

PEMBELAJARAN FABEL DI ERA NEW NORMAL DENGAN MEDIA KOMIK

Dafik Saputro¹, Ariesty Fujiastuti²

^{1,2}FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Kragilan Tamanan

Banguntapan Bantul Yogyakarta

¹dafik20@gmail.com, ²ariestyfujiastuti@pbsi.uad.ac.id

Abstrak

Adanya pandemi Virus Covid 19 di Indonesia menimbulkan dampak yang cukup signifikan pada beberapa sektor seperti sektor ekonomi, industri, pendidikan dan lain sebagainya. Pada artikel ini mendeskripsikan dampak Virus Covid 19 terhadap dunia pendidikan. Adanya kebijakan pemerintah untuk melakukan proses pembelajaran secara daring sehingga menuntut peserta didik untuk menguasai menggunakan teknologi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengeluarkan kebijakan yakni terkait pelaksanaan tahun akademik baru, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penggunaan fasilitas atau layanan kampus. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa seperti media berbasis komik. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan pembelajaran fabel di Era New Normal dengan media komik. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa wawancara, dan angket. Penelitian pengembangan media pembelajaran fabel berbasis komik ini, divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran. Jadi media ini “sangat layak” sehingga dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu implementasi. Media ini sudah bisa diimplementasikan ke peserta didik dan kemudian bisa di evaluasi sehingga diharapkan media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Teks fabel

Abstract

The existence of the Covid 19 virus pandemic in Indonesia has had a significant impact on several sectors such as the economy, industry, education and so on. This article describes the impact of the Covid 19 Virus on the world of education. The existence of a government policy to carry out an online learning process that requires students to master using technology. The Ministry of Education and Culture (KEMENDIKBUD) issued policies related to the implementation of the new academic year, the implementation of the learning process, and the use of campus facilities or services. Therefore, learning media is needed that can attract students' interest such as comic-based media. The purpose of this research is to develop fable learning in the New Normal Era using comic media. In this study using the type of development

research (RnD) with the ADDIE development model. The ADDIE development model stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments used were interviews and questionnaires. This research on the development of comic-based fable learning media is validated by media experts, material experts, teaching experts. So this media is "very feasible" so that it can be continued at the next stage, namely implementation. This media can be implemented to students and then evaluated so that it is hoped that this media can be used in an interesting learning process.

Keywords: *Learning Media, Comic, Fable Text*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mendewasakan manusia pendidikan. Pandemi Virus Covid 19 sekarang ini semakin menyebar ke berbagai daerah khususnya di negara Indonesia, hal tersebut menimbulkan dampak baik itu dampak negatif maupun positif. Akibatnya proses pembelajaran menjadi terhambat, pembelajaran yang awalnya tatap muka kini menjadi pembelajaran daring. Indonesia sekarang ini memasuki masa New Normal atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar masyarakat memakai masker, sering mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Di era New Normal ini pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengeluarkan kebijakan yakni terkait pelaksanaan tahun akademik baru, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penggunaan fasilitas atau layanan kampus.

New Normal merupakan kehidupan baru di mana masyarakat tetap melakukan berbagai aktivitas seperti biasa namun tetap menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah agar penyebaran Virus Covid 19 dapat teratasi. Berbanding terbalik jika masyarakat tidak memperhatikan protokol kesehatan maka pelaksanaan

New Normal akan menimbulkan angka kasus Virus Covid 19 semakin meningkat. Jika dalam pelaksanaan New Normal gagal maka akan berisiko terhadap meningkatnya penyebaran Virus Covid 19 contohnya seperti negara Korea Selatan. Pelaksanaan New Normal berdampak pada dunia pendidikan yang mana sekarang ini peserta didik belajar di rumah dengan pelaksanaan proses pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat- perangkat mobile seperti smarphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Sekolah pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi new normal sekarang.

Dalam pembelajaran daring masih terdapat banyak kendala yang dihadapi siswa dan guru. Kurangnya minat siswa juga menjadi salah satu faktor masalah dalam proses pembelajaran daring. Minat dapat dikatakan sebagai keinginan yang tetap untuk memperhatikan atau melakukan beberapa kegiatan. Minat akan selalu diikuti dengan perasaan yang senang dan dari hal itu akan diperoleh kepuasan. Dalam hal ini minat peserta didik masih sangat kurang karena guru hanya memberikan tugas dengan menggunakan LKS atau materi yang ada di buku paket saja. Hal tersebut yang menjadikan peserta didik tidak dapat belajar dengan baik, karena tidak adanya daya tarik untuk belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat peserta didik sangat besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang kurang menarik juga dapat dilihat dari faktor materi yang diberikan oleh guru. Kesalahan penyampaian materi pembelajaran yang masih sering terjadi ialah guru hanya memberikan contoh-contoh yang ada dalam buku materi saja. Guru belum dapat mengembangkan contoh-contoh materi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Contoh-contoh yang ada pada buku materi peserta didik, seharusnya sudah dipelajari untuk kegiatan belajar di rumah. Oleh karena itu, peserta didik sudah dapat membaca sendiri tanpa harus dibacakan oleh guru. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru masih terpaku dengan pemberian contoh materi pembelajaran yang ada pada buku saja, sehingga hal tersebut dirasa kurang menarik dan tidak dapat mengembangkan pola pikir peserta didik.

Munculnya masalah-masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia. Pengembangan media pembelajaran dengan berbasis komik akan sangat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Kehadiran bahan ajar berbasis komik bagi dunia pendidikan justru sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Komik merupakan suatu bacaan yang terbilang populer, komik merupakan salah satu bacaan yang begitu populer pada anak-anak, tetapi tidak hanya pada anak-anak yang peminat komik, bahkan pada orang dewasa suka membacanya.

Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan remaja, selain kisah-kisah yang indah bisa dibaca dalam komik, ada juga gambar-gambar menarik sebagai dukungan untuk memikat hati pembaca, terutama anak-anak. Seperti yang kita ketahui komik itu mudah ditemukan bahkan di toko-toko buku ada banyak jenis komik dengan cerita yang berbeda. Di tempat-tempat yang mudah disewa komik, komik sangat diminati.

Komik adalah sebuah cerita bergambar yang mudah dipahami dan menyenangkan (biasanya di majalah surat kabar atau dalam bentuk buku). Selain pemahaman komik yang disebutkan di atas, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra dalam bentuk cerita yang disajikan dalam bentuk gambar yang memiliki tokoh luar biasa dalam sejarah. Komik pada umumnya mengandung cerita fiksi atau tidak nyata. Kemudian dapat disimpulkan, komik merupakan suatu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk penggambaran cerita

Media pembelajaran berbasis komik akan dikembangkan pada materi Fabel. Fabel merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari di SMP kelas VII. Fabel termuat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3. 1 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan 4. 1 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah.

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang bertingkah laku layaknya manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi cerita fabel juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya.

Binatang-binatang yang ada pada cerita fabel memiliki karakter layaknya manusia. Karakter mereka ada yang baik dan ada juga yang tidak baik. Mereka mempunyai sifat pintar, jujur, sopan, dan senang bersahabat, serta melakukan perbuatan yang baik atau terpuji. Mereka ada juga yang berkarakter licik, culas, sombong, suka menipu, dan ingin menang sendiri. Cerita fabel tidak hanya ditujukan kepada anak-anak, tetapi cerita fabel juga bisa untuk orang dewasa. Setelah membaca dan memahami teks cerita fabel, kamu dapat belajar pada karakter-karakter binatang tersebut. Cerita fabel menjadi salah satu sarana yang potensial dalam menanamkan nilai-nilai moral yang ada diceritanya. Kita dapat belajar dan mencontoh karakter-karakter yang baik dari binatang itu agar kamu memiliki sifat terpuji.

Dalam pembelajaran fabel, guru jarang menggunakan media komik dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, supaya pembelajaran fabel menarik dan menjadikan peserta didik aktif dalam kelas, maka penelitian ini akan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pembelajaran fabel di Era New Normal dengan media komik diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik pada setiap proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu ingin memperkenalkan serta mengembangkan pembelajaran fabel di Era New Normal dengan media komik.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019: 38) menjelaskan bahwa dalam proses pengembangan desain pembelajaran tentu saja dapat menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena lebih cocok digunakan untuk penelitian pengembangan khususnya pada pengembangan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran dengan menggunakan komik. Adapun tujuan penelitian ini yakni untuk mengembangkan media pembelajaran fabel berbasis komik untuk siswa SMP kelas VII dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada materi fabel di SMP kelas VII. Tahapan alur pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE akan dijelaskan hanya bagian *Development* (Pengembangan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media pembelajaran yang dikembangkan berisi prakata, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pengantar, contoh media komik, soal latihan, evaluasi, dan daftar pustaka. Prakata adalah pengantar dari penulis. Daftar isi disusun secara sistematis,

dengan mengedepankan kemudahan dalam mencari nomor atau halaman yang ingin dicari sehingga peserta didik tidak merasa kebingungan dalam mencari materi. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran ditulis agar peserta didik mengetahui apa saja capaian yang akan di capai setelah mereka mempelajari materi tersebut. Pengantar berisi materi teks drama. Dalam komik ini terdapat 2 komik yang digunakan dalam 2 pertemuan. 1 komik terdapat 1 cerita yang terdiri dari 8 halaman. Pada komik pertama peserta didik diminta untuk menentukan unsur instrinsik cerita setelah membaca komik tersebut. Pada komik kedua peserta didik diminta untuk menceritakan kembali komik yang telah dibaca. Soal latihan dan evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Berikut adalah contoh cover dan gambar kedua komik dalam media tersebut pada halaman pertama.



Gambar 1. Cover dan Komik

Langkah terakhir setelah media selesai dikembangkan, maka media akan diuji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Penilaian oleh para ahli dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Berikut adalah hasil penilaian uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli dan ahli pengajaran.

Validasi Ahli Media

Pada tahap uji validasi ahli media telah dilakukan pada tanggal 28 September 2020 oleh Bapak Hermanto, S.Pd., M.Hum., Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan. Berikut hasil penilaian yang telah diperoleh. Adapun nilai yang diperoleh dari ahli media ialah sebesar 64. Nilai tersebut didapat melalui hasil angket berjumlah 16 pertanyaan dengan skala nilai 1-5.

Langkah selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \\ &= 5 \times 16 \\ &= 80 \end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(x) = \frac{ju}{ju} \frac{h}{h} \frac{s}{s} \frac{y}{y} \frac{d}{d} \frac{h}{h} \times 100$$

$$P(x) = \frac{64}{80} \times 100$$

$$P(x) = 80$$

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak (SL)
61 - 80	Layak (L)
41 - 60	Kurang Layak (KL)
21 - 40	Tidak Layak (TL)
0 - 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran fabel berbasis komik untuk siswa SMP kelas VII termasuk dalam kategori “Layak” dengan jumlah skor 80.

Validasi Ahli Materi

Pada uji validasi ahli materi yang telah dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2020 oleh Bapak Dr. M. Ardi Kurniawan, M.A. Beliau adalah dosen mata kuliah Pengajaran atau Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Berikut hasil penilaian yang diperoleh. Adapun nilai yang diperoleh dari ahli media ialah sebesar 70. Nilai tersebut didapat melalui hasil angket berjumlah 15 pertanyaan dengan skala nilai 1-5.

Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \\ &= 5 \times 15 \\ &= 75 \end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(x) = \frac{ju}{ju} \frac{h}{h} \frac{s}{s} \frac{y}{y} \frac{d}{d} \frac{h}{h} \times 100$$

$$P(x) = \frac{70}{75} \times 100$$

$$P(x) = 93.33$$

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak (SL)
61 - 80	Layak (L)
41 - 60	Kurang Layak (KL)
21 - 40	Tidak Layak (TL)
0 - 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran fabel berbasis komik untuk siswa SMP kelas VII termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 93,33.

Validasi Ahli Pengajaran

Pada tahap uji validasi ahli pengajaran telah dilakukan pada tanggal 1 September 2020 oleh Ibu Ika Astriyani, S.Pd. Beliau adalah Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pleret. Berikut hasil penilaian yang telah diperoleh. Adapun nilai yang diperoleh dari ahli media ialah sebesar 80. Nilai tersebut didapat melalui hasil angket berjumlah 18 pertanyaan dengan skala nilai 1-5.

Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \\ &= 5 \times 18 \\ &= 90 \end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(x) = \frac{\text{ju} \quad h \quad s_i \quad y \quad d \quad h}{\text{ju} \quad h \quad s_i \quad i_t} \times 100$$

$$P(x) = \frac{80}{90} \times 100$$

$$P(x) = 88,88$$

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak (SL)
61 - 80	Layak (L)
41 - 60	Kurang Layak (KL)
21 - 40	Tidak Layak (TL)
0 - 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran fabel berbasis komik untuk siswa SMP kelas VII termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 88,88.

Analisis Kuantitatif Media Komik Pada Pembelajaran Fabel

Langkah analisis data secara kuantitatif dilakukan guna mengetahui nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran. Adapun hasil data yang akan dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan dapat diambil dari hasil penilaian para ahli. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelayakan produk buku pengayaan yang telah dibuat.

Keterangan

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi}{N}$$

\bar{x} = Nilai rata-rata
 $\sum \chi$ = Jumlah nilai yang ada
 N = Jumlah penilai

Tabel 4. 46 Data Kuantitatif

No.	Penilai	Skor	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Media	80	Layak
2.	Ahli Materi	93,33	Sangat Layak
3.	Ahli Pengajaran	88,88	Sangat Layak
Jumlah		262,21	
Rata-rata		87,4	Sangat Layak

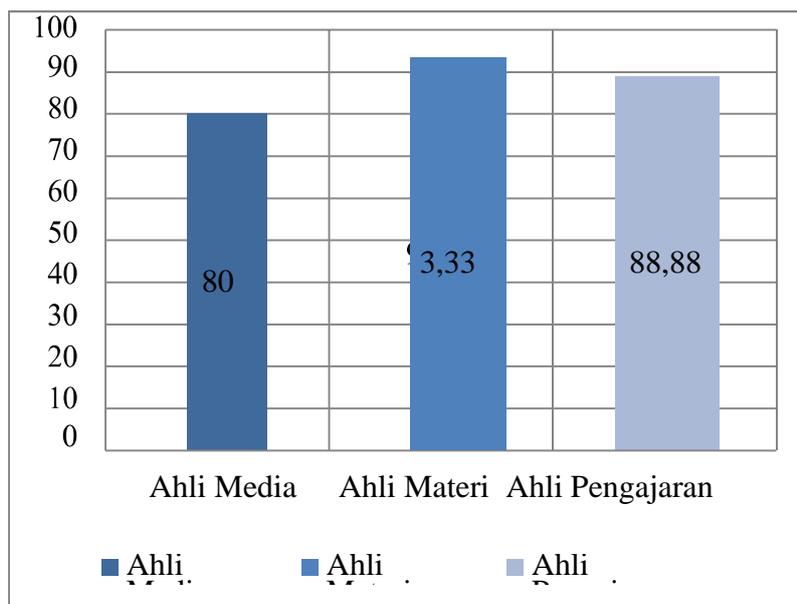
Setelah mengetahui hasil data dari dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{262,21}{3}$$

$$\bar{x} = 87,4$$

Apabila disajikan dengan diagram batang, maka dapat diperoleh sebagai berikut.



Gambar 4.36 Diagram Batang Hasil Penelitian

Pembahasan

Pendidikan saat ini memang menjadi dasar dari kemajuan pembangunan generasi bangsa. Peserta didik sebagai generasi emas penerus bangsa dipersiapkan untuk masa depan. Tentu tenaga pendidik merupakan kunci utama untuk menghasilkan generasi emas Indonesia yang dicanangkan akan tercapai tahun 2045 generasi yang bermutu dan berkualitas. Negara kita saat ini menghadapi wabah pandemi COVID-19 sehingga dengan demikian maka pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran secara online atau daring dimana peserta didik diharuskan belajar di rumah saja untuk menghindari terpaparnya COVID-19. Tentunya banyak kendala dalam pelaksanaan pembelajaran online atau daring ini, tetapi kegiatan pembelajaran kepada peserta didik harus tetap dilaksanakan ditengah kebijakan pemerintah di era new normal saat ini. Saat ini pemerintah kita sedang menerapkan kebijakan new normal tak terkecuali kenormalan baru pada sektor pendidikan. Tujuan dalam artikel ini untuk menjadikan pertimbangan guru atau tenaga pendidik dalam merencanakan strategi pembelajaran dan dalam menerapkan model pembelajaran jarak jauh atau online ini jadi diharapkan peserta didik akan mendapatkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas.

Pembelajaran daring yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan suatu media yang menuntut seorang pendidik untuk berkreasi dalam menyusun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya ialah media komik. Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Penggunaan media komik ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran baik luring ataupun daring. Jika akan digunakan dalam pembelajaran luring, maka media ini akan dicetak dalam bentuk *hard copy*. Akan tetapi, jika akan digunakan dalam pembelajaran daring, maka media ini berbentuk *soft copy*. Keuntungannya media ini yaitu bisa digunakan dalam situas

apapun. Selain itu, media ini juga dapat menarik minat siswa karena terdapat gambar-gambar yang menarik.

Dalam pembelajaran di Era New Normal, dilakuakn secara daring menggunakan *smartphone* dan laptop. Penggunaan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini bisa diaplikasikan menggunakan *smartphone* dan laptop sehingga sangat efektif dalam pembelajaran di Era New Normal.

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli dan pengguna media (peserta didik) dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran “Sangat Layak” digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 87,4. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 80, dari ahli materi sebesar 93,33, dari ahli pengajaran sebesar 88,88. Jadi media ini “sangat layak” sehingga dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu implementasi. Media ini sudah bisa diimplementasikan ke peserta didik dan kemudian bisa di evaluasi sehingga diharapkan media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik.

KESIMPULAN

New Normal atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar masyarakat memakai masker, sering mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Di era New Normal ini pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan seperti Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengeluarkan kebijakan yakni terkait pelaksanaan tahun akademik baru, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penggunaan fasilitas atau layanan kampus. Sektor pendidikan di era New Normal berbeda dengan dulu yang mana pembelajaran dilakukan tatap muka setelah adanya pandemi Virus Covid 19 pembelajaran dilakukan secara daring. Adanya teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran di era New Normal yang mana pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka melainkan secara daring. Pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran daring untuk membuat peserta didik memahami segala materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, media, dan pengajaran dapat dikatakan dalam kategori “sangat layak” digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 87,4. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 80, dari ahli materi sebesar 93,33, dari ahli pengajaran sebesar 88,88. Media pembelajaran ini dapat menggunakan *smartphone* dan laptop dalam bentuk soft copy sehingga sangat efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran di Era New Normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Datu Linggi. 2016. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi Untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: PT Ar-ruzz.

- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Jakarta: Erlangga
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maharsi Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Mustami, K. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aynat Publishing
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta