

**KELAYAKAN MEDIA KOMIK PADA MATERI JAMUR  
UNTUK KELAS X SMA**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH:  
JUJUR RIDHA HIDAYAH  
NIM F1071131048**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI JURUSAN PMIPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2018**

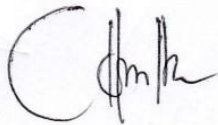
**KELAYAKAN MEDIA KOMIK PADA MATERI JAMUR  
UNTUK KELAS X SMA**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**JUJUR RIDHA HIDAYAH**  
**NIM F1071131048**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**



**Laili Fitri Yeni, S.Si., M.Si**  
**NIP.197410082005012002**

**Pembimbing II**



**Titin, S.Pd,Si., M.Pd**  
**NIP.198402022008012006**

**Mengetahui,**

**Dekan FKIP**



**Dr. H. Martono, M.Pd**  
**NIP.196803161994031014**

**Ketua Jurusan P.MIPA**



**Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd**  
**NIP.196604011991021001**

# KELAYAKAN MEDIA KOMIK PADA MATERI JAMUR UNTUK KELAS X SMA

**Jujur Ridha Hidayah, Laili Fitri Yeni, Titin**

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan Pontianak

Email: [hidayahjujur7@gmail.com](mailto:hidayahjujur7@gmail.com)

## **Abstract**

*This research aims to determine the feasibility of comic media as a teaching media on class X high school fungi material. This study consists of two stages, the first stage of comic media creation and second combat media validation. This research is in the form of quantitative and using descriptive method. Comic media validated by 5 validators, 2 Lecturers of Biology Education FKIP Untan and 3 High School Teachers X class, 1 Teacher SMA Negeri 1 Air Besar, 1 Teacher SMA Negeri 1 Kuala Behe and 1 Teacher SMA Negeri 1 Ngabang. The comic media validation instrument uses a validation sheet with 11 criteria. Data analysis using Content Validity Ratio (CVR) and Content Validity Index (CVI). Comic media validation results obtained CVR value of 1.00 on each criterion and overall obtained CVI value of 1.00 and considered as valid or feasible to use as a teaching media of fungi material in class X SMA.*

**Keywords:** *Comic Media, Feasibility, Fungi Material*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan adanya pendidikan dapat menghantarkan manusia ke arah yang lebih baik yang hendak ditujunya. Demi tercapainya tujuan pendidikan tertentu, maka diperlukan pedoman sebagai acuan dalam pencapaiannya. Adapun pedoman tersebut berupa kurikulum pendidikan yang selama ini diterapkan dalam sistem pendidikan nasional. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Permendikbud No. 70 Tahun 2013).

Kurikulum 2013 mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih menitikberatkan

pada keaktifan peserta didik dan salah satu peranan guru yaitu sebagai fasilitator. Menurut Yeni & Yokhebed (2015: 57), pelaksanaan kurikulum 2013 tanpa peralatan dan perangkat pembelajaran yang mendukung dan hanya mengandalkan strategi belajar sebelumnya akan memperlambat proses untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Banyaknya tuntutan dalam kurikulum 2013 membuat guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proses pembelajaran di kelas. Salah satunya yaitu guru dituntut untuk dapat menggunakan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Tidak menutup kemungkinan jika sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah belum tersedia. Oleh sebab itu guru juga dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran.

Criticos (dalam Daryanto, 2013: 4) menyatakan, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Arsyad (2016: 24), media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Dilihat dari kegunaannya, media pembelajaran tidak lepas dari peranan guru sebagai fasilitator dalam penerapan kurikulum 2013, karena itu media menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Satu diantara media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yakni media komik.

Menurut Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005: 51) komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Bukan hanya sekedar hiburan, tapi komik dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2013: 75) bahwa siswa memberikan respon positif sebanyak 93,3% pada aspek ketertarikan dalam menggunakan media komik pada tema pencemaran air dan 86,6% siswa menyatakan tertarik untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran IPA pada tema yang lain. Enawati & Sari (2010: 33) juga menyampaikan bahwa media komik membuat siswa senang belajar. Media komik juga memudahkan siswa memahami materi. Siswa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 5 Januari 2017 dengan guru Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Air Besar, bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru telah menyiapkan media pembelajaran. Media yang digunakan untuk materi jamur yaitu berupa objek asli dan media *power point*. Dibandingkan dengan objek asli, guru lebih sering menggunakan media *power point* yang berisikan materi dan gambar jamur, sebab penggunaan objek asli masih sangat terbatas dikarenakan jamur mempunyai musim dan tempat tertentu untuk dapat tumbuh.

Media *power point* merupakan media yang memerlukan *LCD* untuk memproyeksikannya sedangkan pihak sekolah hanya memiliki satu buah *LCD* yang digunakan secara bergantian oleh setiap kelas. Selain itu kondisi PLN yang tidak mendukung penggunaan proyektor *LCD*. Perlu adanya media yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti media cetak yang tidak memerlukan proyektor atau peralatan khusus dalam penggunaannya dan mudah digunakan baik bagi guru maupun siswa.

Komik dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Maxtuti, dkk (2013: 128) menyatakan bahwa komik adalah media cetak yang berisi gambar dan daya tarik dan disertai cerita. Sejalan dengan pendapat Cahye (2018: 12), salah satu tantangan dalam kegiatan belajar adalah mengembangkan bahan pembelajaran yang menarik. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian mengenai kelayakan media komik pada materi untuk kelas X SMA. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan media komik sebagai media pembelajaran pada materi jamur di kelas X SMA.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berbentuk kuantitatif (Sugiyono, 2016: 14) dan menggunakan metode deskriptif (Dantes, 2012: 51). Metode deskriptif ini ditujukan untuk menggambarkan keadaan dan jenis-jenis jamur makroskopis yang dimuat dalam bentuk media komik berbentuk kartun yang berisikan tentang data jamur makroskopis yang mencakup nama lokal, nama latin, deskripsi dan klasifikasi jamur serta peranan jamur makroskopis.

## **Pembuatan Media Komik**

Komik dalam penelitian ini digambar secara manual, dilanjutkan dengan proses *scanning*, kemudian untuk *editing* dan *coloring* menggunakan aplikasi *Paint Tool Sai* untuk bagian *cover* dan aplikasi *Photoshop CS6* (64

*Bit*) untuk bagian isi, dan merupakan media cetak berupa buku dengan format A5 (14,8 cm x 21 cm) yang merujuk pada ukuran buku komik oleh Efendi & Doerjanto (2016: 367-368), dengan posisi portrait yang di dalamnya terdapat gambar tokoh berbentuk kartun, berisi balon percakapan dan merupakan komik berwarna.

Cover komik dicetak menggunakan kertas *konstruk* 260 gram dan isi komik di cetak menggunakan kertas *konstruk* 150 gram. Komik dalam penelitian ini berisikan judul komik, pengenalan tokoh, sinopsis, daftar isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, nama lokal dan nama latin jamur, deskripsi dan klasifikasi jamur, serta peranannya.

#### Tahapan Pembuatan Media Komik

Tahap pembuatan media komik dalam penelitian ini merujuk pada pembuatan media komik oleh Efendi & Doerjanto (2016: 367-368). Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media komik, 1) menentukan ide cerita dan jumlah halaman, 2) membuat gambar karakter utama, 3) membuat naskah, 4) membuat gambar sesungguhnya, 5) memulai proses *inking*, 6) menghapus sisa sketsa gambar, 7) *scanning*, 8) *editing*, 9) pencetakan.

#### Validasi Media Komik

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2016: 363). Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media komik sebagai media pembelajaran. Validasi media komik dilakukan oleh dua orang Dosen Pendidikan Biologi FKIP UNTAN dan tiga orang guru Biologi Kelas X SMA, yaitu masing-masing satu guru pada tiap sekolah. Pemilihan sampel sekolah menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 124). Pemilihan sampel

sekolah dalam penelitian ini berdasarkan kriteria tertentu yaitu merupakan sekolah yang terdekat dengan lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 1 Air Besar, SMA Negeri 1 Kuala Behe dan SMA Negeri 1 Ngabang.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi media. Skala pengukuran untuk lembar validasi media komik menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2016: 134) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang dalam fenomena sosial. Bentuk jawaban skala *likert* serta skor pernyataan terdiri dari Sangat Baik (SB) yang bernilai 4, Baik (B) bernilai 3, Cukup Baik (CB) bernilai 2, dan Kurang Baik (KB) yang bernilai 1.

#### Analisis Data

Data yang telah terkumpul pada lembar validasi media komik merupakan data kualitatif, karena setiap point pertanyaan dibagi ke dalam kategori Sangat Baik (SB) yang bernilai 4, Baik (B) bernilai 3, Cukup Baik (CB) bernilai 2, dan Kurang Baik (KB) yang bernilai 1. Karena data dalam bentuk kualitatif maka untuk menghitungnya data ini perlu diubah kedalam bentuk kuantitatif dengan rumus Lawshe (1975). Hasil validasi dari validator kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis *Content Validity Ration* (CVR) dan *Content Validity Index* (CVI).

Rumus CVR adalah sebagai berikut:

$$CVR = \frac{Ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

CVR : *Content Validity Ratio* (Rasio Validasi Isi/ RVI)

Ne : Jumlah panelis/validator yang menyetujui kevalidan media (dianggap setuju jika nilai setiap kriteria mencapai 3,00-4,00, jika < 3,00 maka dianggap tidak menyetujui kevalidan media).

N : Jumlah panelis/validator seluruh nya.

Setelah didapatkan nilai CVR, kemudian dihitung nilai CVI (*Content Validity Index*) untuk menggambarkan bahwa secara keseluruhan butir-butir instrument mempunyai validitas isi yang baik. Rumus CVI adalah sebagai berikut:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{\sum n} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan:

CVI : Nilai rata-rata CVR

$\sum CVR$  : Rata-rata CVR

$\sum n$  : Jumlah kriteria

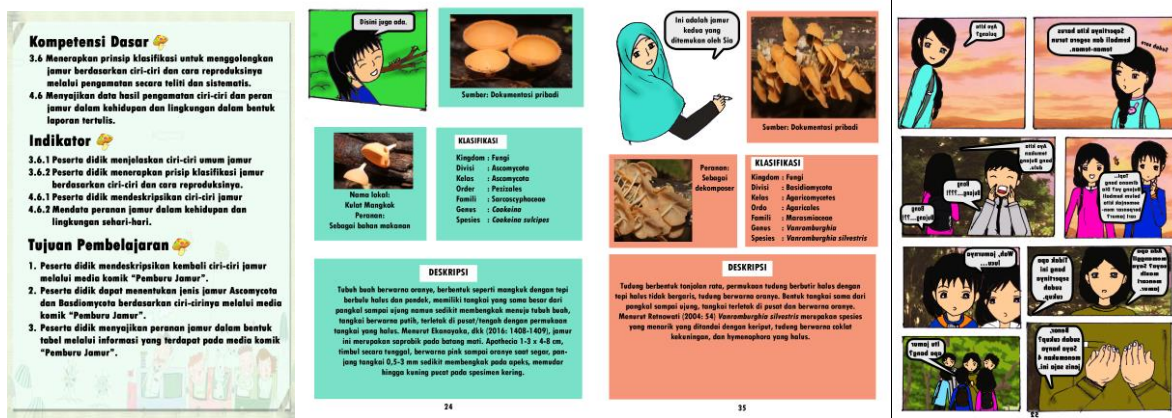
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Media komik dalam penelitian ini berisikan judul komik, pengenalan tokoh, sinopsis, daftar isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, dan data jamur yang mencakup nama lokal, nama latin, deskripsi dan klasifikasi beserta peranan jamur makroskopis yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Cover Komik, Pengenalan Tokoh, Sinopsis dan Daftar Isi



Gambar 2. Kompetensi Dasar dan Isi Komik

Media komik yang telah selesai dicetak kemudian divalidasi oleh 5 orang validator.

Hasil validasi media komik dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Analisis Data Validasi Media Komik**

	Kriteria	Validator					CVR	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Kemudahan membawa komik dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm)	3	3	3	4	4	1,00	Valid
2	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	3	4	3	4	3	1,00	Valid
3	Penggunaan media komik cocok untuk perorangan maupun kelompok	3	4	4	4	4	1,00	Valid
4	Kejelasan alur baca pada komik	3	3	3	3	4	1,00	Valid
5	Kesesuaian media komik dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4	1,00	Valid
6	Kesesuaian gambar dengan alur cerita dalam komik	4	4	4	3	4	1,00	Valid
7	Kualitas kertas media komik dicetak menggunakan kertas <i>konstruk</i> 260 gram untuk bagian <i>cover</i> dan 150 gram untuk bagian isi	4	4	4	4	4	1,00	Valid
8	Kejelasan gambar jamur makroskopis yang terdapat dalam media komik	3	4	4	4	4	1,00	Valid
9	Menggunakan jenis huruf dan ukuran yang sesuai sehingga mudah dibaca	3	4	3	4	3	1,00	Valid
10	Kemenarikan desain <i>cover</i> pada media komik	3	4	4	3	4	1,00	Valid
11	Penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami	3	4	4	4	4	1,00	Valid
CVI						1,00	Valid	

Keterangan:

CVI : Rata-rata CVR

CVR : Indeks Rasio Validasi Isi

### Pembahasan

Data yang mencakup nama latin, nama lokal, deskripsi dan klasifikasi jamur beserta peranan jamur selanjutnya dibuat dalam bentuk media pembelajaran yaitu berupa media komik. Komik digolongkan ke dalam media cetak karena memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak media tersebut serta memerlukan proses editing sebelum mencetaknya (Novianti & Syaichudin dalam Wahyuningsih, 2012: 20). Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005: 51).

Kelebihan media komik yakni mampu menarik perhatian siswa karena berisikan gambar dan percakapan di dalamnya yang memuat materi pelajaran yang hendak disampaikan sehingga menumbuhkan minat baca, mengajak siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Nugroho, dkk (2013: 192-193), media komik mampu memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena karakter visual yang dimiliki media komik dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan

pengajaran yang dikemas dalam komik kontekstual juga lebih dapat dimaknai dengan jelas oleh siswa karena direfleksikan dengan kejadian-kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Adapun kekurangan komik menurut Daryanto (2013: 128) yaitu siswa cenderung tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik.

Komik sebagai media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi sebelum digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik sebagai media pembelajaran. Validasi media komik dilakukan oleh dua (2) orang Dosen Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak dan tiga (3) orang Guru Biologi kelas X SMA. Lembar validasi media komik terdiri dari 11 kriteria.

Kriteria 1: kemudahan membawa komik dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm). Pada kriteria ini dua (2) validator memberi nilai 4 dan tiga (3) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid. Menurut validator, ukuran media komik yang dibuat masih kecil, sehingga tidak terlihat jika dibandingkan dengan buku pelajaran lainnya dan memungkinkan siswa untuk tidak membawanya. Adapun pembuatan media komik ini sudah merujuk pada ukuran media komik oleh Efendi & Doerjanto (2016: 368) yang digunakan dalam pembelajaran dengan format ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm), tidak terlalu besar dan mudah dibawa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2016: 74), salah satu kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu praktis, luwes, dan bertahan.

Menurut Arsyad, media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Susilana & Riyana (2009: 16), salah satu kelebihan media cetak adalah dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa. Oleh karena itu media komik

didesain dengan ukuran buku komik yang mudah dibawa.

Kriteria 2: kesesuaian jenis huruf yang digunakan. Pada kriteria ini dua (2) validator memberi nilai 4 dan tiga (3) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain jenis huruf yang digunakan pada media komik ini sudah sesuai pada tiap halaman. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2016: 85), satu dari enam elemen yang perlu diperhatikan dalam merancang media berbasis cetakan yaitu konsistensi dalam penggunaan format dari halaman ke halaman.

Menurut validator, penggunaan huruf dalam media komik ini tidak bervariasi sehingga kurang menarik. Saran dari validator yaitu agar lebih memvariasikan tulisan sehingga akan lebih menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmawan dalam Romario & Lakoro, teks di dalam komik pun dapat menjadi gambar-gambar yang mengandung informasi untuk menggambarkan emosi tertentu, misalnya penggunaan huruf bold sebagai penunjuk suara keras atau amarah (Romario & Lakoro, 2014: 18). Masithoh (2012: 21) juga menyatakan, dalam komik penggunaan variasi bentuk huruf sering disesuaikan dengan bunyi-bunyi non verbal.

Kriteria 3: penggunaan media komik cocok untuk perorangan maupun kelompok. Pada kriteria ini empat (4) validator memberi nilai 4 dan satu (1) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain media komik ini cocok digunakan baik secara perorangan maupun digunakan secara berkelompok. Menurut Susilana & Riyana (2009: 72), salah satu kriteria dalam memilih media yaitu menyesuaikan dengan karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.

Masithoh (2012: 24) menyatakan, komik mempunyai keunggulan dalam berinteraksi dengan siswa secara individual, memberikan



pengalaman, menunjang kecepatan belajar, sesuai dengan pesan atau informasi, untuk keperluan menjelaskan, memungkinkan pengulangan, penghafalan, dan menarik perhatian sehingga dimungkinkan siswa tertarik untuk mempelajari konsep-konsep biologi. Menurut Sudjana & Rivai (2013: 68), penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipandu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai tersebut, media komik dapat digunakan secara berkelompok sesuai dengan kreativitas guru dalam merancang pelaksanaan pembelajarannya. Didukung oleh pernyataan Arsyad (2016: 75), bahwa keterampilan guru dalam menggunakan media merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Kriteria 4: kejelasan alur baca pada komik. Pada kriteria ini hanya satu (1) validator saja yang memberi nilai 4, sedangkan keempat (4) validator lainnya memberi nilai 3. Hal ini dikarenakan tidak semua orang sering membaca komik, sehingga alur baca pada komik kurang dipahami. Selain itu, menurut validator, dikarenakan tidak senang membaca buku komik, sehingga tidak paham cara menggunakannya. Mengatasi hal tersebut, media komik ini telah dilengkapi dengan cara penggunaannya sehingga memudahkan dalam memahami alur baca pada komik. Komik ini juga merupakan komik berwarna sehingga menarik untuk dibaca.

Sejalan dengan pendapat Waluyanto (2005: 51), bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Efendi & Doerjanto (2016: 366) menyatakan, ilustrasi dalam komik dibatasi oleh kotak yang menjadi bingkai ilustrasi tersebut. Kotak-kotak itu tersusun saling berdekatan dalam halaman komik dan kotak-kotak tersebut menjadi alur bagi pembaca dalam membaca komik. Kotak-kotak tersebut disebut panel. Selain panel, balon kata merupakan salah satu bagian yang mendasari komik. Efendi & Doerjanto (2016: 366) balon kata termasuk ilustrasi yang mendukung teks agar menjadi lebih hidup. Balon kata juga berfungsi untuk mengetahui tokoh mana yang sedang berbicara di dalam komik. Dari analisis hasil validasi diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 sehingga untuk kriteria kejelasan alur baca pada komik tetap dinyatakan valid.

Kriteria 5: kesesuaian media komik dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Pada kriteria ini kelima (5) validator memberi nilai 4 sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain materi yang termuat dalam media komik ini telah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2013: 4), salah satu kriteria yang diperhatikan dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran adalah ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Didukung oleh pernyataan Susilana & Riyana (2009: 68), dasar pokok pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2016: 21) lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Kriteria 6: kesesuaian gambar dengan alur cerita dalam media komik. Pada kriteria ini empat (4) validator memberi nilai 4 dan satu (1) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain gambar dan alur cerita dalam media komik ini telah sesuai. Menurut Arsyad

(2016: 26), kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

Arsyad (2016: 104) juga menyatakan, keterpaduan antara elemen-elemen visual harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. Menurut Arsyad (2016: 40), perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

Kriteria 7: kualitas kertas media komik dicetak menggunakan kertas konstruk 260 gram untuk bagian cover dan 150 gram untuk bagian isi. Pada kriteria ini kelima (5) validator memberi nilai 4 sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain kualitas kertas konstruk yang digunakan untuk mencetak media komik ini merupakan kualitas kertas yang baik, tahan lama dan memberikan hasil cetakan gambar yang terang sehingga tidak perlu adanya perbaikan. Menurut Susilana & Riyana (2007: 214) salah satu kriteria yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran adalah keserasian antara media dengan kualitas kertas yang digunakan.

Kriteria 8: kejelasan gambar jamur makroskopis yang terdapat dalam media komik. Pada kriteria ini empat (4) validator memberi nilai 4 dan satu (1) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain gambar jamur makroskopis dalam media komik ini sudah sesuai dan jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2016: 123) bahwa gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran harus jelas karena hanya dengan ketajaman dan kontras yang baik yang dapat memberikan

ketepatan dan rincian yang memadai untuk menggambarkan kenyataan yang ditampilkan. Sudjana & Rivai (2013: 12) menyatakan, untuk memperoleh hasil belajar siswa secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran, ukurannya juga harus cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati.

Kriteria 9: menggunakan jenis huruf dan ukuran yang sesuai sehingga mudah dibaca. Pada kriteria ini dua (2) validator memberi nilai 4 dan tiga (3) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media komik ini telah sesuai. Jenis huruf yang digunakan dalam media komik ini yaitu *Jokerman* ukuran 32 untuk penulisan judul *cover* dan *fonts Tw Cen MT Condensed Extra Bold* dengan ukuran 11-12 untuk bagian isi. Saran dari validator yaitu agar lebih memvariasikan dan disesuaikan lagi penggunaan jenis huruf atau *fonts* yang digunakan.

Sejalan dengan pendapat Arsyad (2016: 86), salah satu yang perlu diperhatikan dalam merancang media berbasis cetakan yaitu ukuran huruf yang digunakan. Ukuran huruf yang baik untuk teks adalah 12 poin. Menurut Susilana & Riyana (2009: 92) ukuran huruf disesuaikan dengan seberapa banyak tulisan, jika tulisan sedikit berarti ada cukup ruang untuk membuat huruf menjadi lebih besar. Selain memperhatikan ukuran huruf, perlu diperhatikan juga bentuk huruf. Huruf yang sebaiknya digunakan adalah huruf lurus atau tidak ada kaitnya, yang cenderung simpel namun mudah untuk dibaca. Susilana & Riyana (2009: 123) juga menyatakan, gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis *fonts* dekoratif.

Kriteria 10: kemenarikan desain *cover* pada media komik. Pada kriteria ini tiga (3) validator memberi nilai 4 dan dua (2) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain desain

cover media komik yang bergambar dan berwarna memiliki daya tarik sebagai media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk membacanya. Menurut Susilana & Riyana (2009: 188), secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2013:13), bahwa gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa daripada hitam putih.

Menurut Arsyad (2016: 108) warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Menurut Susilana & Riyana (2009: 92), warna-warna yang mencolok baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan untuk menarik perhatian, namun jika terlalu banyak akan mengganggu penglihatan. Sebaiknya perlu diperhatikan harmonisasi pemilihan warna.

Kriteria 11: penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami. Pada kriteria ini empat (4) validator memberi nilai 4 dan satu (1) validator memberi nilai 3, sehingga diperoleh nilai CVR sebesar 1,00 atau valid, dengan kata lain bahasa yang digunakan dalam media komik ini mudah untuk dipahami sehingga pesan yang terdapat di dalamnya dapat tersampaikan kepada pembaca. Sesuai dengan pendapat Waluyanto (2005: 52), bahwa olahan pesan dalam media komik diungkapkan dengan menggunakan bahasa yang jelas, ringkas, dan biasa digunakan dalam bahasa sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2016: 103), bahwa dalam penyampaian informasi kalimat yang digunakan harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil validasi media komik memperoleh nilai CVR (*Content Validity Ratio*) dan CVI

(*Content Validity Indeks*) sebesar 1,00 dengan keterangan valid sehingga media komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi jamur kelas X SMA.

### **Saran**

Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut tentang efektifitas penggunaan media komik terhadap motivasi belajar pada materi jamur kelas X SMA.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahye. 2018. Memotivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Script Pada Materi SPLDV di Kelas VIII Semester 1 SMP Negeri 3 Kubu. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 9 (1): 1-14. (Online). (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP/article/view/23692>, diakses 22 Maret 2018).
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Effendi, S. & Doerjanto, D. 2016. Pembuatan Komik Super Jamu. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 04 (03): 365-373. (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/21380/28/article.pdf>, diakses 13 Februari 2017).
- Enawati, E & Sari, H. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 1 (1): 24-36. (Online). (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP/article/view/163>, diakses 22 Maret 2018).
- Lawshe, C. H. 1975. A Quantitative Approach to Content Validity. *Personnel Psychology Journal*. 28: 563-575: Purdue University. (Online).

- (<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.460.9380&rep=rep1&type=pdf>, diakses 12 Februari 2017).
- Masithoh, S. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Konsep Sistem Pencernaan Makanan. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. (Online). (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24324/1/Siti%20Masithoh.pdf>, diakses 11 Februari 2017).
- Maxtuti, I. O., Wisanti, & Ambarwati, R. 2013. Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMA Kelas X. *Bioedu*. 2 (2): 128-133. (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/4694/34/article.pdf>, diakses 29 Januari 2017).
- Menteri Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Jakarta. (Online). (<https://urip.files.wordpress.com/2013/06/08asalinanpermendikbud-no-70-th-2013-ttg-kd-dan-struktur-kurikulum-smkmak.pdf>, diakses 23 Januari 2017).
- Nugroho, G. A., Lisdiana, & Pribadi, T. A. 2013. Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Sistem Pernapasan. *Unnes Journal of Biology Education*. 2 (2): 190-195. (Online). (<http://lib.unnes.ac.id/18955/>, diakses 7 Desember 2016).
- Purwanto, D. 2013. Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains E-Pensa*. 01 (01): 71-76. (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/2692/37/article.pdf>, diakses 7 Desember 2016).
- Romario, N., & Lakoro, R. 2014. Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*. 3 (1). 18-23. (Online). (<http://ejournal.its.ac.id/index.php/sainsseni/article/view/6053>, diakses 11 Februari 2017).
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wahyuningsih, A. R. 2012. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*. 1 (1): 19-27. (Online). (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/download/40/29>, diakses 6 Desember 2016).
- Waluyanto, H. D. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmala*. 7 (1): 45-55. (Online). (<http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/16441/16433>, diakses 29 Januari 2017).
- Yeni, L.F & Yokhebed. 2015. Pengembangan Virtual Laboratory Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Microbiology Sub Materi Isolasi Bakteri. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 6 (1): 57-67. (Online). (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/PM/article/view/17591>, diakses 21 Maret 2018).

