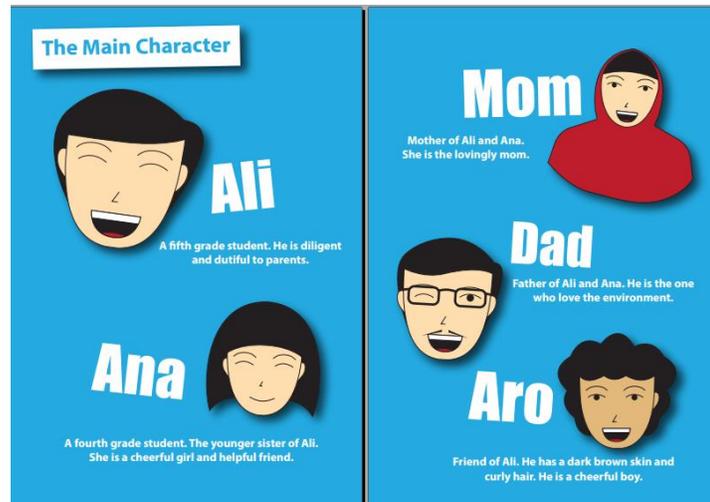
## DESAIN PRODUK BUKU KOMIK



(Sampul Depan dan sampul belakang)



(Halaman Judul, Identitas Buku)



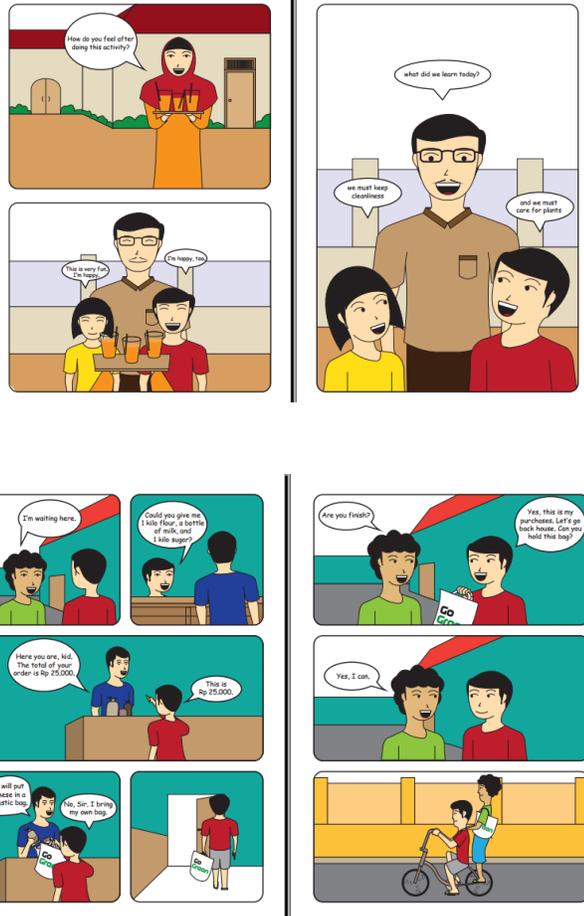
### Pengenalan Tokoh



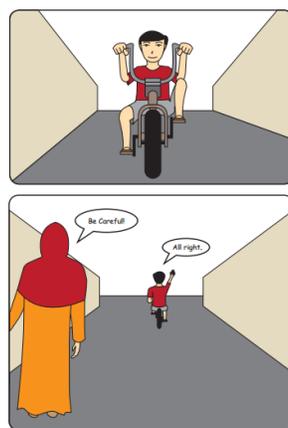
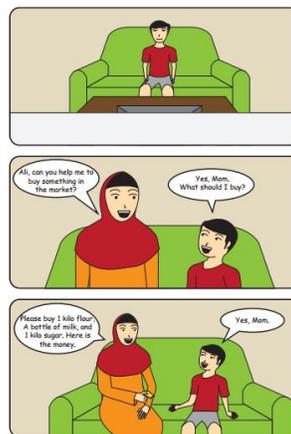
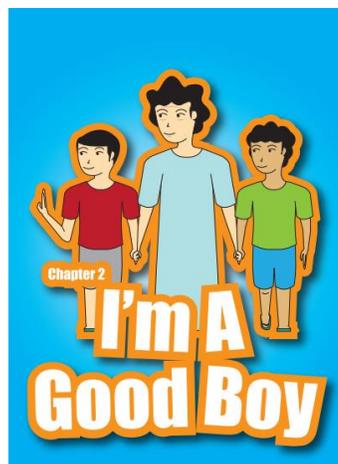
(Pembuka Awal *Chapter 1*, Isi Cerita)



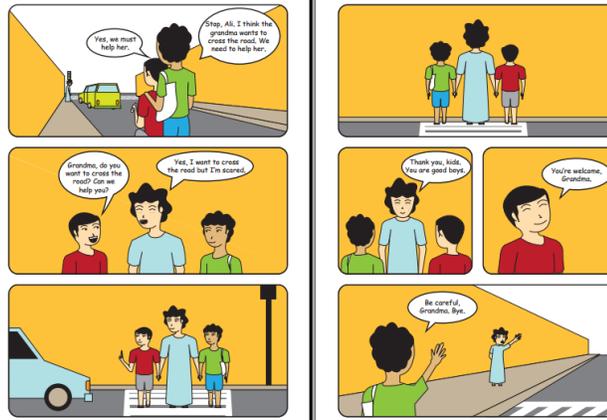
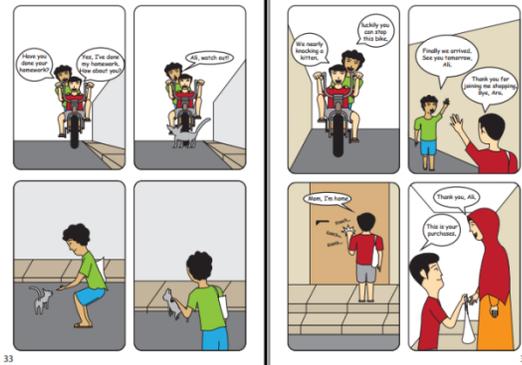
(Isi Cerita)



(Isi Cerita)



(Pembukaan Chapter 2, Isi Cerita)



(Isi Cerita)



What do you learn today?

You are a good boy, Ali.

We must help each other!

**VOCABULARY**

|             |                     |
|-------------|---------------------|
| Environment | : Lingkungan        |
| Healthy     | : Sehat / Kesehatan |
| Messy       | : Berantakan        |
| Tidy it up  | : Membersihkan      |
| Clean       | : Bersih            |
| Shovel      | : Sekop             |
| Warehouse   | : Gudang            |
| Plant       | : Tanaman           |
| Trash bin   | : Tempat Sampah     |
| Sweat       | : Sungsut           |
| Soil        | : Tanah             |
| Fertilizer  | : Pupuk             |
| Mainman     | : Manjago           |
| Market      | : Pasar             |
| Flour       | : Tepung            |
| Milk        | : Susu              |
| Sugar       | : Gula              |
| Naughty boy | : Anak Nakal        |
| Flood       | : Banjir            |
| Purchases   | : Belanjaan         |

|                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| Should I.../shall I... | : Haruskah aku?                |
| Don't do that!         | : Jangan lakukan itu!          |
| Can you help me?       | : Dapatkah kamu membantu saya? |
| Be careful!            | : Hati-hati!                   |
| Don't interfere!       | : Jangan ikut campuri!         |
| Go away!               | : Pergi!                       |
| Watch out!             | : Awas!                        |
| All right!             | : Baiklah                      |

(Isi Cerita, Vocabulary)

**Let's Do It**

Let's plant trees, so the air become more fresh. Do not forget to watered every day.

Let's keep hygiene. Do not littering, because it is effect to flooding and growing of disease.

Let's help each others. Do not hurt the others. Also love animals and plants around you.

**Answer the questions below!**

1. What is the title of the first chapter?
2. How many the main characters in the story?
3. How do Ana and Ali feel after helped their parents?
4. Who helped the boy from the civilian?
5. What lessons can we learn in the story?

(Kesimpulan, Lembar Evaluasi Siswa)