

Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Aplikasi *Comic Life* Di Kelas IX SMP Tahun Ajaran 2022/2023

Mia Nur'aini Siregar

Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang

Korespondensi penulis: miasiregar.290301@gmail.com

Abstract: *This research is based on the problem that students need varied teaching materials based on interesting comics. So with this problem, the solution is to conduct research on the development of teaching materials for inspirational story texts using the comic life application. This study aims to (1) Know and describe the process of developing teaching material for inspirational story texts using the comic life application, (2) Know and describe the form of teaching material for inspirational story texts using the comic life application, (3) Know the feasibility of teaching material for inspirational story texts using comic life application that has been developed. This development research uses the development model, namely S. Thiagarajan's 4D which consists of define, design, develop, disseminate stages. The results showed that the product results from the development of teaching materials for inspirational story texts using the comic life application in class IX of junior high school were categorized as "Very Eligible" with a percentage result of 85.75%, based on the percentage results from material experts of 83% in the "Very Eligible" category. , media experts 95% in the "Very Eligible" category, Indonesian language teachers 84% in the "Very Eligible" category, and 81% student response in the "Very Eligible" category which concludes that the teaching materials developed are very suitable for use in learning activities .*

Keywords: *Teaching Materials, Inspirational Story Text, Comic Life, 4D.*

Abstrak: Penelitian ini berdasarkan dari masalah bahwa siswa membutuhkan materi ajar yang variatif dengan berbasis komik yang menarik. Maka dengan adanya masalah tersebut, maka solusinya yaitu melakukan penelitian pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi comic life. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi comic life, (2) Mengetahui dan mendeskripsikan bentuk materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi comic life, (3) Mengetahui Kelayakan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi comic life yang telah dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yaitu 4D S. Thiagarajan yang terdiri dari tahap define, design, develop, disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil produk dari pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi comic life di kelas IX SMP dikategorikan "Sangat Layak" dengan hasil persentase sebesar 85,75% yaitu berdasarkan hasil persentase dari ahli materi sebesar 83% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media 95% dengan kategori "Sangat Layak", guru bahasa Indonesia sebesar 84% dengan kategori "Sangat Layak", dan respon siswa sebesar 81% dengan kategori "Sangat Layak" yang disimpulkan bahwa materi ajar yang dikembangkan sangat layak digunakan dari kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Materi Ajar, Teks Cerita Inspiratif, *Comic Life*, 4D.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu media untuk menumbuh kembangkan dan mengasah kemampuan yang dimiliki setiap manusia. Selain itu, pendidikan juga termasuk hal penting yang harus dijalankan oleh setiap manusia agar manusia dapat mengetahui informasi-informasi terbaru yang terdapat di dunia. Kegiatan belajar mengajar terdapat guru yang menjadi fasilitator untuk peserta didik dan guru juga bertanggung jawab untuk membimbing peserta didik dengan baik agar menjadi aktif, kreatif dan inovatif. Salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang berisi mengenai keterampilan Berbahasa.

Bahasa merupakan suatu sarana komunikasi baik secara tertulis maupun lisan. Selain itu, bahasa juga memiliki peran penting untuk kehidupan manusia yaitu bahasa berfungsi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan isi pikiran atau perasaan kepada manusia lain. Oleh karena itu, bahasa harus dipelajari oleh setiap manusia agar manusia dapat memahami manusia lainnya. Maka dengan adanya pembelajaran keterampilan berbahasa diharapkan peserta didik dapat berbahasa dengan baik dan benar. Pembelajaran keterampilan berbahasa memiliki empat aspek keterampilan yaitu Menyimak, Berbicara, Menulis dan Membaca. Empat aspek keterampilan dalam berbahasa sangat penting untuk dipelajari karena empat aspek ini termasuk ke dalam standar kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Materi ajar merupakan segala materi yang akan diajarkan yang berkaitan secara langsung dengan proses belajar dan hasil capaian siswa di kelas (Tessmer, 1993). Suatu materi ajar dikatakan baik jika mampu mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu wujud dalam pengembangan mutu satuan pendidikan yaitu melalui pengembangan materi ajar sebagai perangkat kurikulum yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan dalam pendidikan (Ball dan Cohen, 1996).

Teks cerita inspiratif merupakan sebuah teks yang berisi cerita yang dapat menginspirasi pembaca melalui pengalaman yang diceritakan dalam teks cerita inspiratif (Tarigan, 2017: 15). Teks ini juga dapat mendorong semangat peserta didik menjadi lebih baik (Sulistyo, 2021). Teks cerita inspiratif merupakan suatu materi pembelajaran yang termasuk kedalam keterampilan berbahasa. Karena terdapat kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pada kurikulum 2013 terdapat teks cerita inspiratif yang akan diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas IX Semester genap. Teks cerita inspiratif ini termuat pada kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu KD 3.12 ialah menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks cerita inspiratif dan KD 4.12 ialah mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan. Teks cerita inspiratif ini merupakan pengembangan dari teks narasi yang berisi ungkapan simpati atau rasa peduli terhadap suatu hal yang terdapat di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian serta hasil analisis penilaian guru mengenai pembelajaran teks cerita inspiratif menunjukkan bahwa masih tergolong belum sesuai kebutuhan siswa dan belum mencapai kompetensi yang ingin dicapai. Penilaian ini berdasarkan hasil belajar siswa yang memiliki nilai rata-rata belum sesuai KKM yang ingin dicapai. Teks ini juga merupakan teks yang baru terdapat dalam Kurikulum 13, sehingga harus

dikembangkan menjadi teks yang sesuai dan variatif agar tercapainya kompetensi yang ingin dicapai. Dalam hal ini, teks cerita inspiratif bermanfaat untuk peserta didik agar bisa berkarya dan mencurahkan ekspresi atau perasaan mereka melalui bercerita dan melalui cerita yang dirangkai dapat menginspirasi pembaca. Tenaga pendidik dan orang tua harus mendukung potensi pada anak dengan mendukung media pembelajaran yang berpengaruh positif pula dan dapat ikut serta dalam membimbing anak ke arah yang positif.

Media pembelajaran terdapat berbagai macam yaitu berupa media cetak, media audio, media audio visual dan lainnya. Mempelajari materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami dengan adanya media pembelajaran (Utami, 2017). Audie (2019:587) menyatakan bahwa komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi lebih baik dengan adanya media pembelajaran serta sebagai motivasi agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran (Juanda & Hendriyani, 2022). Penelitian ini menggunakan media komik berupa media *Comic life*. *Comic life* merupakan media pembelajaran yang memiliki daya tarik berupa ilustrasi gambar yang menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas dan berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Ibu Mila Hariani, S. Pd., di SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 menyatakan bahwa media pembelajaran berupa materi ajar menggunakan aplikasi *Comic Life* belum pernah digunakan karena guru biasa hanya menggunakan video pembelajaran serta buku paket cetak dan materi ajar masih belum dimuat dengan bervariasi. Hal ini disimpulkan oleh guru karena materi yang disampaikan belum seluruhnya menyesuaikan kebutuhan siswa pada saat ini yang dilihat berdasarkan penilaian rata-rata dalam kegiatan pembelajaran yang disusun oleh guru bahasa Indonesia serta siswa SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 tertarik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti komik. Siswa minat terhadap pembelajaran berbasis komik berdasarkan hasil analisis guru melalui Gerbaning yaitu gerakan baca hening.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses, bentuk, kelayakan dari pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *comic life* di kelas IX. Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan, pemahaman, dan dapat menjadi referensi terhadap penelitian selanjutnya.

KAJIAN TEORITIS

A. Materi Ajar

Materi ajar merupakan kumpulan materi atau acuan untuk disampaikan kepada siswa yang berguna untuk membantu guru pada pelaksanaan proses belajar mengajar (Tomlinson, 1998: 9). Materi ajar sangat mempengaruhi proses dalam membangun dan mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Behnke, 2018; Nurhidayanto, 2015).

Pada pembelajaran, materi ajar sangat menentukan dalam keberhasilan kegiatan belajar untuk siswa. Jika materi ajar layak digunakan maka pembelajaran akan berjalan dengan baik dan begitu sebaliknya. Maka, dalam pengembangan materi ajar memiliki prinsip-prinsip yang dijadikan sebagai dasar dalam proses pengembangan materi ajar, yaitu relevansi, konsistensi, kecukupan.

B. Langkah-Langkah Pemilihan Materi Ajar

1. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Memilih materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah diidentifikasi agar lebih efektif diajarkan kepada siswa.
3. Memilih sumber bahan ajar yang relevan.

C. Teks Cerita Inspiratif

Menurut Lestari (2019) cerita inspiratif merupakan teks yang menceritakan suatu usaha atau perjuangan untuk mencapai suatu keinginan, cerita yang memotivasi pembaca maupun pendengar. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya teks cerita inspiratif merupakan teks yang berisi cerita yang memberi inspirasi kepada pembaca dengan menceritakan suatu kisah perjuangan kehidupan maupun lainnya dengan kalimat yang menginspirasi para pembaca.

D. Ciri-Ciri Teks Cerita Inspiratif

Berikut ciri-ciri teks cerita inspirasi (Pembelajaran & Inspiratif, n.d.), yang terdiri atas:

- 1) Memiliki struktur yang terdiri dari orientasi, komplikasi peristiwa, komplikasi, resolusi, koda yang terdapat dalam teks cerita inspiratif.
- 2) Memiliki tema yang spesifik dalam cerita inspiratif.
- 3) Memiliki alur cerita yang baik sehingga dapat memahami cerita dengan baik.
- 4) Teks inspiratif mengandung pesan untuk disampaikan kepada pembaca.

- 5) Teks inspiratif merupakan teks naratif karena menceritakan tentang sesuatu yang dapat menginspirasi seseorang untuk membaca cerita.
- 6) Menceritakan kisah perjuangan yang dapat memberi inspirasi pembaca maupun pendengar.

E. Struktur Teks Cerita Inspiratif

Struktur dalam unsur teks cerita inspiratif (Kemendikbud, 2018:152), ialah terdiri atas orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi, resolusi, koda.

F. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Inspiratif

Teks cerita inspiratif memiliki beberapa kaidah kebahasaan (Pembelajaran & Inspiratif, n.d.) antara lain:

1. Menggunakan konjungsi keterangan tempat, waktu, dan kata hubung.
2. Menggunakan kata ganti nama dan kata ganti "Dia".
3. Cerita atau idenya fakta atau kisah nyata

G. Comic Life

Comic life merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik yang dioperasikan melalui komputer atau laptop, berisi desain gambar komik dan diperjelas dengan adanya berbagai fitur. Penggunaan *comic life* untuk siswa yaitu dengan membaca materi pembelajaran yang telah disusun menjadi bentuk komik dengan halaman kanan maupun kiri. Peserta didik bisa memahami isi komik melalui ilustrasi gambar dan penulisan pada komik. (Malinda et al., 2022)

H. Tahapan Pembuatan *Comic Life*

Adapun tahapan pembuatan *comic life* diantaranya (1) Membuka Program dan Membuat Dokumen Baru, (2) Menambahkan Latar halaman dan menyimpan dokumen, (3) Membuat judul pada komik, (4) Membuat Panel, (5) Menambahkan gambar ilustrasi, (6) Menambahkan efek pada ilustrasi, (7) Menambahkan balon percakapan, (8) Menambahkan Efek Suara, (9) Mengekspor Komik.

I. Kelebihan dan Kelemahan *Comic Life*

Comic life juga memiliki kelebihan (Damayanti & Supriyatin, 2022) yaitu:

- 1) Memiliki tampilan visualistik yang menarik.
- 2) Meningkatkan daya pikir siswa menjadi lebih kreatif dan kritis.
- 3) Memiliki beberapa fitur yang dapat menarik daya tarik siswa.

- 4) Memahami pembelajaran tidak hanya melalui kalimat namun juga melalui gambar.
- 5) Dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui materi pembelajaran secara gambar maupun kata.
- 6) Dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara visual.

Menurut Trimio (1997: 22) dalam Lestari Suci (2009: 4) menyatakan bahwa *comic life* juga memiliki kelemahan (Kustianingsari & Dewi, 2021), sebagai berikut:

- 1) Gambar atau ilustrasi pada komik dapat diartikan dengan makna yang berbeda.
- 2) Tidak semua siswa menyukai komik.
- 3) Pembelajaran melalui gambar tidak selalu mudah dipahami.
- 4) Terkadang gaya bahasa dalam komik tidak sesuai dengan kebutuhan.

J. Kerangka Berpikir

Penelitian ini akan dilakukan dengan mengetahui potensi dan masalah yang terdapat dalam penelitian yaitu materi ajar dan media yang belum variatif dan belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Kemudian penelitian ini akan melakukan tahap pengumpulan data untuk menjawab potensi dan masalah yang telah ditemukan. Selanjutnya akan dilakukan pengembangan terhadap materi ajar dengan menggunakan media *Comic Life*. Kemudian, produk yang telah dirancang dan dikembangkan akan dilakukan tahap validasi yang dilakukan oleh tim validator dan selanjutnya revisi produk untuk mendapatkan hasil produk yang layak diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang dituju yaitu kelas IX.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian pengembangan dilaksanakan di SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 beralamat di Jalan Perhubungan, Laut Dendang, Medan Sumatera Utara. Populasi pada penelitian yaitu mengambil populasi siswa kelas IX SMP Swasta IT Al-Hijrah 2. Penelitian akan disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar Bahasa Indonesia kelas IX SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 tahun ajaran 2022/2023.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu dengan melalui tahap uji validitas produk tersebut melalui cara menganalisis potensi kebutuhan dan permasalahan di lapangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Model pengembangan 4D digunakan untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran (Thiagarajaan, dkk. 1974). Model

pengembangan 4D ini terdiri atas empat (4) tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*).

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk materi ajar berbasis komik yang menarik dan efektif. Jenis produk yang akan dihasilkan berupa materi ajar berbasis komik variatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada materi teks cerita inspiratif yang berkualitas dan layak digunakan.

Penelitian ini menetapkan subjek penelitian kepada peserta didik kelas IX SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 tahun ajaran 2022/2023. Data penelitian pengembangan diperoleh melalui tahap pengujian yaitu pengujian kelayakan materi, kesesuaian materi dan urutan materi serta tampilan penyajian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX di SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 serta respon siswa terhadap produk yang telah dilakukan pengembangan. Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket penilaian ahli materi, media, guru bahasa Indonesia dan respon siswa serta wawancara terstruktur.

Tahap analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Analisis data yang dilakukan adalah menganalisis lembar angket penilaian yang digunakan untuk uji ahli materi, media, dan guru bahasa Indonesia serta respon siswa. Pada tahap analisis juga akan memperoleh hasil penilaian terhadap pengujian produk dari tim validator dan guru. Jika belum sesuai dengan kriteria Sangat layak pada materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic life* untuk siswa kelas IX SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 akan direvisi sampai sesuai dengan kriteria yang layak digunakan dalam pembelajaran. Apabila kriteria sudah sesuai kriteria Sangat layak dan tidak ada yang harus direvisi, maka materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic life* untuk siswa kelas IX SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif

Pada tahap analisis materi ajar yaitu tahap menganalisis materi ajar teks cerita inspiratif yang telah disusun oleh guru bahasa Indonesia untuk mengetahui materi ajar yang belum tercapai sesuai kompetensi dasar dan indikator capaian. Hasil analisis terhadap materi disimpulkan bahwa materi yang disusun guru belum mampu mencapai indikator dengan baik, kesimpulan hasil analisis berdasarkan hasil nilai siswa yang belum cukup baik dan berdasarkan hasil analisis terhadap materi yang disusun guru yaitu materi yang disusun masih secara singkat, baik penjelasan pada pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan sehingga

siswa harus lebih fokus untuk memahami materi ajar tersebut. Kemudian, materi ajar tersebut menggunakan latihan yang belum menyesuaikan dengan kehidupan ataupun lingkungan sekitar siswa.

B. Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Aplikasi *Comic Life*

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Define atau disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, merupakan tahap untuk menganalisis informasi yang dibutuhkan terhadap permasalahan yang dikaji. Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara terhadap guru kelas IX mata pelajaran bahasa Indonesia mengenai permasalahan atau kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran materi teks cerita inspiratif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menyatakan bahwa siswa kelas IX masih membutuhkan materi pembelajaran yang inovatif serta siswa juga membutuhkan desain pembelajaran yang menarik seperti berbasis komik. Penjelasan beliau juga berdasarkan hasil capaian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa selama ini pembelajaran hanya berfokus pada materi yang belum mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa belum mampu berpikir kritis dan kreatif. Berdasarkan hal tersebut guru juga tertarik bahwa adanya pengembangan materi ajar menggunakan aplikasi *comic life* dengan konsep penyampaian berbasis komik yang menarik.

Maka penyusunan pengembangan materi ajar disusun berbasis komik yang menarik dengan menggunakan *comic life* serta mencantumkan materi ajar, contoh dan latihan yang relevan. Pada tahap analisis tugas disusun berdasarkan kebutuhan siswa dengan memberikan contoh dan latihan yang sederhana dan yang dapat dipahami siswa dengan baik. Pada penyusunan materi dan tugas disusun berdasarkan kompetensi dasar serta berdasarkan indikator capaian dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun yaitu siswa mampu mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks cerita inspiratif, siswa mampu mengungkapkan hasil rancangan cerita inspiratif yang ungkapan berisi ungkapan simpati, empati, kepedulian, dan perasaan, siswa mampu membuat model rancangan yang akan digunakan dalam teks narasi cerita inspiratif, siswa mampu membuat rancangan cerita inspiratif yang berisi ungkapan simpati, empati, kepedulian, dan perasaan, siswa mampu membuat teks cerita inspiratif yang telah dirancang dengan memperhatikan struktur dan

kebahasaan, siswa mampu menghasilkan teks cerita inspiratif yang menarik dengan menyesuaikan struktur dan kebahasaan.

Media yang digunakan dalam pengembangan materi ajar yaitu menggunakan media aplikasi *comic life* yang menghasilkan materi ajar berbasis komik yang menarik serta dengan format pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif yaitu menggunakan format penyampaian materi seperti komik-komik dengan desain yang menarik sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan ini dirancang dengan berawal dari cover depan, kompetensi dasar dan indikator, materi pembelajaran, contoh materi pembelajaran, latihan, dan daftar pustaka dan cover belakang dengan berbagai desain yang menarik berbasis komik.

C. Bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Aplikasi *Comic Life*

Bentuk pengembangan materi ajar yaitu berbentuk modul cetak yang penyampaiannya berbasis komik. Modul cetak yang berbasis komik adalah modul yang berisi materi dengan desain komik, komik adalah salah satu media yang menarik dengan ilustrasi gambar, balon percakapan, dan berbagai jenis desain tulisan yang menarik perhatian. Komik juga salah satu media yang dibutuhkan oleh siswa kelas IX di SMP Swasta IT Al-Hijrah 2, karena siswa membutuhkan modul materi ajar yang tidak membosankan ketika dibaca dan dipahami.

D. Kelayakan Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Aplikasi *Comic Life*

Kelayakan pada pengembangan materi ajar dapat disimpulkan bahwasanya produk materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *comic life* layak diimplementasikan dalam proses belajar mengajar, kelayakan ini berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 83%, validasi ahli media sebesar 95%, validasi guru bahasa Indonesia sebesar 84% dan melalui respon siswa sebesar 81% dengan menghasilkan nilai persentase akhir sebesar 85,75% yang dikategorikan “sangat layak”. Pada proses pengimplementasian produk, produk akan dibagikan kepada siswa dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan berpedoman pada produk materi ajar yang telah dilakukan pengembangan.

Tabel 1. Hasil Kelayakan Materi Ajar

No	Validator Pengembangan	Persentase	Kelayakan
1	Validator Materi	83%	Sangat Layak
2	Validator Media	95%	Sangat Layak
3	Guru Bahasa Indonesia	84%	Sangat Layak
4	Respon Siswa	81%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		85,75%	Sangat Layak

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *comic life*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif yang dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang memiliki tahap *define, design, develop, disseminate*. Pada tiap tahap telah dilakukan dan mendapatkan hasil berupa modul materi ajar teks cerita inspiratif yang konsep penyusunan berbasis komik yang menarik. Modul materi ajar yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan guru.
2. Bentuk hasil akhir pengembangan materi ajar yaitu berbentuk modul pembelajaran dengan materi ajar teks cerita inspiratif yang telah dikembangkan, modul materi ajar disusun dengan konsep penyusunan komik yang terdapat ilustrasi gambar dan percakapan melalui balon percakapan yang menarik.
3. Kelayakan pengembangan materi ajar disimpulkan “sangat layak” untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kesimpulan ini berdasarkan hasil akhir dari validasi ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia dan melalui respon siswa yang mendapatkan nilai kelayakan sebesar 85,75% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran untuk para pendidik di era yang serba canggih harus lebih mampu untuk memberikan materi ajar yang sesuai dengan standar pendidikan dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat diartikan materi pembelajaran yang relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penulis juga mengharapkan produk materi ajar yang telah dikembangkan dapat bermanfaat bagi siswa, dan bagi pendidik serta diharapkan skripsi penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan lebih baik lagi.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya
- Arikunto, Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. *Edu ElektriKa Journal*, 4(1), 38–49.

- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In Fatawa Publishing (Issue October). https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQB_AJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Damayanti, F., & Supriyatin, T. (2022). Implementasi Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic Life sebagai Media Pembelajaran Alternatif. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 365–373. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16551>
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Terbit online pada laman web jurnal: <http://javit.ppj.unp.ac.id> JAVIT (JURNAL VOKASI INFORMATIKA) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN METODE ADDIE. 2(1), 121–130. <http://javit.ppj.unp.ac.id>
- KEMENDIKBUD. 2018. Buku Siswa Bahasa Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kosanke, R. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Comic Life Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 9 Bulukumba Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Lestari, S. P. C., Supeno, S., & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Comic Life Terhadap Kemampuan Scientific Explanation Dan Hasil Belajar IPA. *Musamus Journal of Science Education*, 3(2), 50–60. <https://doi.org/10.3572/mjose.v3i1.3555>
- Malinda, D. E. A., Hilmiyati, F., Mastroah, I., Sultan, U. I. N., Hasanuddin, M., Sultan, U. I. N., & Hasanuddin, M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS COMIC LIFE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA Development Of Comic Life Based Comic Media to Improve Reading Skills in Indonesian Alumni Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , . 9(2), 165–176.
- Pembelajaran, U., & Inspiratif, T. C. (n.d.). Unit Pembelajaran 9 : Teks Cerita Inspiratif.
- Pendidikan, J. I., Volume, K., Juli-desember, E., Penelitian, A., Pekerti, B., Sdn, V. I., Sdn, K. V. I., Kunci, K., Sangka, B., & Life, C. (2022). PENGEMBANGAN E-COMIC DENGAN APLIKASI COMIC LIFE 3 MATERI BERBAIK SANGKA Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. 10, 57–63.
- Priambodo, E., & Nuryanto, A. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur untuk SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5(2), 145–153. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v5i2.34803>
- Purwono, Urip. 2008. Standar Penilaian Buku Pelajaran. <http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Stand/ar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt>. (diakses pada tanggal 25 Mei 2023)

- Restian, A., & Sari, E. K. (2019). Pengembangan Media “Comic Life” untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 159. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13187>
- Sulistyo, D. M. (2021). Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Matematika Konsep Pola Bilangan Melalui Pemberian Tugas Mandiri Pada Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 63–70. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.15233>
- Supriyanto, S., & Kuntoro, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Inspiratif Yang Membangun Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13722>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Dharma Pendidikan Stkip Pgri Nganjuk*, 12(2), 62–81.
- Wadiah, N., Agistiani, T., & Suparman, F. (2022). Jurnal Utile PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO SINIAR TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA INSPIRATIF SISWA KELAS IX SMPN 13 KOTA SUKABUMI TAHUN AJA 2021/2022. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial).