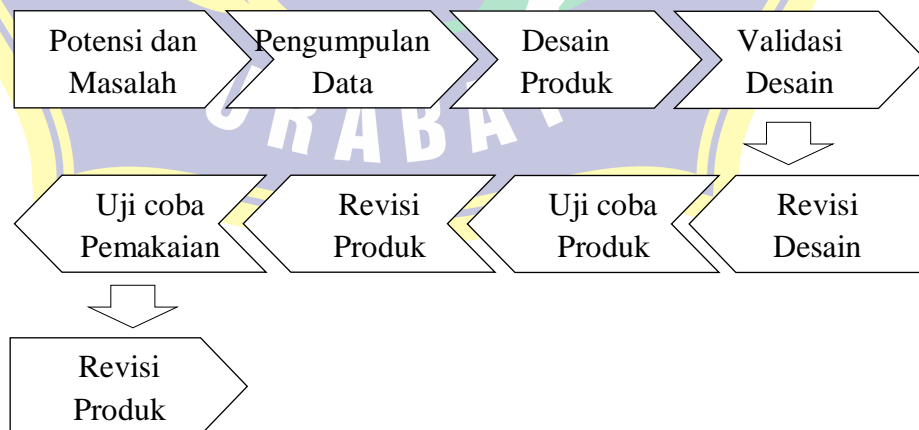


BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Desain Awal Produk

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berupa media komik berbasis android untuk pembelajaran menulis teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas VIII SMP, baik secara bersama-sama maupun mandiri dengan bantuan smartphone android.

Prosedur yang digunakan mengacu pada model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2017:409) yang terdiri dari 10 tahap, berdasarkan pada potensi masalah serta tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media, mendeskripsikan keefektifan media, mendeskripsikan kepraktisan media, dan belum sampai pada tahap produksi massal, maka peneliti membatasi menjadi 9 tahap dengan mengurangi tahap terakhir yaitu produksi massal, tahap tersebut antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk. Berikut merupakan gambaran tahap-tahap penelitian pengembangan yang telah dilakukan.



Gambar 4.1 Tahap Pengembangan Sugiyono (2017:409).

Berikut merupakan deskripsi masing-masing langkah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian ini didasarkan atas hasil analisis kebutuhan di SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan sebagai berikut.

Pertama, materi teks eksposisi merupakan salah satu bagian dari berbagai jenis teks yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kelas VIII SMP/MTs. teks eksposisi sendiri merupakan teks yang mengandung sejumlah informasi, selain itu teks eksposisi juga mempunyai struktur kalimat, dan unsur kebahasaan. Dari penjabaran tersebut maka perlu pembelajaran lebih lanjut agar dapat memahami dan menulis karangan teks eksposisi.

Kedua, media yang digunakan dalam pembelajaran membuat teks eksposisi masih kurang beragam. Dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan, media yang digunakan oleh guru berupa media standar seperti buku, papan tulis, dan gambar *print out*. Media pembelajaran interaktif komik teks eksposisi berbasis android belum pernah digunakan sebelumnya.

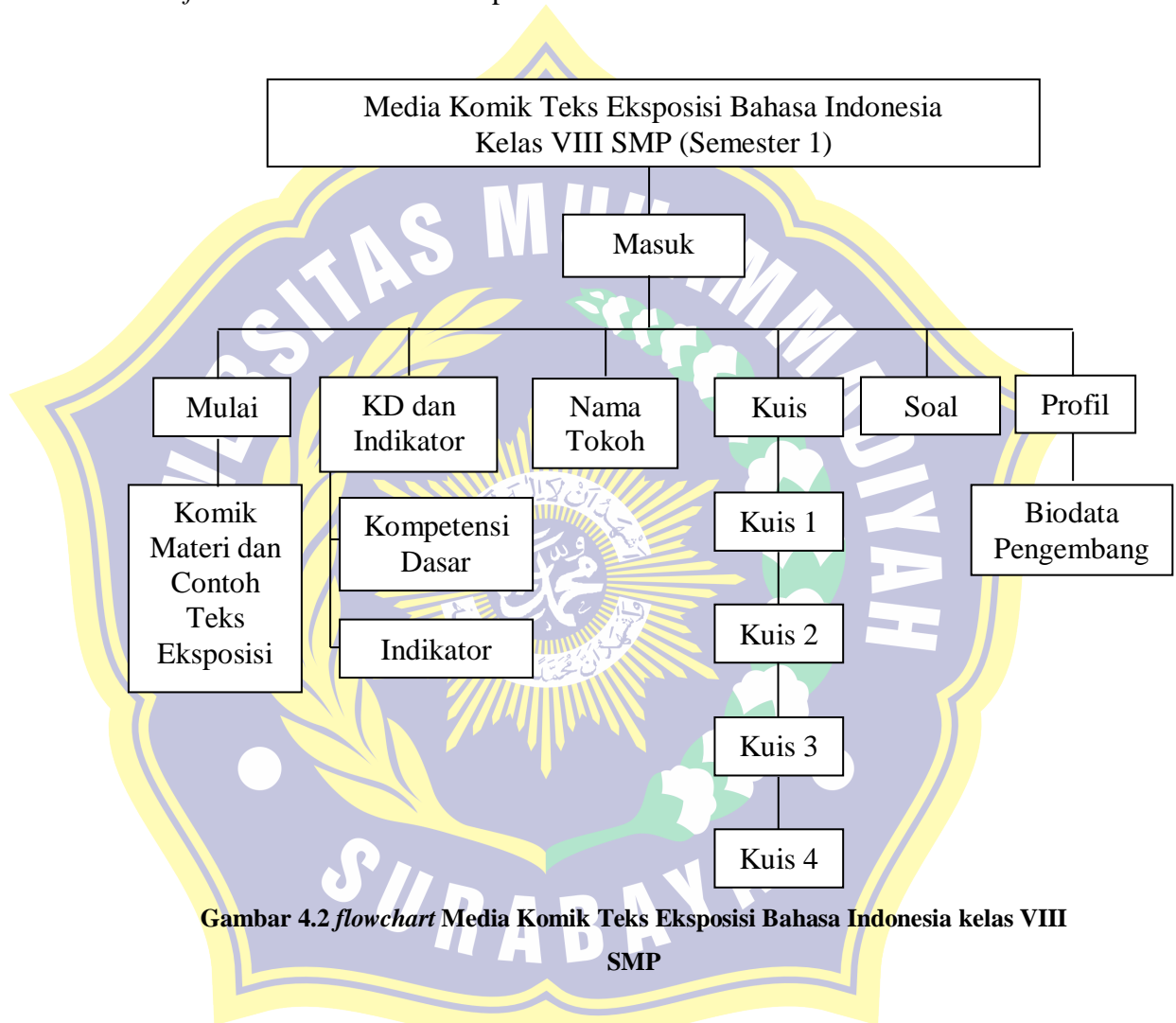
Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya pengembangan media sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran memahami dan menulis. Sehingga, siswa mampu berimajinasi dan membuat karangan khususnya pada materi teks eksposisi.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan, Ibu Ina Roifatul Ma'rifah, S.Pd., M.Pd dan Bapak Alwanul Ulum, S.Pd., MM. yang selanjutnya dari hasil diskusi tersebut dilakukan analisis kebutuhan sehingga dapat menentukan produk apa yang dapat dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah desain produk. Produk yang dihasilkan berupa komik teks eksposisi berbasis android. Pada tahap pertama membuat *flowchart* komik teks eksposisi bahasa Indonesia kelas VIII SMP. Berikut merupakan *flowchart* komik teks eksposisi bahasa Indonesia kelas VIII SMP.



Gambar 4.2 *flowchart* Media Komik Teks Eksposisi Bahasa Indonesia kelas VIII SMP

Media komik teks eksposisi bahasa Indonesia kelas VIII SMP ini diawali dengan halaman sampul. Yang selanjutnya pengguna dapat memasukkan kode *password* untuk menuju ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama ini terdapat 6 menu, yaitu: (1) Mulai, (2) KD dan Indikator, (3) Nama Tokoh, (4) Kuis, (5) Soal dan (6) profil, yang berisi biodata pengembang.

Pengguna dapat memilih menu mulai, pada menu mulai ini terdapat materi yang merupakan inti dari media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam menu materi terdapat komik materi teks eksposisi dan contoh teks eksposisi. pada materi teks eksposisi sendiri membahas tentang pengertian, struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi sedangkan contoh teks eksposisi membahas tentang lingkungan hidup dengan judul menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Menu selanjutnya yaitu KD dan Indikator untuk mengetahui kompetensi dasar pembelajaran teks eksposisi dan indikator pembelajaran yang akan dicapai setelah menggunakan media tersebut. Kompetensi dasar pembelajaran ini adalah “Menyajikan gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, aspek lisan”. Indikator dalam media ini mengacu pada silabus SMP Dr. Musta’in Romly Lamongan. Menu KD dan Indikator bersifat *optional*, yang berarti pengguna tidak diharuskan untuk masuk ke menu ini dan dapat memilih menu selanjutnya.

Setelah menu KD dan Indikator, terdapat menu nama tokoh yang ini berisi tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam komik.

Setelah menu KD dan Indikator, terdapat menu kuis, dalam menu kuis tersebut terdapat empat soal berkaitan dengan komik yang telah disajikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi teks eksposisi. Sebelum masuk tiap-tiap kuis pengguna terlebih dahulu masukkan kode *password*.

Menu selanjutnya yaitu menu soal yang berisi satu soal uraian yang nantinya akan dikerjakan oleh siswa di lembaran kertas. Sebelum masuk tiap-tiap kuis pengguna terlebih dahulu masukkan kode *password*.

Menu yang terakhir adalah menu profil. Menu ini berisi biodata pengembang yang terdiri atas nama pengembang, alamat, tempat tanggal

lahir, alamat *email* serta riwayat pendidikan pengembang. Menu ini juga bersifat *optional*.

Berdasarkan penjelasan *flowchart* tersebut, inti dari desain produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah komik. Bahan pembelajaran yang diajarkan dengan media komik adalah materi teks eksposisi yang mengacu pada kompetensi dasar 4.6 yaitu menyajikan gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu menulis teks eksposisi dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan. Dalam pembuatan komik, peneliti terlebih dahulu mencari materi teks eksposisi dari sumber buku paket bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTs kementerian pendidikan dan kebudayaan edisi revisi 2017 dan mencari contoh teks eksposisi dari sumber internet. Bacaan tersebut kemudian diolah dan dijadikan sebuah naskah cerita yang menggambarkan suatu kejadian dari awal hingga akhir serta menentukan tokoh dan karakter yang diinginkan.

Setelah pembuatan naskah cerita, langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa komik secara manual dengan pensil pada media kertas, kemudian sketsa discanning atau difoto selanjutnya hasil dari scanning atau foto tersebut diolah dengan software *Corel Draw X5*. Dalam proses pengolahan dengan software *Corel Draw X5* terdapat beberapa tahapan, yaitu pembuatan pola gambar, pewarnaan, dan pemberian teks dialog. Langkah terakhir dari pembuatan komik berbasis android yaitu pengemasan media komik ke dalam bentuk aplikasi android dengan berbantu software *Adobe Flash CS6*. Media ini didesain sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri oleh siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Berikut adalah gambaran media yang telah diproduksi.



Gambar 4.3 Sampul Depan Media



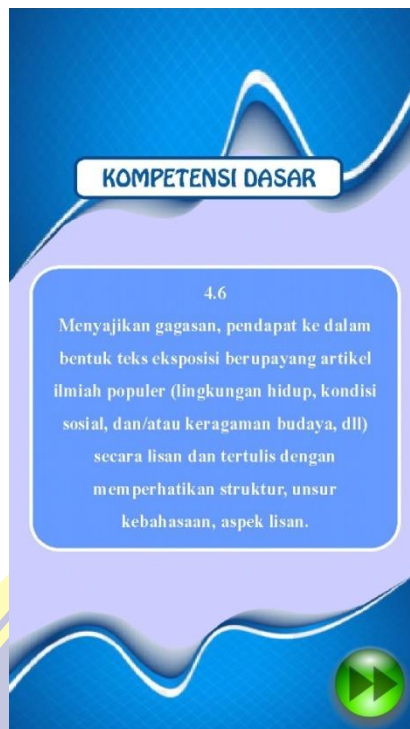
Gambar 4.4 Password untuk Masuk ke Menu Utama



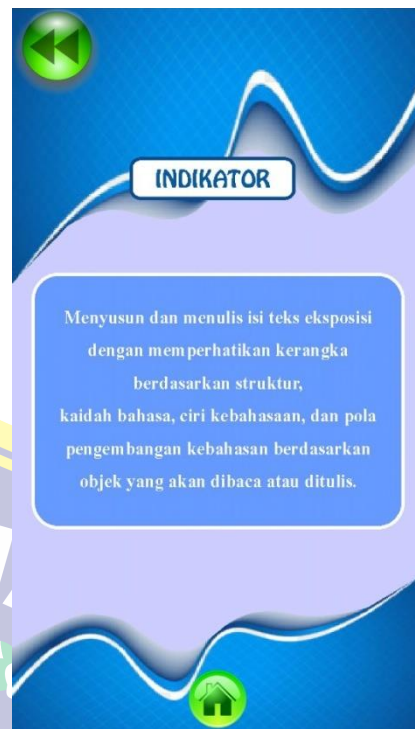
Gambar 4.5 Menu Utama



Gambar 4.6 Contoh Komik pada Menu Mulai



Gambar 4.7 Kompetensi Dasar



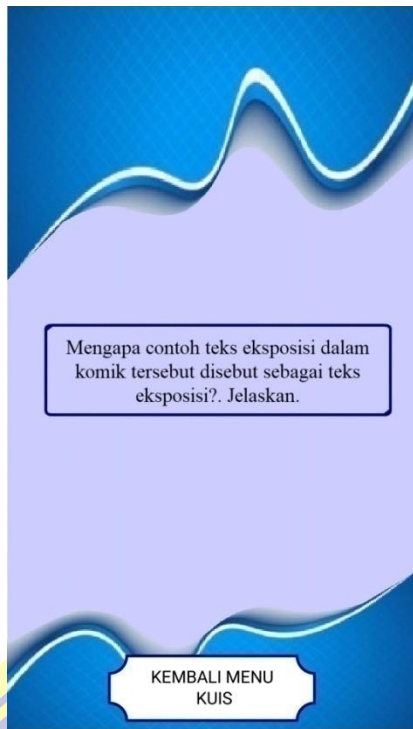
Gambar 4.8 Indikator



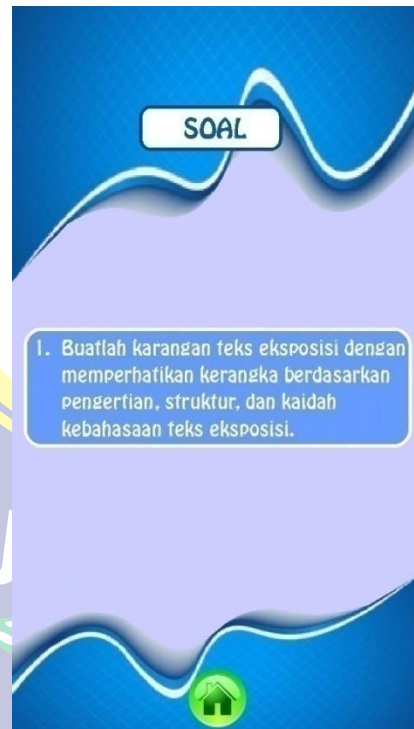
Gambar 4.9 Nama Tokoh



Gambar 4.10 Menu Kuis



Gambar 4.11 Contoh Kuis



Gambar 4.12 Soal



Gambar 4.13 Profil

B. Hasil Pengujian Pertama (Validasi)

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media komik yang dikembangkan. Kualitas media dapat diketahui dari hasil presentase oleh validator yang dikategorikan dalam lima kategori, yaitu: sangat kurang (apabila presentase yang diperoleh sebesar 0% – 20%), kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 21% – 40%), cukup (apabila persentase yang diperoleh sebesar 41% – 60%), baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 61% – 80%), dan sangat baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 81% – 100%). Berikut adalah data validasi oleh validator ahli (ahli materi dan ahli media) dan validator *user*.

1. Data Validasi oleh Validator Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Idhoofiyatul Fatin, M.Pd. Beliau selaku dosen mata kuliah pengembangan bahan ajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya yang memiliki kompetensi sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini, yaitu tentang pengembangan media komik materi teks eksposisi. Berikut adalah tabel data hasil validasi oleh validator ahli materi.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Materi					
	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD.				√	
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian.			√		
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.				√	
	4. Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa.				√	
	5. Keruntutan tingkat kesulitan memahami materi.				√	
B.	Konstruksi					
	6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			√		

	7. Kejelasan materi.				√	
	8. Kesesuaian contoh dengan materi.				√	
	9. Keruntutan penyajian dalam materi pembelajaran.				√	
C.	Bahasa					
	10. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi.				√	
	11. Pemakaian bahasa mudah dipahami.				√	
	12. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia.				√	
	13. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.				√	
	Jumlah				50	
	Persentase				83%	
	Kategori				Sangat Baik	

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa dari segi materi, kesesuaian materi dengan KI dan KD dinilai baik, kesesuaian materi dengan indikator pencapaian dinilai cukup, kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar dinilai baik, kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa dinilai baik, keruntutan tingkat kesulitan memahami materi dinilai baik. Dari segi konstruksi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dinilai cukup, kejelasan materi dinilai baik, kesesuaian contoh dengan materi dinilai baik, kesesuaian penyajian dalam materi pembelajaran dinilai baik. Dari segi bahasa, ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi dinilai baik, pemakaian bahasa mudah dipahami dinilai baik, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dinilai baik, penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep dinilai baik. Dari keseluruhan nilai yang didapat, validator ahli menyatakan bahwa media sangat baik untuk digunakan.

Selain memberikan penilaian, validator ahli materi juga memberikan beberapa saran, saran tersebut antara lain: (1) memberikan tombol *home* pada setiap slide, (2) menambahkan indikator pencapaian, (3) mengganti kuis dengan tugas, (4) memperbaiki penulisan dan memperhatikan ejaan

pada soal, (5) menyesuaikan soal dengan kompetensi dasar, (6) menyederhanakan kode atau *password* pada media, menambahkan KD 3.6, (7) memperbaiki contoh teks eksposisi, serta (8) menyesuaikan isi contoh komik dengan karakteristik teks eksposisi. data selengkapnya dapat dilihat pada lamipran.

2. Data Validasi oleh Validator Ahli Media

Dalam penelitian ini, yang bertindak sebagai validator ahli media adalah Bapak Shoffan Shoffa, M.Pd. Beliau adalah dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surabaya. Beliau juga memiliki banyak pengalaman dalam menilai media pembelajaran. Berikut adalah tabel data hasil validasi oleh validator ahli media.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Tampilan Gambar					
	1. Kesesuaian format tampilan dan gambar dengan materi.				√	
	2. Terdapat panel-panel dalam komik berbasis android untuk memisahkan gambar satu dengan gambar lainya.					√
	3. Panel dalam sebuah komik berbasis android disusun dengan arah baca komik yang tepat.				√	
	4. Jarak antara panel-panel dan balon kata serasi.					√
	5. Kesesuaian tata letak balon kata dalam panel untuk memudahkan pembelajaran.					√
	6. Variasi gambar.				√	
	7. Menggunakan kombinasi warna yang menarik.				√	
	8. Ketepatan spasi dan keterbacaan.				√	
	9. Kesesuaian gambar dengan keadaan kelas yang sebenarnya.				√	
B.	Tampilan Tulisan					
	10. Kesesuaian penulisan judul pada isi				√	

	media komik berbasis android.					
	11. Kesesuaian ukuran huruf pada teks komik berbasis android.					√
	12. Kejelasan kata pada dialog komik berbasis android.				√	
	13. Kejelasan tulisan pada dialog komik berbasis android.				√	
	14. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa.					√
C.	Layout/Format					
	15. Kemudahan berinteraksi dengan media.					√
	16. Kejelasan struktur navigasi.			√		
	17. Kemudahan penggunaan tombol.				√	
D.	Fungsi Media Komik Berbasis Android					
	18. Media komik berbasis android sebagai sumber belajar.					√
	19. Bahasa penyampaian yang digunakan media pembelajaran komik berbasis android mudah untuk dipahami.					√
	20. Media pembelajaran komik berbasis android mampu menarik minat baca.					√
E.	Manfaat Media Komik Berbasis Android					
	21. Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman materi.				√	
	22. Proporsi komik sebagai hiburan dan alat penambah pengetahuan.					√
	23. Media komik menimbulkan senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.				√	
	Jumlah					98
	Persentase					75%
	Kategori					Baik

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa dari segi tampilan gambar, kesesuaian format tampilan dan gambar dengan materi dinilai baik, terdapat panel-panel dalam komik berbasis android untuk memisahkan satu gambar dengan gambar lainnya dinilai sangat baik, panel dalam

sebuah komik berbasis android disusun dengan arah baca komik yang tepat dinilai baik, jarak antara panel-panel dan balon kata serasi dinilai sangat baik, kesesuaian tata letak balon kata untuk memudahkan pembelajaran dinilai sangat baik, variasi gambar dinilai baik, menggunakan kombinasi warna yang menarik dinilai baik, ketepatan spasi dan keterbacaan dinilai baik, kesesuaian gambar dengan keadaan kelas yang sebenarnya dinilai baik. Dari segi tampilan tulisan, kesesuaian penulisan judul pada isi media komik berbasis android dinilai baik, kesesuaian ukuran huruf pada teks komik berbasis android dinilai sangat baik, kejelasan kata pada dialog komik berbasis android dinilai baik, kejelasan tulisan pada dialog komik berbasis android dinilai baik, kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa dinilai sangat baik. Dari segi layout/ format, kemudahan berinteraksi dengan media dinilai sangat baik, kejelasan struktur navigasi dinilai cukup, kemudahan penggunaan tombol dinilai baik. Dari segi fungsi media komik berbasis android, media komik berbasis android sebagai sumber belajar dinilai sangat baik, bahasa penyampaian yang digunakan media pembelajaran komik berbasis android mudah dipahami dinilai baik, media pembelajaran komik berbasis android mampu menarik minat baca dinilai baik. Dari segi manfaat komik berbasis android, penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman materi dinilai baik, proporsi komik sebagai hiburan dan alat penambah pengetahuan dinilai sangat baik, media komik menimbulkan senang membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas dinilai cukup. Dari keseluruhan nilai yang didapat, validator ahli menyatakan bahwa media baik untuk digunakan.

Selain memberikan penilaian, validator ahli materi juga memberikan beberapa saran, saran tersebut antara lain: (1) mengganti posisi tangan tokoh dengan mengangkat tangan pada saat menjawab pertanyaan, (2) proporsi sketsa ruangan ilustrasi dengan keadaan sudut pandang, (3) mengganti kalimat yang salah menyebutkan nama pada dialog, serta (4)

mengganti susunan menu utama sesuai urutan. data selengkapnya dapat dilihat pada lamipran.

3. Data Validasi oleh Validator *User*

Dalam penelitian ini, yang bertindak sebagai validator user adalah Ibu Inda Roifatul Ma'rifah, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Berikut adalah tabel data hasil validasi oleh validator *user*.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Validator *User*

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Materi					
	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD.					√
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian.				√	
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.					√
B.	Tampilan					
	4. Teks dapat dibaca dengan baik.					√
	5. Penggunaan komik berbasis android mudah dipahami.				√	
	6. Komik berbasis android mudah digunakan.				√	
	7. Animasi mudah untuk memahami materi.					√
	8. Tokoh dalam media komik berbasis android menarik.					√
C.	Isi					
	9. Dialog dalam komik berbasis android mempermudah memahami materi.					√
	10. Pembelajaran teks eksposisi jadi lebih menarik.					√
	11. Dengan media komik berbasis android dapat mempermudah menulis teks eksposisi.				√	
	12. Bahasa yang digunakan dalam dialog mudah dipahami.					√
D.	Kemanfaatan					

	13. Komik berbasis android dapat menarik minat untuk membaca.				√	
	14. Komik berbasis android dapat memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan.				√	
	15. Komik berbasis android dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.					√
Jumlah		69				
Persentase		92%				
Kategori		Sangat Baik				

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa dari segi materi, kesesuaian materi dengan KI dan KD dinilai sangat baik, kesesuaian materi dengan indikator pencapaian dinilai baik, kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar dinilai sangat baik. Dari segi tampilan, teks dapat dibaca dengan baik dinilai sangat baik, penggunaan komik berbasis android mudah dipahami dinilai baik, komik berbasis android mudah digunakan dinilai baik, animasi mudah untuk memahami materi dinilai sangat baik, tokoh dalam media komik berbasis android menarik dinilai sangat baik. Dari segi isi, dialog dalam komik berbasis android mempermudah memahami materi dinilai sangat baik, pembelajaran teks eksposisi berbasis android jadi lebih menarik dinilai sangat baik, dengan media komik berbasis android dapat mempermudah menulis teks eksposisi dinilai baik, bahasa yang digunakan dalam dialog mudah dipahami dinilai sangat baik. Dari segi kemanfaatan, komik berbasis android dapat menarik minat untuk membaca dinilai baik, komik berbasis android dapat memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan dinilai baik, komik berbasis android dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri dinilai sangat baik. Dari keseluruhan nilai yang didapat, validator ahli menyatakan bahwa media sangat baik untuk digunakan.

C. Revisi Produk I

Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator pada saat validasi produk. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan pengguna pada saat proses pembelajaran materi teks eksposisi. Berikut ini adalah revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh para validator.

1. Saran dari Validator Materi

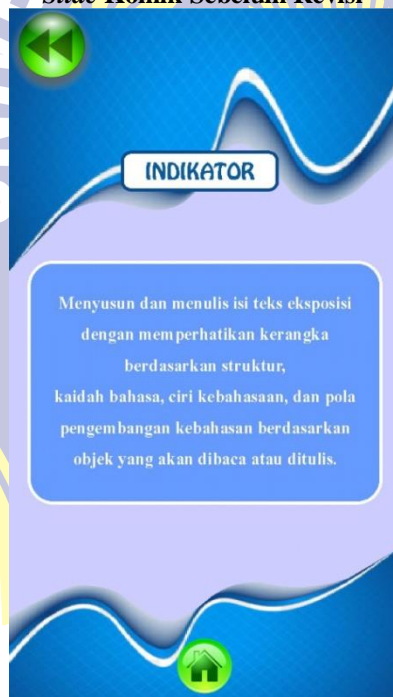
Validator ahli materi memberikan beberapa saran terkait tombol menu utama pada setiap *slide* komik, tombol ini diperlukan untuk kembali ke menu utama pada komik, saran kedua yaitu menambahkan indikator pencapaian, saran ketiga pada menu kuis dan soal dijadikan kedalam satu menu, saran keempat memperbaiki dan memperhatikan penulisan ejaan pada kuis, saran kelima menyesuaikan soal dengan kompetensi dasar, dari saran ketiga, keempat dan kelima tidak diikuti dikarenakan kuis tidak relevan dengan kompetensi dasar 4.6 yang dikembangkan oleh peneliti, saran keenam menyederhanakan kode atau *password* yang dimaksudkan untuk mempermudah siswa mengingat *password* jika ingin menggunakan media lagi, melalui validasi media *password* tidak lagi diperlukan karena tidak berpengaruh pada penggunaan media dan akan berpengaruh pada efektifitas waktu, saran ketujuh menambahkan kompetensi dasar 3.6, penambahan ini dimaksudkan untuk menyesuaikan kuis yang diberikan kepada siswa, tetapi saran tersebut tidak diikuti karena pada penelitian ini difokuskan pada kompetensi dasar 4.6. saran selanjutnya memperbaiki contoh teks eksposisi, dan saran terakhir menyesuaikan isi contoh komik dengan karakteristik teks eksposisi. Berikut ini adalah tampilan media setelah revisi.



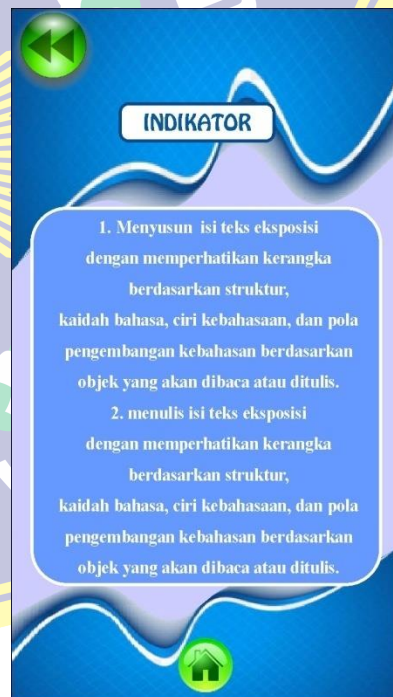
Gambar 4.14 Contoh Tampilan Setiap Slide Komik Sebelum Revisi



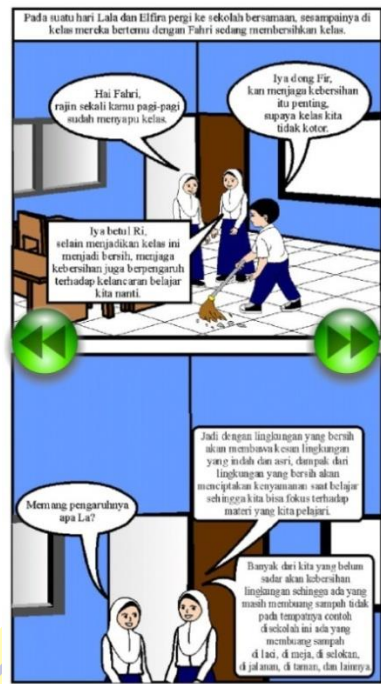
Gambar 4.15 Contoh Tampilan Setiap Slide Komik Setelah Direvisi



Gambar 4.16 Sebelum Penambahan Indikator Pencapaian



Gambar 4.17 Setelah Menambahkan Indikator Pencapaian



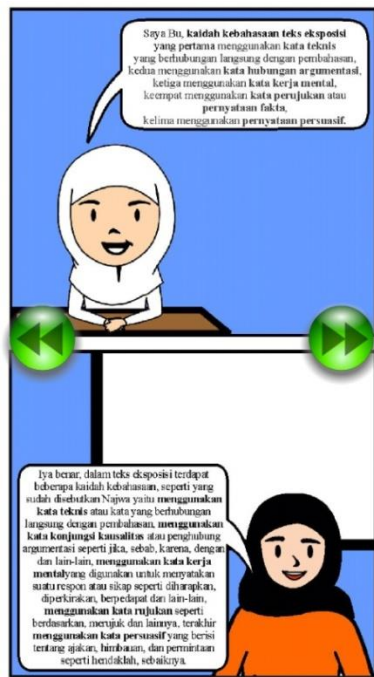
Gambar 4.18 Contoh Teks Eksposisi Sebelum Direvisi



Gambar 4.19 Contoh Teks Eksposisi Setelah Direvisi

2. Saran dari Validator Media

Validator ahli materi memberikan beberapa saran terkait dengan mengganti posisi tangan tokoh dengan mengangkat tangan pada saat menjawab pertanyaan, saran kedua, proporsi sketsa ruangan ilustrasi dengan keadaan sudut pandang, saran ketiga, mengganti kalimat yang salah menyebutkan nama pada dialog, serta saran keempat mengganti susunan menu utama sesuai urutan. Berikut ini adalah tampilan media setelah revisi.



Gambar 4.20 Contoh Posisi Tangan Saat Menjawab Pertanyaan Sebelum Direvisi



Gambar 4.21 Contoh Posisi Tangan Saat Penjawab Pertanyaan Setelah Direvisi



Gambar 4.22 Contoh Proporsi Sketsa Ruangannya Ilustrasi Sebelum Direvisi



Gambar 4.23 Contoh Proporsi Sketsa Ruangannya Ilustrasi Setelah Direvisi



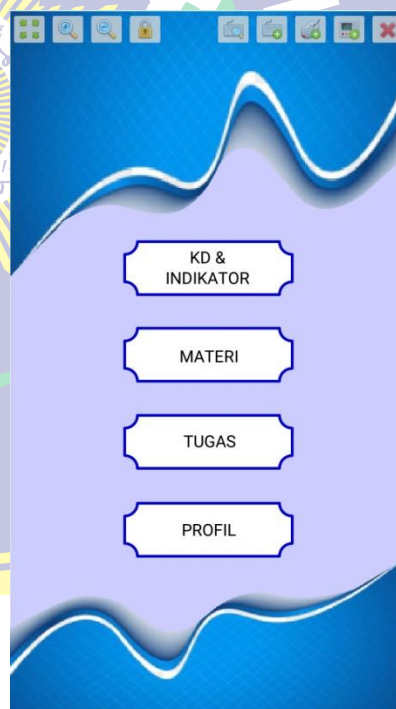
Gambar 4.24 Kalimat Yang Salah Menyebutkan Nama Pada Dialog Sebelum Direvisi



Gambar 4.25 Kalimat Yang Salah Menyebutkan Nama Pada Dialog Setelah Direvisi



Gambar 4.26 Susunan Menu Utama Sebelum di Revisi



Gambar 4.27 Susunan Menu Utama Setelah di Revisi

D. Hasil Pengujian ke Dua

Pada hasil pengujian dua ini dilakukan uji coba sebanyak dua kali, pertama uji coba produk dan kedua ujicoba pemakaian, uji coba produk dilaksanakan untuk mendapatkan penilaian terhadap media komik yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba pemakaian yang lebih luas sedangkan uji coba pemakaian dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan secara luas. Berikut adalah data hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian.

1. Uji coba Produk

Media pembelajaran yang telah direvisi sesuai masukan validator kemudian diuji cobakan dalam kelompok kecil berjumlah lima siswa SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 7 Juli 2019, pukul 14.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB, di kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

Ujicoba produk dimulai dengan pemaparan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa, yaitu mencoba media komik teks eksposisi yang dikembangkan peneliti. Setiap bagian yang ada pada media pembelajaran komik teks eksposisi dijelaskan, seperti cara penggunaan media, penjelasan KD dan Indikator serta langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media. Siswa memperhatikan penjelasan dengan seksama. Siswa mengaplikasikan media komik teks eksposisi berbasis android dengan menggunakan smartphone siswa masing-masing yang sebelumnya telah di *setting* oleh peneliti. Setelah penggunaan media selesai, siswa diberi tugas untuk menyusun kerangka karangan teks eksposisi yang terdapat pada contoh komik di media, dari hasil penyusunan kerangka tersebut, siswa mengerjakan tugas menulis karangan teks eksposisi untuk mengukur keefektifan media tersebut.

Perolehan rata-rata nilai siswa dikategorikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 0%–20%), kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 21%–40%), cukup (apabila persentase yang diperoleh sebesar 41%–60%), baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 61%–80%),

dan sangat baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 81%–100%). Berikut adalah hasil tes uji coba produk pada kelompok kecil berjumlah lima siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

Tabel 4.4 Hasil Skor Ujicoba Produk

No.	Nama	Skor Ujicoba Produk
1.	Ahmad Alfat Hakim	10
2.	Aulya Anggun Putri	8
3.	Muh. Alwanul Karim	10
4.	Nazifa Nur Sabrina	11
5.	Nur Shafika	10
Jumlah		49

Perhitungan skor tersebut dirubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Arikunto (2016:271). Berikut merupakan hasil nilai ujicoba produk.

Tabel 4.5 Hasil Nilai Ujicoba Produk

No.	Nama	Nilai Ujicoba Produk	Kategori
1.	Ahmad Alfat Hakim	83	Sangat Baik
2.	Aulya Anggun Putri	67	Baik
3.	Muh. Alwanul Karim	83	Sangat Baik
4.	Nazifa Nur Sabrina	91	Sangat Baik
5.	Nur Shafika	83	Sangat Baik

Berdasarkan data tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata hasil tes siswa. Data tersebut diolah menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Nurgiyantoro (2016:243). Berikut adalah nilai rata-rata tes siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly terhadap tes yang diberikan.

$$x = \frac{49}{60} = 82$$

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata nilai yang diperoleh siswa SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020 adalah sangat baik.

Setelah penggunaan media dan tes uji coba produk selesai, lembar angket dibagikan untuk mengukur kepraktisan media. Hasil angket respons siswa dikategorikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang (apabila

persentase yang diperoleh sebesar 0%–20%), kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 21%–40%), cukup (apabila persentase yang diperoleh sebesar 41%–60%), baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 61%–80%), dan sangat baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 81%–100%). Berikut merupakan hasil penilaian angket respons siswa.

Tabel 4.6 Hasil Skor Angket Respon Siswa

No.	Nama	Skor Angket Respon Siswa
1.	Ahmad Alfat Hakim	44
2.	Aulya Anggun Putri	41
3.	Muh. Alwanul Karim	47
4.	Nazifa Nur Sabrina	48
5.	Nur Shafika	45
Jumlah		225

Berdasarkan hasil angket respons siswa tersebut, dapat dihitung persentase untuk mengetahui kategori kepraktisan media. Data tersebut diolah menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Arikunto (2016:297). Berikut merupakan hasil persentase angket respon siswa.

Tabel 4.7 Hasil Persentase Angket Respon Siswa

No.	Nama	Persentase Angket Respon Siswa	Kategori
1.	Ahmad Alfat Hakim	73%	Baik
2.	Aulya Anggun Putri	68%	Baik
3.	Muh. Alwanul Karim	78%	Baik
4.	Nazifa Nur Sabrina	80%	Baik
5.	Nur Shafika	75%	Baik

Berdasarkan data tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata hasil angket respons siswa. Data tersebut diolah menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Nurgiyantoro (2016:243).. Berikut adalah nilai rata-rata hasil angket respons siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan terhadap media yang dikembangkan.

$$x = \frac{225}{300} = 75$$

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket respons siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020 adalah baik.

2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil catatan pada uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Pada saat melakukan uji coba produk serta berdasarkan pada hasil angket respons siswa tidak terdapat hal yang perlu di revisi, sehingga dapat langsung dilakukan ujicoba pemakaian.

3. Uji coba Pemakaian

Media pembelajaran yang telah diuji cobakan pada kelompok kecil dan direvisi sesuai hasil dari penelitian maupun pengamatan kemudian diuji cobakan kembali dalam kelompok besar dengan berjumlah 28 siswa SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Uji coba pemakaian dilakukan pada tanggal 9 Juli 2019, pukul 11.20 WIB hingga pukul 14.00 WIB, di kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

Uji coba pemakaian dimulai dengan pemaparan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa, yaitu mempelajari materi teks eksposisi dengan menggunakan media komik yang dikembangkan. Setiap bagian yang ada pada media pembelajaran materi teks eksposisi dijelaskan, seperti cara penggunaan media, penjelasan KD dan Indikator, langkah-langkah membaca komik serta mengerjakan tugas. Siswa memperhatikan penjelasan dengan seksama. Siswa mengaplikasikan media komik teks eksposisi berbasis android dengan menggunakan smartphone siswa masing-masing yang sebelumnya telah di *setting* oleh peneliti. Setelah penggunaan media selesai, siswa diberi tugas untuk menyusun kerangka karangan teks eksposisi yang terdapat pada contoh komik di media, dari hasil penyusunan kerangka tersebut, siswa mengerjakan tugas menulis karangan teks eksposisi untuk mengukur keefektifan media tersebut.

Perolehan rata-rata nilai siswa dikategorikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 0%–20%), kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar

21%–40%), cukup (apabila persentase yang diperoleh sebesar 41%–60%), baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 61%–80%), dan sangat baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 81%–100%). Berikut adalah hasil skor tes uji coba pemakaian pada kelompok besar berjumlah 28 siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

Tabel 4.8 Hasil Skor Ujicoba Pemakaian

No.	Nama	Skor Ujicoba Pemakaian
1.	Abiyun Nafal	8
2.	Ach. Andika Wildanum Maulidi	6
3.	Ach. Ikhwanul Faris	7
4.	Ahmad Alfat Hakim	11
5.	Auliyana Rosyidah	9
6.	Aulya Anggun Putri	12
7.	Delia Dwi Chandrawasih	12
8.	Dina Triya Puspita Rahayu	7
9.	Febriyanto	10
10.	Fila Sofa Fitriya	8
11.	Fithrotul Aini	9
12.	Ina Anggreini	9
13.	Intan Rohmatillah	12
14.	Kharismatul Ula	12
15.	Luqyana Maisunnabilah	9
16.	Lusiana Nur Afizah	11
17.	Moch. Rifky Nur Rohmat	9
18.	Maulidatus Shofiyah	9
19.	Mitta Abdillah	12
20.	Moh. Rekza Muqtada	9
21.	Moh. Thoriqul Ihsan	8
22.	Muh. Alwanul Karim	11
23.	Nazifa Nur Sabrina	12
24.	Noryka Shofiana	11
25.	Nur Shafika	12
26.	Nurul Maulidatin	11
27.	Pungga Bachtiar	9
28.	Syaifuddin	6
Jumlah		271

Perhitungan skor tersebut dirubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Arikunto (2016:271). Berikut merupakan hasil penilaian Uji coba Pemakaian.

Tabel 4.9 Hasil Nilai Ujicoba Pemakaian.

No.	Nama	Nilai Ujicoba Pemakaian	Kategori
1.	Abiyun Nafal	67	Baik
2.	Ach. Andika Wildanum Maulidi	50	Cukup
3.	Ach. Ikhwanul Faris	58	Cukup
4.	Ahmad Alfat Hakim	92	Sangat Baik
5.	Auliyana Rosyidah	75	Baik
6.	Aulya Anggun Putri	100	Sangat Baik
7.	Delia Dwi Chandrawasih	100	Sangat Baik
8.	Dina Triya Puspita Rahayu	58	Cukup
9.	Febriyanto	83	Sangat Baik
10.	Fila Sofa Fitriya	67	Baik
11.	Fithrotul Aini	75	Baik
12.	Ina Anggreini	75	Baik
13.	Intan Rohmatillah	100	Sangat Baik
14.	Kharismatul Ula	100	Sangat Baik
15.	Luqyana Maisunnabilah	75	Baik
16.	Lusiana Nur Afizah	92	Sangat Baik
17.	Moch. Rifky Nur Rohmat	75	Baik
18.	Maulidatus Shofiyah	75	Baik
19.	Mitta Abdillah	100	Sangat Baik
20.	Moh. Rekza Muqtada	75	Baik
21.	Moh. Thoriqul Ihsan	67	Baik
22.	Muh. Alwanul Karim	92	Sangat Baik
23.	Nazifa Nur Sabrina	100	Sangat Baik
24.	Noryka Shofiana	92	Sangat Baik
25.	Nur Shafika	100	Sangat Baik
26.	Nurul Maulidatin	92	Sangat Baik
27.	Pungga Bachtiar	75	Baik
28.	Syaifuddin	50	Cukup

Berdasarkan data tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata hasil tes siswa. Data tersebut diolah menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Nurgiyantoro (2016:243). Berikut adalah nilai rata-rata hasil tes siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan terhadap yang diberikan.

$$x = \frac{271}{336} 81$$

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata nilai yang diperoleh siswa SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020 adalah sangat baik.

Setelah penggunaan media dan tes uji coba produk selesai, lembar angket dibagikan untuk mengukur kepraktisan media. Hasil angket respons siswa dikategorikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 0%–20%), kurang (apabila persentase yang diperoleh sebesar 21%–40%), cukup (apabila persentase yang diperoleh sebesar 41%–60%), baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 61%–80%), dan sangat baik (apabila persentase yang diperoleh sebesar 81%–100%). Berikut merupakan hasil penilaian angket respons siswa.

Tabel 4.10 Hasil Skor Angket Respon Siswa

No.	Nama	Skor Angket Respon Siswa
1.	Abiyun Nafal	55
2.	Ach. Andika Wildanum Maulidi	44
3.	Ach. Ikhwanul Faris	55
4.	Ahmad Alfat Hakim	44
5.	Auliyana Rosyidah	49
6.	Aulya Anggun Putri	56
7.	Delia Dwi Chandrawasih	49
8.	Dina Triya Puspita Rahayu	40
9.	Febriyanto	45
10.	Fila Sofa Fitriya	50
11.	Fithrotul Aini	48
12.	Ina Anggreini	49
13.	Intan Rohmatillah	49
14.	Kharismatul Ula	54
15.	Luqyana Maisunnabilah	50
16.	Lusiana Nur Afizah	55
17.	Moch. Rifky Nur Rohmat	54
18.	Maulidatus Shofiyah	55
19.	Mitta Abdillah	43
20.	Moh. Rekza Muqtada	49
21.	Moh. Thoriqul Ihsan	43
22.	Muh. Alwanul Karim	51
23.	Nazifa Nur Sabrina	56
24.	Noryka Shofiana	52
25.	Nur Shafika	55
26.	Nurul Maulidatin	56
27.	Pungga Bachtiar	45
28.	Syaifuddin	42
Jumlah		1393

Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut, dapat dihitung persentase untuk mengetahui kategori kepraktisan media. Data tersebut diolah menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Arikunto (2016:297). Berikut merupakan hasil persentase angket respon siswa.

Tabel 4.11 Hasil Persentase Angket Respon Siswa

No.	Nama	Persentase Angket Respon Siswa	Kategori
1.	Abiyun Nafal	92%	Sangat Baik
2.	Ach. Andika Wildanum Maulidi	73%	Baik
3.	Ach. Ikhwanul Faris	92%	Sangat Baik
4.	Ahmad Alfat Hakim	73%	Baik
5.	Auliyana Rosyidah	82%	Sangat Baik
6.	Aulya Anggun Putri	93%	Sangat Baik
7.	Delia Dwi Chandrawasih	82%	Sangat Baik
8.	Dina Triya Puspita Rahayu	67%	Baik
9.	Febriyanto	75%	Baik
10.	Fila Sofa Fitriya	83%	Sangat Baik
11.	Fithrotul Aini	80%	Baik
12.	Ina Anggreini	82%	Sangat Baik
13.	Intan Rohmatillah	82%	Sangat Baik
14.	Kharismatul Ula	90%	Sangat Baik
15.	Luqyana Maisunnabilah	83%	Sangat Baik
16.	Lusiana Nur Afizah	92%	Sangat Baik
17.	Moch. Rifky Nur Rohmat	90%	Sangat Baik
18.	Maulidatus Shofiyah	92%	Sangat Baik
19.	Mitta Abdillah	74%	Baik
20.	Moh. Rekza Muqtada	82%	Sangat Baik
21.	Moh. Thoriqul Ihsan	72%	Baik
22.	Muh. Alwanul Karim	85%	Sangat Baik
23.	Nazifa Nur Sabrina	93%	Sangat Baik
24.	Noryka Shofiana	87%	Sangat Baik
25.	Nur Shafika	92%	Sangat Baik
26.	Nurul Maulidatin	93%	Sangat Baik
27.	Pungga Bachtiar	75%	Baik
28.	Syaifuddin	70%	Baik

Berdasarkan data tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata hasil angket respons siswa. Berikut adalah nilai rata-rata rata hasil angket respons siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan terhadap media yang dikembangkan.

$$x = \frac{1393}{1680} = 83$$

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket respons siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020 adalah sangat baik.

4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil catatan pada uji coba pemakaian yang dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Pada saat melakukan uji coba pemakaian, produk tidak terdapat hal yang perlu di revisi, namun saat uji coba terdapat kendala saat mengoperasikan produk yaitu produk yang memang berbasis android online ini sangat bergantung pada jaringan internet yang harus kuat, sedangkan dalam uji coba pemakaian tidak semua siswa memiliki koneksi internet yang memadai sehingga tidak dapat mengoptimalkan produk. Meski sudah dibantu oleh peneliti dan rekan siswa yang lain hal tersebut tetap menjadi kendala dalam menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran.

E. Pembahasan Produk

Hal yang akan diuraikan pada tahap ini adalah proses pembuatan media, keefektifan media, dan kepraktisan media. Berikut merupakan pembahasan produk media komik teks eksposisi berbasis android sebagai media pembelajaran menulis teks eksposisi bagi siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

1. Proses Pengembangan Media

Media komik ini dikembangkan melalui 9 tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain:

- a. Potensi dan masalah, pada penelitian ini didasarkan atas hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. dari hasil tersebut, diketahui bahwa materi teks eksposisi merupakan salah satu bagian dari berbagai jenis teks yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kelas VIII SMP/MTs, namun dalam penggunaan media dalam proses

pembelajaran masih standar seperti buku, papan tulis, dan gambar *print out*, sehingga dibutuhkan pengembangan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

b. Pengumpulan data, pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, data yang dikumpulkan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pemilihan media dan desain produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

c. Desain produk, pada tahap ini peneliti terlebih dulu membuat *flowcard* komik teks eksposisi. selanjutnya peneliti mencari materi teks eksposisi dan mencari contoh teks eksposisi, menentukan tokoh dan karakter, membuat naskah cerita yang akan di jadikan komik, membuat sketsa komik, scanning atau difoto sketsa komik, terakhir mengolah hasil scanning atau foto sketsa dengan software *Corel Draw X5*. Dalam proses pengolahan dengan software *Corel Draw X5* terdapat beberapa tahapan, yaitu pembuatan pola gambar, pewarnaan, dan memberikan teks dialog. Langkah terakhir dari pembuatan komik berbasis android yaitu pengemasan media komik ke dalam bentuk aplikasi android dengan berbantu software *Adobe Flash CS6*; setelah produk menjadi aplikasi, selanjutnya dilakukan validasi, validasi dilakukan oleh 3 validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator *user*. Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media dan validator *user*, didapatkan nilai rata-rata sebesar 83% (kategori sangat baik). Berikut penjelasan rincian nilai yang didapatkan.

1) Persentase nilai hasil validasi oleh validator ahli materi adalah 83%. Aspek yang dinilai adalah penyajian materi, konstruksi, dan bahasa. Hasil perhitungan didapatkan dari jumlah skor yang diberikan validator materi, dibagi jumlah skor maksimal, dan dikali seratus persen. Validator materi memberikan saran terkait tombol menu utama pada setiap *slide* komik, tombol ini diperlukan untuk kembali ke menu utama pada komik, saran

kedua yaitu menambahkan indikator pencapaian, saran ketiga pada menu kuis dan soal dijadikan kedalam satu menu, saran keempat memperbaiki dan memperhatikan penulisan ejaan pada kuis, saran kelima menyesuaikan soal dengan kompetensi dasar, dari saran ketiga, keempat dan kelima tidak diikuti dikarenakan kuis tidak relevan dengan kompetensi dasar 4.6 yang dikembangkan oleh peneliti, saran keenam menyederhanakan kode atau *password* yang dimaksudkan untuk mempermudah siswa mengingat *password* jika ingin menggunakan media lagi, melalui validasi media *password* tidak lagi diperlukan karena tidak berpengaruh pada penggunaan media dan akan berpengaruh pada efektifitas waktu, saran ketujuh menambahkan kopetensi dasar 3.6, penambahan ini dimaksudkan untuk menyesuaikan kuis yang diberikan kepada siswa, tetapi saran tersebut tidak diikuti karena pada penelitian ini difokuskan pada kompetensi dasar 4.6. saran selanjutnya memperbaiki contoh teks eksposisi, dan saran terakhir menyesuaikan isi contoh komik dengan karakteristik teks eksposisi.

- 2) Persentase nilai hasil validasi oleh validator ahli media adalah 75%. Aspek yang dinilai adalah penyajian gambar, tampilan, layout/ format, fungsi media dan manfaat media. Hasil perhitungan didapatkan dari jumlah skor yang diberikan validator ahli media, dibagi jumlah skor maksimal, dan dikali seratus persen. Validator ahli media memberikan beberapa saran, antara lain: mengganti posisi tangan tokoh dengan mengangkat tangan pada saat menjawab pertanyaan, saran kedua, proporsi sketsa ruangan ilustrasi dengan keadaan sudut pandang, saran ketiga, mengganti kalimat yang salah menyebutkan nama pada dialog, serta saran keempat mengganti susunan menu utama sesuai urutan.

- 3) Persentase nilai hasil validasi oleh validator *user* adalah 92%. Aspek yang dinilai adalah penyajian materi, tampilan, isi, dan manfaat.
- d. Revisi produk, Revisi merupakan tahapan memperbaiki media sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator pada saat proses validasi. Setelah diperbaiki, media akan diberikan kembali kepada validator untuk ditinjau ulang;
- e. Uji coba produk, ujicoba dilakukan kepada siswa kelas SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Siswa mulai menggunakan media komik teks eksposisi dengan smartphone masing-masing siswa. Setelah menggunakan media, siswa diminta untuk menulis karangan teks eksposisi yang digunakan untuk menilai keefektifan media. Setelah membuat karangan teks eksposisi, siswa diminta untuk mengisi lembar angket sebagai wujud penilaian pengguna terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil angket respons siswa kemudian diolah untuk mengukur kepraktisan media yang dikembangkan.

2. Keefektifan Media

Keefektifan media diukur dengan menggunakan tes uraian. Tes dilakukan sebanyak dua kali, pertama uji coba produk pada kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. pada uji coba produk ini didapatkan jumlah skor 49. Dari hasil skor tersebut diperoleh rata-rata sebesar 82% yang tergolong ke dalam kategori sangat sangat baik. Kedua uji coba pemakaian pada kelompok besar dengan jumlah 28 siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. pada uji coba pemakaian ini didapatkan jumlah skor 271. Dari hasil skor tersebut diperoleh rata-rata sebesar 81% yang tergolong ke dalam kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa dari kedua uji coba tersebut media pembelajaran komik berbasis android dianggap efektif karena dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menulis teks eksposisi.

3. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur dengan menggunakan angket respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Pengisian angket dilakukan sebanyak dua kali, pertama pengisian angket pada kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. pada pengisian angket kelompok kecil ini didapatkan jumlah skor 225. Dari hasil skor tersebut diperoleh rata-rata sebesar 75% yang tergolong ke dalam kategori baik. Kedua pengisian angket dilakukan pada kelompok besar dengan jumlah 28 siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. pada pengisian angket kelompok besar ini didapatkan jumlah skor 1393. Dari hasil skor tersebut diperoleh rata-rata sebesar 83% yang tergolong ke dalam kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa dari kedua angket respons siswa terhadap media pembelajaran komik berbasis android dianggap praktis karena dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menulis teks eksposisi.

